

**GELECEĐİ GEÇMİŐLE KURGULAMAK: BİLİM KURGU ROMANLARI VE
ÇAĐCILLAŐTIRILMIŐ MİTLER**

Ülfet Dađ
(Doktora Tezi)
Eskiőehir, 2019

**GELECEĐİ GEÇMİŐLE KURGULAMAK: BİLİM
KURGU ROMANLARI VE ÇAĐCILLAŐTIRILMIŐ
MİTLER**

Ülfet DAĐ

**T.C.
Eskiőehir Osmangazi Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Karşılaőtırmalı Edebiyat Anabilim Dalı
DOKTORA TEZİ**

Eskiőehir, 2019

T.C.
ESKİŐEHİR OSMANGAZI ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTİSÜ MÜDÜRLÜĐÜNE

Ülfet DAĞ tarafından hazırlanan “Geleceđi Geçmişle Kurgulamak: Bilim Kurgu Romanları ve Çağcillaştırılmış Mitler” başlıklı bu çalışma 08.02.2019 tarihinde Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliđinin ilgili maddesi uyarınca yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalında Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan

Prof. Dr. Medine SİVRİ

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SEMERCİ

(Danışman)

Üye

Prof. Dr. Asuman AĞAÇSAPAN

Üye

Doç. Dr. Ahmet CUMA

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Engin BÖLÜKMEŐE

ONAY

.../ .../ 2019

Prof Dr. Mesut ERŐAN

Enstitü Müdürü

...../02/2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin/projenin Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi hükümlerine göre hazırlandığını; bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmanın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Osmangazi Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla taranmasını kabul ettiğimi ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim. Yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması halinde ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Ülfet DAĞ

.....

ÖZET

GELECEĞİ GEÇMİŞLE KURGULAMAK: BİLİM KURGU ROMANLARI VE ÇAĞCILLAŞTIRILMIŞ MİTLER

DAĞ, Ülfet

Doktora–2019

Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SEMERCİ

İnsanlığın var oluşundan beri mitler yaşamın temel gizemlerinin anlaşılır kılınması adına etken bir araç olmuştur. İnsanlar bilimsel bilginin yokluğunda hayal gücü yardımıyla doğa, doğaüstü varlıklar ve onların eylemleri ile ilgili mitler yaratmışlardır. Zamanla, yaratılan mitler önce sözlü sonra yazılı hâlde sonraki nesillere aktarılmıştır. Böylelikle mitler geçmişten günümüze ilksel zihinden modern düşünceye geçişte kültürel, toplumsal, eğitsel ve sanatsal çalışmaların ilgi alanına giren değerler hâline gelmiştir. Çağcıl toplumda mit genellikle tarihsel ve ilksel olarak düşünülse de, bugün edebiyat dünyasında mitler çağcıl söylemlere dönüşmeye başlamıştır. Mitlerin yeniden yorumlandığı alanlar sinema ve edebiyattır. Mitin çağcıl dünya ile arasındaki bağı kuran ise bilim kurgu eserleridir.

Bilim kurgu, mitleri, bilimsel ve teknolojik gelişmelerle harmanlayarak gelecekte alternatif dünya ve yaşam alanları yaratır. Geçmişin, şimdinin ve geleceğin bir arada kullanımıyla oluşturulan bu yaşam alanları temelde mitik izler taşır. Mitlerin sürekliliğini sağlayan şey ise tüm kültürel alanlarda kendini yeniden üretebilmesidir. Bilim kurgu eserlerindeki çağcıl mitler, zamana ve teknolojik gelişmelere paralel bir şekilde insanlığın değer yargılarıyla bağının devam edeceğinin göstergesidir. Bunun yanı sıra bilim kurgu çağcıl mitlerle hayal gücünün sınırlarını açığa çıkarır ve insanları aydınlatarak geleceğe hazırlar.

Bu çalışma mit ve bilim kurgu ilişkisine odaklanarak bilim kurgunun çağcıl toplumda mit görevi üstlendiğini ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Aynı zamanda bilim kurgu eserlerinin işlevsel açıdan mitlerle hangi benzerlikleri taşıdığı ve mitlerin bilim

kurgu eserlerine hangi açılardan kaynaklık ettiği irdelenmiştir. Çağcılışan mitler olarak bilim kurgu insanlığın geleceğini ve gelecek yaşamları konu edinmiştir. İncelediğimiz eserlerde de gelecekteki toplumlar ve dünya dışı gezegenler ile ilgili mitler üretilmiştir. Bilim kurgu eserlerinin çağcıl toplumun mitleri olduğu düşüncesinden hareketle, Douglas Adams'ın "Otostopçunun Galaksi Rehberi" ve Frank Herbert'in "Dune" eserlerinde arketipçi eleştiri ve monomit kullanılarak çağcıl mitlerin izleri sürülmüştür. Bu bağlamda alana katkı sağlamayı amaçlayan çalışmamız bilim kurgu eserlerinin mitleri çağcılaştırarak toplumun mit ihtiyacını karşıladığını ve bunu yaparken mitlerin işlevlerinden, konu zenginliğinden ve arketiplerden faydalandığını ortaya koymuştur. Bilim kurgu eserlerini mitlerin çağcıl şekli olarak değerlendirdiğimiz bu çalışmanın karşılaştırmalı edebiyat ve karşılaştırmalı mitoloji alanlarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: mit, bilim kurgu, çağcıl mitler, arketipçi eleştiri, monomit.

ABSTRACT

FICTIONALISING THE FUTURE WITH THE PAST: SCIENCE FICTION NOVELS AND MODERNIZED MYTHS

DAĞ, Ülfet

PhD Degree–2019

Comparative Literature Department

Advisor: Assistant Professor Mehmet SEMERCİ

Since the existence of humanity, myths have become an instrument for the main mysteries of life to be understandable. In the absence of scientific knowledge, people created myths about nature, supernatural beings and their actions with the aid of imagination. Over time, the myths were transmitted to the next generation first in verbal and then in written form. Thus, during transition from primitive mind to contemporary thought, the myths became the materials in the interest of cultural, social, educational and artistic works from the past to the present. In modern society, myth is generally thought of as a historical and primary, but today myths in the world of literature have begun to turn into modern discourses. Literature and cinema are the field in which myths are reinterpreted, and science fiction is the link between myth and the modern world.

Science fiction creates an alternative world and living spaces in the future by combining myths, scientific and technological developments. These living spaces, created by the combination of the past, present and future, have basically signs of mythology. Myths are able to reproduce themselves in all the cultural spheres and this provides continuity. Modern myths created in science fiction works also show that the connection between humanity and holiness will continue in parallel with time and technological developments. Besides, science fiction opens the boundaries of imagination with modern myths that it creates and prepares people for the future by illuminating them.

This work focused on the relation between myth and science fiction and tried to reveal that science fiction takes on a myth task in modern society. At the same time, it was studied to reveal what similarities science fiction had with myths and how myths formed basis for science fiction works. As modern myth, science fiction has dealt with the future of humanity and future lives. Future societies and myths about extraterrestrial planets were also created in the works we studied. Considering that science fiction works are the myth of modern society; in Douglas Adams' 'The Hitchhiker's Guide to the Galaxy' and in Frank Herbert's 'Dune', archetypal criticism and monomyth were used and modern myths were searched. In this context, our works which aimed to contribute to the field revealed that science fiction works fulfill the mythical need of the society by modernizing myths and in doing so benefited from the functions of myths, richness of the issue and archetypes. It is thought that the evaluation of science fiction works from a modern myths point of view contributes to the fields of comparative literature and comparative mythology.

Key Words: myth, science fiction, modern myths, archetypal criticism, monomyth.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	v
ÖNSÖZ	xii
TABLolar LİSTESİ.....	xiii
KISALTMALAR.....	xiv
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

KAVRAMSAL OLARAK BİLİM KURGU, FANTASTİK, MİT VE KAOİD

1.1. Bilim Kurgunun Tanımı ve Kökeni	7
1.2. Bilim Kurgunun Ortaya Çıkışı ve Tarihçesi	15
1.3. Fantastiğin Tanımı ve Özellikleri	24
1.3.1. Fantastik ve Kurmaca İlişkisi.....	30
1.4. Mitin Kökleri ve Doğası	32
1.4.1. Karşılaştırmalı Mitoloji.....	41
1.5. Kaoid Kavramı ve Özellikleri	48
1.5.1. Bilim Kurgu, Mit ve Kaoid İlişkisi	51

2. BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Carl Gustav Jung ve Arketipçi Eleştiri	54
2.1.1. İç Benlik Arketipi.....	60
2.1.2. Gölge Arketipi	61
2.1.3. Anima- Animus Arketipi	61
2.1.4. Persona (Maske) Arketipi	62

2.2. Karşılaştırmalı Edebiyat Çalışmalarında Arketipçi Eleştirinin Kullanımı.....	63
2.3. Kahramanın Yolculuğuna Yaklaşım Biçimleri.....	66
2.3.1. Joseph Campbell ve Kahramanın Sonsuz Yolculuğu.....	70
2.3.1.1. Yola Çıkış Aşaması.....	73
2.3.1.2. Erginlenme Aşaması.....	74
2.3.1.3. Dönüş Aşaması.....	75

3. BÖLÜM

“OTOSTOPÇU’NUN GALAKSİ REHBERİ” VE“DUNE”

ESERLERİNİN ÖZETİ ve ESERLERLE İLGİLİ DEĞERLENDİRMELER

3.1. “Otostopçu’nun Galaksi Rehberi” Eserinin Özeti.....	78
3.2. “Dune” Eserinin Özeti.....	80
3.3. “Otostopçunun Galaksi Rehberi” ve “Dune” Eserleri ile ilgili Değerlendirmeler....	83

4. BÖLÜM

GELECEĞİN MİTOLOJİSİ OLARAK BİLİM KURGU ROMANLARI

4.1. Bilim Kurgu Romanları ve Mit İlişkisi.....	90
4.2. Geleceğin Mitolojisi ya da Uzay Çağı Mitolojisi Olarak Bilim Kurgu Romanları.	103
4.3. Bilim Kurgu Romanlarında Güncellenen Mitik Kahraman.....	109

5. BÖLÜM

GELECEĞİ GEÇMİŞLE KURGULAMAK: BİLİM KURGU ROMANLARI VE ÇAĞCILLAŞTIRILMIŞ MİTLER

5.1. “Dune” ve “Otostopçunun Galaksi Rehberi” nde Çağcılaştırılmış Mitler.....	117
5.2. Güncellenen Mitik Kahraman Bağlamında Paul Atreides ve Arthur Dent.....	143
5.3. Frank Herbert’in “Dune” ve Douglas Adams’ın “Otostopçunun Galaksi Rehberi” Eserlerinin Arketipçi Eleştiri Bağlamında Karşılaştırılması.....	155

5.3.1. İç Benlik Arketipi.....	155
5.3.2. Gölge Arketipi	164
5.3.3. Anima- Animus Arketipi	176
5.3.4. Persona (Maske) Arketipi	184
5.4. “Dune” ve “Otostopçunun Galaksi Rehberi” Eserlerinin Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Bağlamında Karşılaştırılması.....	192
5.4.1. Yola Çıkış Aşaması.....	194
5.4.2. Erginlenme Aşaması	210
5.4.3. Dönüş Aşaması	225
SONUÇ	240
KAYNAKÇA.....	250

ÖNSÖZ

Bu çalışmada mit ve bilim kurgu ilişkisi, mitlerin bilim kurgu eserlerine kaynaklık etmesi ve bilim kurgu eserlerindeki çağcıl mitlerin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Çalışmada bilim kurgunun mitlerle benzerlik ve farklılıkları ele alındığı gibi bilim kurgunun mitlerden hangi noktalarda faydalandığı esas alınmıştır. Bilim kurgunun mitlerden birebir mitik anlatının kullanımı, mitik unsura yapılan bir gönderme, mitik anlatının farklı zaman ve mekânda çağcıl bir metinde yeniden yaratılması şeklinde faydalandığı görülmüştür. Aynı zamanda bilim kurguda yaratılan yeni yaşam alanları ve kültürel sistemlere insanların uyum sağlaması için mitlerin kozmolojik, mistik, sosyolojik ve pedagojik işlevlerinden faydalandığı saptanmıştır. Bu bakış açısıyla birlikte “Otostopçunun Galaksi Rehberi” ve “Dune” eserlerindeki çağcıl mitler, bu eserlerde antik mitlere yapılan göndermeler ve kullanılan mitik unsurlar, yaratılış ve kahramanlık mitleri arketipçi eleştiri ve monomit verileriyle ayrıntılı olarak incelenmiş ve bu iki eserin mitlerin çağcılaştırılmasına katkı sağladıkları görülmüştür.

Çağımızın ihtiyacı olan mitik düşüncenin, teknoloji ve bilimi aynı potada eriten bilim kurgu eserlerinde yer aldığını göstermeye çalışan bu çalışmayla karşılaştırmalı edebiyat ve karşılaştırmalı mitoloji araştırmalarına katkı sağlamayı amaçladık. Bu zorlu süreç boyunca her zaman yanımda olan, desteğini ve heyecanını her zaman hissettiğim danışmanım sayın Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SEMERCİ'ye, engin bilgi paylaşımı ve yapıcı eleştirilerinden ötürü sayın Prof. Dr. Asuman AĞAÇSAPAN'a ve sayın Doç. Dr. Ahmet CUMA'ya, mitoloji ile tanışmama vesile olan ve bu alanda ilerlemem için beni yüreklendiren sayın Prof. Dr. Medine SİVRİ'ye, farklı pencerelerden bakmamı sağlayan sayın Dr. Eda KÖKLÜ BAYRAKÇI'ya, kaynak konusunda yardımcı olan sayın Dr. Öğr. Üyesi Timuçin Buğra EDMAN'a teşekkürlerimi borç bilirim.

Ayrıca süreç boyunca beni her zaman destekleyen aileme, öğrencilik ve meslekî hayatımda yardımlarını esirgemeyen bütün hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1: Carl Gustav Jung ve Nortrop Frye'in Arketipçi Eleştirisi	59
Tablo 2: Kahraman Türleri	111
Tablo 3: Dune Hanedanlıkları	131
Tablo 4: Atreides Soy Ağacı	145
Tablo 5: Paul Atreides ve İsa Mesih'in Özellikleri.....	149
Tablo 6: Paul Atreides ve Arthur Dent'in Özellikleri.....	154
Tablo 7: Paul Atreides'in Monomit Şablonu	193
Tablo 8: Arthur Dent'in Monomit Şablonu	193

KISALTMALAR

a.g.e.	: Adı geen eser.
a.g.m.	: Adı geen makale.
Alm.	: Almanca.
bkz.	: Bakınız.
C.	: Cilt.
ev.	: eviren.
Fr.	: Fransızca.
İng.	: İngilizce.
ss.	: Sayfa sayısı.
S.	: Sayı.
TDK	: Trk Dil Kurumu.

GİRİŞ

Bu çalışma, mitlerin geçmişten günümüze, günümüzden geleceğe köprü kuran ve bilim kurgu dünyasının da temelini oluşturan bir bağ olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bilim kurgu ve mitleri ortak paydada buluşturan faktör olağanüstü olana gösterdikleri ilgidir. Bu ilginin zekâ ve yaratıcılıkla harmanlanarak kurguda birleşmesi çağcıl mitlerin oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Bilim kurgu romanlarına mitlerin güncel versiyonu olarak bakmak ve mitlerin geleceği şekillendirmedeki etkisini tartışmak bu çalışmanın temel problemidir.

“Geleceği Geçmişle Kurgulamak: Bilim Kurgu Romanları ve Çağcılaştırılmış Mitler” başlıklı tez çalışması; içinde adı geçen terimlerden de anlaşıldığı gibi mit ve bilim kurgu arasındaki ilişkiden yola çıkarak bu ilişkiye dayanan yaratım süreci ve temsillerinin güncel işlevini sorgular. Bir başka deyişle çalışma; güncellenmiş mitik öğelerin, figürlerin ve işlevlerin yeni ifade alanı olarak bilim kurgu romanları arasındaki konumu anlamaya ve mit-bilim kurgu işbirliğinin mitlerin çağcıl söylemlere dönüşümündeki rolünü belirlemeye çalışır. Çalışmada bilim kurgu romanlarına kaynaklık etmesi bağlamında mitlerin, gelişen teknoloji ile beraber yeni dünyadaki yansımaları incelenecektir. Geçmişin referans alınarak geleceğin şekillendirilmesi, bilim kurgu ve mit sentezinin edebiyattaki yeri Douglas Adams’ın “Otostopçunun Galaksi Rehberi” ve Frank Herbert’in “Dune” eserlerinden hareketle arketipçi eleştiri ve monomit yöntemi kullanılarak karşılaştırmalı bir biçimde ele alınacaktır.

Bu çalışmada bilim kurgu romanlarının mitleri güncelleştirerek günümüz şartlarına nasıl uyarladığı irdelenecektir. Ayrıca çalışmada evrendeki yaşamın mitlerin kalıtımsal düzenlenmesi olmadan düzenlenip düzenlenemeyeceği ve insan yaşamında mitlerin etkisinin olup olmadığı sorularına seçilen bilim kurgu romanları aracılığıyla yanıt aranacaktır.

Avrupa'daki bilimsel gelişmeler, sanatta ve düşüncede meydana gelen değişimler Rönesans ve Reform hareketleri ile başlamıştır. Coğrafi keşifler, bilim ve tekniğin ilerlemesi ve felsefi açılımların yanında bu dönemin en önemli kaynağı Antikite olmuştur. Antik Yunan ve Roma Avrupa'nın gelişimi ve geleceği için sonsuz bir kaynaktır. Gelecek, geçmişin yeniden gözden geçirilmesi ile var edilmiştir. Bu çalışmada Guattari ve Deléuze'nin ortaya attığı "kaoid" kavramının bilim, felsefe ve sanata dönüşmesi, bilim ve teknolojinin ilerlemesinde mitlerin yeniden güncellenerek bilim kurgu eserlerine yansımaları ve bilim kurgunun mitlerin modern versiyonu olduğunun ortaya konulması amaçlanmaktadır. Türk bilim dünyasında bilim kurgunun sinema ile olan bağlantıları üzerine pek çok çalışma yapılmış olsa da, bilim kurgu eserleri ve mit ilişkisi bağlamında çalışma dikkatimizi çekmemiştir.

Çalışmada çoğulcu (eklektik) yöntem kullanılacaktır. Bunlar arketipçi eleştiri, monomit ve karşılaştırmalı yöntemlerdir. Eserler ilk olarak arketipçi eleştiri ve daha sonra monomit ışığında incelenecektir. Çalışma bu yönüyle karşılaştırmalı edebiyat çalışması olduğundan temelinde karşılaştırma yöntemi vardır (bkz., Aytaç, 2003: 13). Karşılaştırma yöntemiyle eserlerde saptanan bulgular birbirleriyle karşılaştırılıp benzer ve farklı noktaları belirlenecektir.

Arketipler, insanın evrensel duygu, düşünce ve davranış kalıplarını oluşturur. Bu kalıpların açılması, üzerine dikkat çekilen eser kahramanının serüvenini gün yüzüne çıkarır. Joseph Campbell, kahramanlık mitlerini inceleyerek monomit kuramını geliştirmiştir. İncelenecek eserlerde bu yöntemler aracılığıyla bilim kurgu romanlarındaki kahramanların arketip ve monomit çevrimi bağlamında geçirdiği değişimler incelenecek, bu kahramanların mitlerdeki kahramanlarla olan benzerlik ve farklılıkları ortaya çıkarılmaya çalışılacaktır. Gelişen teknoloji ile beraber mitlerin bilim kurgu dünyasında ortak değer olduğu ve bu eserlere de kaynaklık ettiği gözlemlenebilir. Zaman, mekân, hayat ve şartlar ne kadar değişse de insanlık tarihinin benzer eksenler üzerine kurulu olduğu ortaya çıkarılabilir. Mitler bilim kurguda farklı boyutlarda yeniden canlanır. Çalışma kapsamında karşılaştırmalı edebiyat bilimi verileri ışığında bilim kurgu romanlarının mitlerle olan ilişkisi,

mitlerdeki kahraman algısının bilim kurguya nasıl yön verdiği, söz konusu eserler aracılığıyla ortaya çıkarılmaya çalışılacaktır.

Alanda öne çıkan çalışmalar arasında Gail Landsman'ın "Science Fiction: The Rebirth of Mythology (Bilim Kurgu: Mitolojinin Yeniden Doğuşu)" (1972) ve John Perlich ile David Whitt'in "Sith, Slayers, Stargates, +Cyborgs: Modern Mythology in the New Millennium (Sith, Slayers, Stargates, +Cyborgs: Yeni Milenyumda Modern Mitoloji)" (2008) yer alır. Landsman, çağımızın mitolojisi olmadığını vurgular ve mitolojiden yoksunluğun kültür kaybı ile eşdeğer olduğunu dile getirir. Bilim kurgunun da kültürümüzün mitolojisi olarak görülebileceğini nedenleri ile açıklar (bkz., Landsman, 1972: 889). Perlich ve Whitt'in çalışmasında mitlerin bilim kurguda nasıl hayat bulduğunu, aslında mit yazımının bitmediği, bilim kurgunun mitleri çağcılaştırdığı vurgulanır. Klasik Yunan Mitolojisi'nin bilim kurgu olarak günümüzde "Star Wars", "Galactica", "Stargate", "Firefly: So Pretty It Could Not Die" gibi film ve diziler aracılığıyla ortaya çıktığı ifade edilir (bkz., Perlich ve Whitt, 2008: 9). Görüldüğü gibi mitlerin değerlendirilmesi modern toplumun ihtiyaçlarına göre zamanla genişleyerek edebiyatla birlikte medyayı da kapsamıştır.

Türkiye'de "Dune" eseri hakkında yapılmış çalışmaya rastlanılmamıştır. "Otostopçunun Galaksi Rehberi" ile ilgili 2012 yılında Çelik Ekmekçi tarafından hazırlanan "Science fictional parody as a postmodernist trope in Douglas Adams's serial novels The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Douglas Adams'ın Otostopçu'nun Galaksi Rehberi adlı seri romanlarında postmodernist yöntem olarak bilim kurgusal parodi)" başlıklı yüksek lisans tezi vardır. Bu tezde postmodernin yapısal özellikleri olan başta parodi, ironi, hiciv ve güldürü unsuru ve bu unsurların bilim kurguyla ilişkisi incelenerek söz konusu romanda var olan postmodern öğeler açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. Söz konusu tez, eserdeki postmodern unsurları incelemektedir. Frank Herbert ve Douglas Adams ile ilgili çalışma neredeyse olmadığı gibi söz konusu yazar ve eserlerini aynı tez başlığı altında ele alan bir çalışma da dikkatimizi çekmemiştir. Ayrıca bilim kurgu ve mit ilişkisini ele alan ve bu bağlamda bilim kurgu eserlerini mitlerin çağcıl versiyonu olarak karşılaştırmalı

bir şekilde inceleyen herhangi bir yüksek lisans ve doktora tezine rastlanılmamıştır. Araştırma, bu açıdan değerlendirildiğinde özgün bir çalışma olarak düşünülmektedir.

Çalışmamızın farkı bilim kurgu ve mit ilişkisi üzerinde durması ve bu ilişkinin eserlere nasıl yansıdığını irdelemesidir. Çalışmada ayrıca mitlerin yeniden yazımı, kendini bulunduğu şartlara göre yeniden nasıl tanımladığı değerlendirilecek ve mitik kahraman algısının bilim kurgu romanlarındaki yeri sorgulanacaktır. Birinci bölüm, kavramsal arka plan bilgisi ve tarihsel bilgi vererek genel bir açıklama sunmaktadır.

İkinci bölümde, arketipçi eleştiri ve monomit hakkında bilgi verilmektedir. Jung'un arketip kavramı ve eserleri karşılaştırırken kullanılacak olan iç benlik, anima/animus, gölge ve persona arketipleri açıklanacaktır. Daha sonra monomit ile ilgili öncelikle farklı teorisyenlere ait kahramanın yolculuk haritasının kuramsal açıklamaları yer alacak ve Joseph Campbell'ın belirlediği kahramanın yolculuk aşamaları hakkında bilgi verilecektir.

Üçüncü bölümde, incelecek eserler hakkında bilgi verilecektir. Bu bölümün ilk ilk başlığı eserlerin özetinden oluşmaktadır. Üçüncü ve son başlık altında bu eserlerle ilgili yapılmış değerlendirmeler yer bulacak ve bir sonraki bölümde yapılacak inceleme için ön fikir oluşturulacaktır.

Dördüncü bölüm, araştırmanın odak noktası olan bilim kurgu ve mit ilişkisini içermektedir. Mitlerin çağcılaştırılmasında bilim kurgu romanlarının etkisi tartışılacak ve bilim kurgu romanlarının mitleri nasıl güncelleştirdiği üzerinde durulacaktır. Aynı zamanda bilim kurgu romanlarında güncellenen mitik kahraman olgusu ele alınacaktır.

Çalışmanın son bölümü eserlerin analizini içermektedir. Öncelikle eserler tanrı ve evren daha sonra kahraman mitleri açısından ele alınacaktır. Carl Gustav Jung tarafından ortaya konulan "arketip" ve Joseph Campbell'ın "monomit" kavramı doğrultusunda, "Otostopçunun Galaksi Rehberi" ve "Dune" eserlerindeki

kahramanların çözümlemesine yer verilecektir. Bu çözümlene ile kahramanların geçirdikleri dönüşümlerin benzerlik ve farklılıkları belirlenerek sonuca varılacaktır.

1. BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

KAVRAMSAL OLARAK BİLİM KURGU, FANTASTİK, MİT VE KAOİD

İnsanoğlu dünyaya geldiğinden bu yana nereden geldiğini, varlığını, kendinden üstün bir varlığın olup olmadığını ve nereye gideceğini hep sorgulamıştır. İnsanı tüm bunları sorgulamaya iten ise içinde barındırdığı merak duygusu olmuştur: Bilinmeyene duyulan merak. Bu merak duygusu çağlar boyu hem geçmişini anlamak hem de geleceğini kurgulamak için itici bir güç olmuştur. İnsan; yeni, farklı ve yabancı olana, beş duyu organıyla algıladığı ya da algılayamadığına karşı hep bir ilgi beslemiş ve bunları keşfetme yoluna gitmiştir. İnsanlar tarih boyunca evrimle meşgul olmuşlar ve sürekli olarak zihinlerini geliştirmeye çabalamışlardır. Merak dürtüsü ve keşfetme ilgisi, hayal gücünü geliştirmesine yardımcı olmuştur ve geleceğe yönelik ilgisini her zaman üst düzeyde tutmuştur. İnsan, geçmişini araştıran, nereden geldiğini sorgulayan ve kendisini nelerin beklediğini tahmin eden kehanetler geliştirmiştir. En başta kendisini yaratan ve kendisinden üstün bir varlığın olup olmadığı üzerine kafa yormuştur. Mit, din ve bilim bu sorulara yanıt aramak için kullanılan araçlar olmuş ve merak edilen sorulara kendi sınırları içinde cevap vermişlerdir. Mitlerdeki politeizm dinlerde yerini monoteizme bırakmıştır. Dinlerde sonsuz ilahi bir varlıktan söz edilirken mitler varoluşu tanrılara bağlamaktadır. Mitler sadece yaratılış öyküleri değildir, toplumsal hayatın kurallarını belirleyen, davranışları düzenleyen ve kültürel faktörleri yansıtan olgulardır.

İlksel insanların hayatı anlama ve anlamlandırma çabasının yansıması, bu insanların ilk öyküleri olan mitlerde görülür. Mit; varoluş süreci, evrenin oluşumu, kozmogonik mitin tabiattan sosyal hayata geçişini, evrenin yaratılmasıyla zamanın oluşması, insanın kafasında oluşan soyut ve somut kavramların sembollerle açıklanması yoluyla oluşturulan değerler sistemidir ve aynı zamanda bir felsefi düşüncedir. Bu felsefe sisteminin ilk ayağında ise kaosun kozmosa dönüşümü yer alır. Yaratılış mitlerinde göze çarpan ilk şey, insanların içinde yaşadıkları evrenin kaynağı ya da kökeninin ne olduğunu sorgulamasıdır. Genel itibarıyla kozmogonik

mitlerde evren hep kaostan kurtulmuş ve karmaşık ortam bir düzene girmiştir. İnsan zihni, bu kaostan kurtuluşu hep bir yaratıcı/ yaratıcılar düşüncesi yardımıyla şekillendirmiştir.

İnsanın, geçmişi ve geleceği hakkında fikirler üretebildiği ve bu üretimlerinin varlığını sürdürdüğü alanlardan biri de edebiyat olmuştur. Uçsuz bucaksız bir yaratım alanı olan edebiyat, insanın ölümsüzlük duygusunu en uç noktada yaşatan sanattır. Hayal gücünün en derinlerine inen edebiyat; insanın fantezisinde yer alan her türlü duygu, düşünce ve beklentileri görünür duruma getirmesine yardımcı olur. Edebiyat için salt gerçek ya da salt gerçek olmayan gibi bir ayırım söz konusu değildir. Gerçeklikten beslendiği gibi hayal gücü ile yaşanacak ya da yaşanması muhtemel şeyleri kelimelere döker. Edebiyatın olmazsa olmaz başka bir deyişle kaçınılmaz olan olgusu ise kurgusal olmasıdır. Peki kurgu ne anlama gelir? “Kurgu, hem uydurmak, hem de yazınsal bir yapıt oluşturmak; her iki durumda da aynı şey, bir başka anlatımla var olanı aşma söz konusudur. Uydurma ya da yalan söylemede gerçek bir konu aşılır; yazınsal yapıtta ise o yapıtta söylenen dünya aşılır” (Kula, 2012: 3-4). İnsanda var olduğu dünyayı aşma ve sonsuzluğa erişme isteği yaratıcılığı ile birleşince farklı türleri ortaya çıkarmıştır. Bunlardan biri hem hayal gücünü hem de doğayı keşfi sonucu elde ettiği bilimsel ve teknolojik verilerle bilim kurgu adı verilen tür olmuştur.

1.1. Bilim Kurgunun Tanımı ve Kökeni

İnsanlık, kendi varlığını bildiği ve tanıdığı günden itibaren doğaya hâkim olmak için çaba sarf etmiştir ve etmektedir. Kimi zaman bu gelişme isteği, bazı sebeplerden dolayı yerinde saymıştır. İnsan, her zaman kendini aşma ve ileriye yönelik atılım çabası içinde olmuş ve önüne konulmuş engelleri ortadan kaldırmaya çabalamıştır. Bu engeller; ekonomik problemler, dünyayı derinden etkileyen güç ve din savaşları olmuştur. Tüm bu engellere rağmen insan doğası hep ilerleme adına kendini geliştirmeye çalışmış ve bilimi araç olarak kullanmıştır. Bilim ve teknoloji;

toplumu, dünyayı ve evreni deęiřtirmek için insanlığın elindeki itici bir güç olmuřtur. Sadece somut dünyayı deęil soyut dünyayı da edebiyat aracılığı ile deęiřtirmiřtir. Hayat, önce mitlerle daha sonra bilim ve teknoloji ile anlamlandırılmaya çalıřılmıřtır. Daha sonra yine bilim ve teknoloji ile hayat ve hayata dair dinamikler çeřitli deęiřimlere uęratılmıřtır.

Edebiyat bu deęiřime elbette kayıtsız kalmamıřtır. Bilimin ve teknolojinin edebiyatla birleřmesi bilim kurguyu meydana getirmiřtir. Aslında bilim kurgu hakkında yazılan pek çok kitap, öncelikle terimin tanımını yapmakla ya da “bilim kurgu nedir?” sorusuna yanıt aramakla iře bařlamıřtır. Bu çalıřma, öncelikle bu soruya yanıt arayacaktır. İinde bilimin, teknolojinin, deęiřimin ve olmazsa olmaz insan faktörünün yer aldığı her türlü formüle edilmiř yapı; bilim kurguyu meydana getirir (bkz., Grewell, 2015: 26). Grewell’a göre; bilim kurgunun temelini oluřturan dayanaklar bilim, teknoloji, insan ve deęiřimdir. İnsan deęiřim arzusu ile bilim ve teknolojiyi kullanarak bařka hayatlara dokunmaya çalıřır ve bunu edebiyata konu ederse bilim kurgu ortaya çıkar. Bununla birlikte, bilim kurguyu sadece bu dayanaklardan hareketle tanımlamak yeterli deęildir. Bilim kurgu edebiyatının kullandığı bu malzemelerin yanında neyi, nasıl anlattığını irdelemek gerekir. Zıllıoęlu řu řekilde bir tanımlama yapar: “Bilim kurgu, açık ya da örtülü gelecekte olabilecek, bulunabilecek, yařanabilecek olanın simgesel iletisidir” (Zıllıoęlu, 1986: 45). Zıllıoęlu’nun bu tanımıyla birlikte gelecek, simgesel iletiler bütünü ve varsayımlara dayandırılır. Yurttař ise; bilim kurgunun varsayımlara dayansa da olabilir olduęunu, gereklięe yatkın bir düřsellięin ürünü olduęunu vurgulamaktadır (bkz. Yurttař, 1995: 4). Bilim kurgu çevreden edindięi bilgileri kurgusal bir gelecekte iřleyerek günümüzü daha iyi deęerlendirmek için olanak saęlarken aynı zamanda geleceęe de iřık tutar.

İinde bilime dayalı bir para gereklięin aynı zamanda düřsel bir boyutun yer aldığı bu tür için Hugo Gernsback “scientifiction” kelimesini kullanmıř terim daha sonra yerini “science-fiction”a bırakmıřtır. Hugo Gernsback için scientifiction, “bilimsel olgular ve kehanetlerle karıřmıř, düřsel, sürükleyici bir öykü” anlamına gelmektedir (Baudou, 2005: 11). Orhan Duru tarafından önerilen Türke karřılığı

“bilim kurgu” olarak kabul görmüştür. Bilime dayalı olması denildiğinde salt içinde yaşanılan dönemin bilim anlamındaki gelişmişliğini kullanmak yeterli bir görüş değildir. İçerisinde hayal gücü barındırmasıyla bilimin geleceğe yönelik varsayımlarını içerebilir. Bilim kurguyu Türkçe’de ilk tanımlayan Orhan Duru, tür hakkında şu şekilde bir tanımlama yapmıştır:

Eskiden insanlar cinlere, perilere, mucizelere inanıyordu. Bugün onların yerine füzelere, atom bombasına ya da başka teknik gelişme örneklerine inanıyor. Bilim-kurgu yazınının çağımızla derinden bağlantısı vardır öyleyse. Okurları başka dünyalara, olağanüstülüğe, doğa-dışına sürüklese de kullandığı dil, bilim dilidir ya da bilimsi bir dildir hiç olmazsa (Duru, 1973: 334).

Duru’nun tanımlaması, bilim kurgunun kendisine konu olarak seçtiği şeyler hakkında ipuçları içermektedir. Diğer taraftan bilim kurgu yazarının modern bilim ve teknik gelişmelerden haberdar olması ve bunlardan hareketle geleceği resmetmesi gerektiğini eklemektedir (bkz., Duru, a.g.e.: 335). Duru’nun bu düşüncelerinde bilim kurgu türünün zorluğu dikkatten kaçmamalıdır çünkü hayal gücü ürünlerini ya da diğer bir deyişle kurguyu bilime dayandırmak, yazar için fazladan bir çaba gerektirmektedir. O zaman akıllara şu soru gelebilir: Bilim kurgu türünde eser vermek isteyen yazarlar bilim adamı olmak zorunda mıdır, yoksa mevcut bilimsel gelişmeleri takip ederek hayal gücü yardımıyla gelecek bilimsel gelişmeler öngörülemez mi? Bu soruya türün tarihsel gelişiminde cevap bulabileceğimizi umuyoruz.

Bilim kurgu yazarı Ursula Le Guin, bilim kurguyu modern hayatımızın bazı baskın öğelerinden, bilimden ve teknolojiden hatta tarihten çıkarılan “yeni metaforların” kullanıldığı bir tür olarak tanımlar (bkz., Gerlach ve Hamilton, 2003: 162). Burada “metafor”u açıklamak gerekir. Metafor (Fr.) ya da mecaz, bir sözü sözlük anlamı dışında başka bir anlamda söyleme sanatıdır ve mecaz söz ile işaret ettiği anlam arasında gerçeklik ilişkisi aranmaz (bkz., Karataş, 2004: 308). Le Guin bütün edebiyattan yola çıkarak bilim kurgudaki “yeni metaforları” şöyle açıklamaktadır:

Bütün edebiyat metafordur. Bilim kurgu metafordur. Onu diğer, daha eski kurmaca biçimlerinden ayıran şey; çağdaş hayatımızın bazı baskın öğelerinden, bilimden, bütün bilimlerden ve teknolojiden ve bu arada görecelikçi ve tarihsel bir perspektiften çıkarılan yeni metaforları kullanmasıdır. Uzay yolculuğu bu metaforlardan biridir sözgelimi, alternatif bir toplum, alternatif bir biyoloji de öyle; gelecek de bir başka metafordur (Le Guin, 2016: 16-17).

Daha önceki tanımlarla karşılaştırıldığında Le Guin’ın yaptığı tanımda dikkat çeken unsur, bilim kurgunun modern hayatın yanında tarihten yani geçmişten izler taşımasıdır. Tarihten alınan “yeni metaforlar” ifadesi aslında geçmişin, günümüz şartları ile ya da farklı bir ifadeyle çağımız bilim ve teknolojisine uyarlanarak yeniden boyut kazanması olarak düşünülebilir. Geçmişle bağlantıyı koparmama düşüncesiyle birlikte bilim kurgu eserlerine kaynaklık eden diğer unsurların neler olabileceği sorusu akıllara gelmektedir. Mitoloji, ütopyan eserler ve seyahatnameler bilim kurguya kaynaklık etmektedirler (bkz., Gerlach ve Hamilton, 2003 :163). Böylelikle bilim kurgunun bir yüzü geleceğe diğer yüzü geçmişe dönüktür.

Yapılan tanımlar; bilim kurgu eserlerinin konusunu, beslendiği kaynakları, temel dayanaklarını belirlemiştir. Yazar-eser-okur üçlemesini göz önünde bulundurduğumuzda, bilim kurgu okurunun özelliklerini belirlemek yerinde olacaktır. Bilim kurgu okuru bilime ilgi duyan ya da bilim sevgisine sahip insanlardır. Okurun öncelikle neyle karşı karşıya olduğunu bilmesi gerekir. Baudou, bilim kurgu okurunun karşı karşıya kaldığı durumların “olağanüstü görünen evrenler, topluluklar, varlıklar, olaylar” olduğunu söyler (Baudou, 2005: 11). Her ne kadar bazı bilim kurgu eserlerinde bilimin yarattığı korku, kötülükler ya da kötü karakterler kaleme alınsa da bilim sevgisinin daha ağır bastığını söylemek mümkündür. Rabkin’e göre; bilim kurgunun görevi bilimi sevdirmek, kişileri bilim adamı olmaya özendirmek ve popüleritesini artırmaktır (bkz., Rabkin, 2000: 8). Bilim kurgu sadece gelişen ve ilerleyen bilimi kullanmaz ya da konu edinmez, objektif olarak bilimi eleştirebilir ve nasıl bilim yapılması gerektiğine ilişkin birtakım özelliklere dikkat çekebilir. Bu durum özellikle distopik eserlerde görülebilir.

Istvan Csicsery-Ronay’ın “The Seven Beauties of Science Fiction” (1996) isimli makalesinde bilim kurgunun özellikleri sıralanmıştır. Bunlardan ilki,

neologism yani yeni kelime üretmektir. İkinci özellik, novums ya da nova (yeni şeylerin Latince'deki karşılığı) denilen hayali keşifler, icatlar ya da tarihi değiştirecek uygulamalardır. Üçüncü özellik, tarihsel bilime dayandırılmışlıktır. Bu özellik, yazarın tarihi ve mantıksal dayanakları kullanarak, bugünden hareketle geleceği belirlemesi demektir. Dördüncü özellik, oxymoron yani mantıksal çelişkidir. Bu özelliği bazı yazarlar ön planda tutarken bazıları arka planda tutar. En bilinen oxymoron örneği zaman yolculuğudur. Beşinci özellik, oxymoron ile bağlantılı olan bilimsel uydurmalarıdır. Bu özellik genellikle bilim kurallarını bozmaya yönelik bir özelliktir. Bununla amaç güncel bilim anlayışını eleştirmek değil, esrarengiz, komik ya da metafiziksel olarak merak uyandırmak, dramatik durumlar yaratmaktır. Altıncı özellik, sublime kronotop denilen özelliktir. Kronotop, zaman ve mekân anlamına gelen Yunanca bir sözcüktür. Buradaki anlamı kendine özel zaman ve mekânın olduğu kurgusal yapıdır. Bilim kurgu eserlerinde genellikle bir ya da birden fazla özel kronotop vardır. Siber gezegen, galaksi, yabancı gezegen, gelecek dünyalar bu kronotoplara örnektir. Yedinci özellik, parabel yani kıssa ya da öğretici anlamına gelen özelliktir. Bir bilim kurgu öyküsü bilimsel tarihî dayanağı ve bilimsel içeriği ne olursa olsun, edebî bir parabel üzerine kuruludur (bkz., Ronay, 1996: 386). Bahsi geçen yedi özellik bilim kurgu eserlerinin içeriği ve kapsamı hakkındadır.

Bu noktaya kadar bilim kurgunun terimsel boyutu ve tür olarak edebiyat içindeki karşılığına dair yapılmış tanımlara yer verilmiştir. Bilim (science) ve kurgu (fiction) kelimelerin tek başına anlamsal boyutta değerlendirildiğinde iki kelimenin zıtlık içerdiği görülmektedir. Ayrıca bilim kurguda akıl-duygu ya da bilim-mistisizmin iç içe geçmesi postmodernde önemli bir kavram olan “new age”i (yeniçağ) çağrıştırır:

New Age, son birkaç yüzyılın rasyonalist/determinist dünya görüşünün karşısında yer alır; yürürlükteki mekanik paradigmaya duygu/mistisizm/aşkılık katmak ister; bilimi, Uzakdoğu felsefeleriyle harmanlar [...] karşıt uçlardaki iki kültürel alanı, bilimi ve mistisizmi bir araya getirme çabası olarak ortaya çıkar (Ecevit, 2001: 201-211).

Ecevit, Frank Herbert ve Ursula Le Guin romanlarının “yeniçağ” esintisi taşıdığını belirtir. Herbert “Dune” eserinde bilimi mistisizmle harmanlamıştır. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde de “yeniçağ”ın izleri görülür. Adams eserinde soyut/somut, duygu/akıl karşıtlıklarına yer vermiştir. Karşıtlıkların bir arada kullanıldığı bilim kurgu eserlerinde konu edinilen başlıklar şu şekilde sıralanabilir:

- 1- Uzay gezileri, zaman içinde yer değiştirme ya da zaman içinde geziler, başka boyutlarda ya da koşut evrenlerde geziler.
- 2- Başka yıldızlardan gelen akıllı ya da akılsız yaratıklar, uzay canavarlarıyla karşılaşma.
- 3- Dünyanın gelecekteki tarihi ya da varsayımlı tarih, dünyanın sonu.
- 4- Olağanüstü buluşların yarattığı durumlar. Robotlar, telepati ve duyular üstü algılama.
- 5- Ütopyalar, kurgusal dünyalar (bkz., Duru, 1973: 335).

Jacques Baudou, işlenen temaları daha spesifikleştirir ve genel olarak uzay üzerinden bir çeşitlendirme yapar. Uzayda kolonileşme, dünyalaştırma, kozmik okyanuslar ve mitleri, uzaylılar, uzaylı uygarlıklar, uzaylıların işgali, gelecek öyküleri bilim kurgu eserlerinin konusunu oluşturmaktadır (bkz., Baudou, 2005: 68-84). Eserlerde genel olarak geleceğin konu edildiğini söyleyebiliriz.

Yukarıda özellikle Duru'nun yapmış olduğu konu belirlemede dikkat çeken başlık ütopyalardır. Ütopya, Yunanca Ou-topia (olmayan yer), Eu-topia (tatlı yer) anlamlarında kullanılan ve her iki anlamından hareketle var olmayan güzel/tatlı yer olarak nitelendirilebilir. Krishan Kumar ütopyaı, “mümkün olmayan, ancak insanın bulunmak için heves ettiği bir dünyada yaşamak” olarak (Kumar, 2005: 9), Tandaçgüneş ise “düşte ve düşüncede kurulan, eşitlikçi, doğru, mutlu ve güzel bir toplum düzeni” olarak tanımlar (Tandaçgüneş, 2013: 18-19). Bu iki tanım ütopyanın hayalî kısmını vurgularken, Bezel ise güzel bir toplum düzenine huzurlu toplum der ve bu huzurlu toplumun yaşadığımız dünyanın devam eden koşullarından hareketle insanın bilincinde ve düşüncesinde kurulduğunu söyler (bkz., Bezel, 1984: 7). “The Concept of Utopia (Ütopya Kavramı)” (1990) isimli eserinde Ruth Levitas,

“tanımların çeşitli olabileceğini ve bazı eleştirmenlerin ütopyaı edebî bir kurgu, bazılarının ise politik bir görüş olarak ele aldığını” ifade eder (Levitas, 1990: 11). Sadık Usta, genel anlamda ütopyaları devlet teorisinin ilk özü, eğlenceli ve fantastik metinler olarak görür ve ütopyaların asıl çıkış noktasının toplumların ve devletlerin derin krizlerini aşmak olduğunu ve bunun ütopyaları kaleme alan yazarların hayatları incelendiğinde anlaşılabilirliğini dile getirir (bkz., Usta, 2015: 15). Ütopyalar geçmiş ve mevcut sosyal ve siyasi olaylardan beslenerek geleceğe yönelik oluşturulan yapıcı düşünceler bütünüdür.

Tanımlardaki bu çeşitlilik, ütopya ile ilgili farklı görüşler ortaya çıkarmıştır. Ütopya hakkındaki görüşler, edebî kurgu ve politik görüş olmak üzere ikiye ayrılır. Bu görüşler doğrultusunda iki farklı eser örnek verilir. Bazı kaynaklarda ütopyanın ilk örneği olarak Platon’un “Devlet” adlı eseri bazı kaynaklarda ise Thomas More tarafından kaleme alınan “Ütopya” isimli eser gösterilir. 1516 yılında ideal ülke kavramından hareket eden Thomas More, dünya üstünde eşitlikçi, doğru ve mutlu bir toplumun nasıl oluşturulacağı fikrini dile getirmiştir (bkz., Usta, a.g.e.:18). Adı geçen eserlere bakıldığında, iki farklı söylemin ortaya çıktığını söyleyebiliriz. İlki; kanunların, şartların art arda sıralandığı ve imkânsız ideal yer, devlet ya da kurum anlamında, sosyal düzenin sağlanma çabasına ve düzenin korunmasına yönelik kurallar bütününe yer aldığı Platon’un “Devlet”i; diğeri ideal olan toplumun nasıl olması gerektiğini betimleyen, hayalî ideal bir toplum anlayışının filizlendiği Thomas More’un “Ütopya”sıdır. Bu şekilde düşünüldüğünde ütopyanın ayırt edici özelliğinin ne olduğu sorusu akıllara gelebilir. Ütopyanın ayırt edici özelliği “hayalî kurgu” (Kumar, 2005: 49) olması ve sıralanmış kurallar bütününde değil var olduğuna inanılan bir toplumu aktarmasıdır. Bilim kurgu türü, ağırlıklı olarak Thomas More öncülüğündeki anlayış ile kaleme alınmış ütopyalardan beslenmektedir. Bilim kurgu, gerçekleşmesi mümkün ya da mümkün olacak olan dünyaları konu edinir. Ütopya, olağandışı dünyaları ele aldığından bilim kurgunun sınırları içine girmektedir (bkz., Kumar, a.g.e.: 44). Böylece bilim kurgu eserleri insanların hayal gücünün ne kadar geniş olduğunu gösterirken aynı zamanda onları geleceğe hazırlar.

Yaşanılabilir bir dünya fikri öncelikli olarak insanın hayallerini süsler. İnsanda var olan zekâ ve sorgulama yetisi, geleceğe etki edebilir ancak geçmişini değiştiremez ve ortadan kaldıramaz. Bu yüzden geçmiş sınırlı bir şekilde değişime maruz kalır fakat gelecek şekillendirilmeye en uygun alandır. Yaşanacak hayatı daha güzel kılma adına ütopyik düşünme çabası her dem taze kalacaktır. Batı; Rönesans, Reform ve Aydınlanma hareketleri ile birlikte akıl, bilim ve teknik anlamda ilerlemeye başlamış ve bunlar aracılığıyla hayat yeniden anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Hayatı yeniden anlamlandırmak için kullanılan bu unsurlar, olumlu olduğu gibi olumsuz sonuçlar da doğurmuştur. Olumsuz sonuçların başında Birinci Dünya Savaşı gelir. Savaşın yaşandığı 1914-1918 yılları en acı faturaların ödendiği bir dönem olmuştur ve insanlara kötümserlik duygusunu hissettirmiştir. Bilimin ve teknolojinin hızlı gelişmesi, kentleşme ve sanayileşme insanları ideal yaşam hayalinden uzaklaştırmıştır. Böylece bir anlamda ütopyanın yerini olumsuz anlamda ütopya, karşı ütopya ya da distopya almıştır. Kelime anlamı olarak distopya, “Yunanca’da zor ya da kötü anlamına gelen bir ön ek olan dys- ve yer anlamına gelen Yunanca ‘topos’ un birleşiminden meydana gelir” (Molade, 2008: 11). Distopya sözcüğünün pek çok karşılığı vardır. Bunlar arasında karşı-ütopya (anti-utopia), kakotopya (cacotopia), negatif ütopya (negative utopia) ve eleştirel ütopya (critical utopia) bulunmaktadır. Distopya ilk kez 1868 yılında John Stuart Mill tarafından İngiliz Avam Kamarası’nda yaptığı bir konuşması sırasında kullanılmıştır (bkz., Kumar, 2006: 172). Baccolini, distopya ve bilim kurgu ilişkisinin gelişmesiyle, bu türün yirminci yüzyılda ortaya çıktığını belirtmiştir (bkz., Baccolini ve Moylan, 2003: 1). Distopyanın yirminci yüzyılda ortaya çıkmasının en önemli nedeni olarak yaşanan dünya savaşları görülebilir çünkü söz konusu savaşlarda teknoloji ve bilim insanların hayatlarında olumsuz sonuçlar doğurmuş ve karamsar bir ruh hâline neden olmuştur. Distopik eserler geleceğin, bilimin ve teknolojinin karanlık tarafını görünür kılmaktadır.

Ütopyanın olumlu, distopyanın ise olumsuz bir anlam içeriyor gibi görünmesine rağmen, ikisi birbirinden ayrı tanımlanamaz. Distopyalar, ütopyalardan beslenir. Ütopya ve distopya birbirinin varolma nedenidir, zıtlıkların birlikteliğidir. Kumar, ütopya ile distopyanın ilişkisini “karşı ütopya malzemesini ütopyadan alır ve

onu ütopyanın olumlanmasını reddeden bir tavırla yeniden kurar” (Kumar, 2006: 173) şeklinde ifade etmektedir. Bu yaklaşımla beraber ütopya ve distopyanın birbirlerine içkin yapısı olduğunu ve dikotomik özellik taşıdıkları söylenebilir. Her ideal toplum tasarımının ütopya olduğunu düşünmek hatalıdır çünkü Levitas’a göre “eğer ütopya yalnızca iyi bir toplum olsaydı bu durumda edebi kurguları, eleştirileri, fantastik edebiyatı, bilim kurguyu, politik teorileri, politik programları içerirdi” (Levitas, 1990: 8). Levitas’ın görüşüne şu şekilde bir anlam yüklenebilir: Ütopya kuramsal bilgiyi içerirken, bu bilgilerin pratiğini yapmak ve sonuçlarını göstermek ise distopyanın payına düşmektedir. Birbirini tamamlayan bu iki türe şu benzetme çok uygun düşmektedir: “Ütopyalar insanlığa sunulan bir düştür, karşı ütopyalar ise bir karabasan”dır (Üster, 2013: 14). O hâlde ütopyalar geleceğin aydınlık yüzünü distopyalar ise karanlık yüzünü yansıtır. Ütopyalar geleceğe dair umudu taşıırken distopyalar uyarıcı niteliğe sahiptir.

Çalışmanın bu bölümünde bilim kurgu türünün tanımı ve beslendiği kaynaklar hakkında bilgi verilmiştir. Bir sonraki bölümde bilim kurgu türünün ortaya çıkışı, tarihçesi ve farklı ulusal edebiyatlardaki yeri irdelenecektir.

1.2.Bilim Kurgunun Ortaya Çıkışı ve Tarihçesi

Bilim kurgunun tanımına dair yapılan açıklamalarda, genellikle bilimsel yönüne vurgu yapılmıştır. Böyle düşünüldüğünde, bilim kurgunun bilimin ilerlemesiyle beraber geliştiği düşünülebilir. Bilim kurgu (scientifiction) kavramını ilk kullanan kişinin Hugo Gernsbeck olduğunu daha önce belirtmiştik fakat türün doğuşu Antik Yunan’a kadar götürülmektedir. M.Ö. II. yüzyılda yaşayan Yunan yazar Samsatlı Lukianos, gerçekmiş gibi sunulmuş yüz olağanüstü olayı anlatan yazıları alaya aldığı “Gerçek Öykü” isimli bir öykü kaleme almıştır. Yazar bu eserde gezegenler arası bir savaş, çılgın uzaylı topluluklar, dünyada olan her şeyin duyulduğu bir kuyu ve görüldüğü bir aynadan bahsetmektedir (bkz., Baudou, 2005: 17). Samsatlı Lukianos ile başlatılan fakat o dönemde adı konulmamış olan bilim

kurgu için Ünal Oskay'ın oluşturduğu bir kronoloji vardır: “Prehistorik çağ”; bilimin ilk gelişmelerinin görüldüğü 1600'lere kadar olan ve ütopyaların yazıldığı dönemi kapsar. “Romantik çağ”; romantiklerin, gotik romancıların etkin olduğu 1600-1890 yılları arasındır. Burada dikkat edilmesi gereken tarih hatası bulunmaktadır. “Romantik çağ” olarak adlandırılmasına karşın tarihler birebir bu dönemi kapsamamaktadır çünkü romantizm akımı 19. yüzyılın başlarına denk gelmektedir. “Wells ve Burrougs çağı”; bu çağa adını veren Herbert George Wells ve Edgar Rice Burrougs'un eserlerinin yazıldığı dönemdir. “Modern çağ”; Hugo Gernsbeck'in bilim kurgu öyküleri yazdığı dönemi kapsar. “Altın çağ”; İkinci Dünya Savaşı'na kadar olan dönemde yazılmış eserleri içermektedir. “Savaş sonrası çağ”; İkinci Dünya Savaşı sonrası nükleer silahlanmanın ve soğuk savaşın eserlerin konuları belirlediği dönemdir. “Uzay çağı ve ötesi”; 1965'ten günümüze uzanan insanoğlunun uzaya gitme çabasıyla başlar. Eserlerin konusu başka gezegenler ve dünya dışı uygarlıklardır (bkz., Oskay, 2002: 61). Türün Lukianos'a kadar götürüldüğü dikkate alınrsa, bu sınıflandırmanın daha çok dönemlerin özelliklerine göre yapıldığı sonucuna varabilir. Eser konularıyla bilimsel gelişmelerin paralel olduğu gözlemlenebilir. Bunların dışında bilimin ve tekniğin ön plana çıkmasıyla bilim kurgu edebiyatının aydınlanma döneminde kimlik kazandığı, küreselleşme, Fransız İhtilâli ve Sanayi Devrimi ile olgunlaştığı söylenebilir. Aydınlanma ile beraber kimlik kazanan bilim kurgunun ikinci önemli atılımı ise dünya savaşlarının yaşandığı dönemlere denk gelir. İnsanoğlu artık kendi dünyasından çıkıp başka dünyaların peşine düşmüş, kendinden başka varlıkların olup olmadığını araştırmaya başlamıştır. Bilim dünyasının önemli kilometre taşlarından biri bilgisayar olmuştur. Yine bu dönemde robotlar ortaya çıkmıştır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra uzay teknolojileri ve özellikle aya yapılan ilk keşifle birlikte eser konuları bilimsel yeniliklere göre çeşitlenmeye başlamıştır.

Ülkeler çapında ele alındığında, bilim kurgu Avrupa'da doğmuş ve Amerika'da gelişimini sürdürmüştür. Bugünkü bakış açısıyla bütün özelliklerine göre değerlendirildiğinde bilim kurgu 1926'da New York'ta etkisini göstermeye başlamıştır fakat bu daha öncesinde yazarların bilim kurgu yazmadığı ya da insanların okumadığı ve değerlendirmedeği anlamına gelmez. Özellikle Ernst

Theodor Amadeus Hoffmann ve Edgar Allan Poe, 19. yüzyılın ilk yarısında robotlar ve ilginç olayları bilim ve teknoloji aracılığıyla akla yatkın bir hâle getirerek kaleme almışlardır. Mary Shelley, ünlü eseri “Frankenstein”da (1818) ceset parçalarını birleştirerek oluşturduğu vücudu elektrik aracılığıyla canlandırmayı başaran tıp öğrencisi Victor Frankenstein’in öyküsünü anlatır (bkz., Gunn, 2010: 27). Aldiss, “Frankenstein”ı ilk bilim kurgu romanı olarak kabul eder fakat Silverberg, bilim kurgu denilince akla ilk olarak Herbert George Wells’in gelmesi gerektiğini savunur çünkü çağdaş yazarların çoğunun konu ve teknik bakımdan Wells’in takipçisi olduğunu söyler. Bugün bilim kurgu olarak bilinen türün önde gelen ismi Herbert George Wells ve onun Fransız çağdaşı Jules Verne’dir (bkz., Kafka, 1975: 47). Söz konusu yazarların yaşadıkları dönemin ötesinde gelecekçi bakış açılarına sahip bir vizyonları vardır.

Samuelson, 19. yüzyıl bilim kurgu edebiyatının dört farklı zincirden oluştuğunu dile getirir. Dörtlü zinciri oluşturan yazarlar Edgar Allan Poe, Jules Verne, Edward Bellamy ve Edgar Rice Burroughs’dur. Bu yazarların temsil ettiği farklı özellikler vardır. Poe, eserlerinde daha çok metafizik unsurları kullanır. Verne, teknik donanım açısından zengin eserler vermiştir. Bellamy’nin eserlerinde fütürist felsefenin ağırlığı hissedilir. Burroughs’un eserlerinin macera boyutu ağır basmaktadır (bkz., Samuelson, 1977: 201). Bilim kurgunun sadece bilimi kullanmadığı bu yüzyılda daha belirgindir. Bilimin yanı sıra metafiziğin, felsefenin ve maceranın olması eserlerde aklın yanı sıra duyguların da ön plana çıktığını göstermektedir.

Bilim kurgu edebiyatı Hugo Gernsbeck ile önemli bir adım atmıştır. Gernsbeck, 1926 yılında Lüksemburg’da ilk bilim kurgu dergisi olan “Amazing Stories”i çıkarmıştır. Bu dergiyle birlikte bilim kurgu, kimliğini ve karakteristik havasını kazanmıştır. 1930’lu yıllarla beraber yıldızlarda geçen, içerisinde aşk, macera ve aksiyon öyküleri olan “space opera” kavramı ortaya çıkmıştır (bkz., Baudou, 2005: 30-34). Bu dönemin önemli gelişmelerinden bir diğeri ise John Campell tarafından çıkarılan “Astounding” dergisi olmuştur. Bu dergi sayesinde bilim kurgu bir adım daha ilerlemiştir. Eserler, basit bir dille ve eylem odaklı olarak

kaleme alınmıştır. Bugün bilim kurgu edebiyatının önde gelen yazarları arasında sayılan Isaac Asimov, James Blish ve Arthur C. Clarke bu dönemde eser vermişlerdir (bkz., Kafka, 1975: 47). Bu dönem bilim kurgunun altın çağı olarak da adlandırılmaktadır. Dönemin altın çağ olarak görülmesinde bilim kurgu dergilerinin etkisinin fazla olduğu söylenebilir.

1960'lı yıllarla birlikte bilim kurgu iki yönde gelişmiştir. İlk olarak “New Wave” (Yeni Dalga) adı verilen hareket başlamıştır. Özellikle Britanyalı yazarların öncülüğündeki bu akımın eserlerinde, pozitif bilimlerden çok sosyal bilimlerin izlerine rastlanır. Bu tarz eser veren yazarlar arasında Thomas Disch, Norman Spinrad, Samuel Delany, John Sladek, Harlan Ellison ve Thomas Pynchon bulunmaktadır fakat “New Wave” e tepki olarak Campbell tarzı bilim kurgu “hard science” yani bilimsel gerçekliğe dayanan hayal gücüne dönüş başlamıştır. Astronomi, fizik ve moleküler alandaki çalışmalar eserlere konu zenginliği sağlamıştır. Bu konularda eser verenler arasında, Gregory Benford, David Brin, Robert Forward, Charles Sheffield ve Vernor Vinge yer almaktadır. Dönemin önemli olaylarından bir diğeri Isaac Asimov’un kurduğu “Bilim Kurgu Dergisi”dir. Dergi Octavia Butler, Orson Scott Card, George R. R. Martin, Kim Stanley Robinson, ve Michael Swanwick gibi birçok önemli yazarı bir araya toplamıştır (bkz., Baudou, 2005: 38-42). 19. yüzyılda kaleme alınan eserlerde hem sosyal hem pozitif bilimlerin etkisi varken 20. yüzyılın ilk yarısında bunlar arasında bir çekişme yaşandığı gözlemlenebilir.

“New Wave” in etkisi 1970’li yıllarda da devam eder. Bu dönemde bilim kurgu daha çok içe dönük ve psiko-sosyal bir eğilimdedir. Bilim kurgu filmlerinin popülerliği artmaya başlamıştır. 1960'lı yıllarda başlayan ve büyüyen önemli bir kültürel dönüşüm, feminist ve kadın hakları hareketi olmuştur ve bu genel kültürel değişimi yansıtan kadınlar, 1970'li yıllarla birlikte bilim kurgu sanatında çok daha önemli bir ses haline gelmiştir (bkz., Baudou, a.g.e.: 40-41). 70’li yıllara kadar soyut ve somut unsurların yer aldığı eserlerde 70’li yıllardan sonra daha sosyal bir yapının hâkim olduğu gözlemlenebilir. Eserlerde gerek kültürel unsurların ve gerekse

cinsiyet rollerinin ön plana çıkması bilim kurgunun sadece bilimsel değil toplumsal değişimlerden de beslendiğini gösterir.

1980’li yıllarda bilim kurgu edebiyatında Amerikan merkezli yeni bir hareketlenme görülür. Bu hareketin adı “cyberpunk”tur. Siberpunk, temel olarak bireyin geleceğin teknolojisiyle yaşadığı sorunları ve mücadelesini konu edinir. Siberpunk eserlerinde teknoloji birey için bir sorundur. Siberpunk hareketine paralel olarak “steampunk” adı verilen yeni bir akım oluşmaya başlamıştır. Bu akımı Dickens’den aldıkları etkiyle K.W. Jeter, Tim Powers, James P. Blaylock başlatmıştır. “Steampunk”, türlerin karışımı demektir. Bu türde yazılan eserlerde 19. yüzyıl popüler edebiyatına göndermeler, zaman zaman metinlerarası uygulamalar, tarihe uyarlanmış oyunlar ve kolajlar yer almıştır (bkz., a.g.e.:43-45). Türlerin karışımı, kolajlar ve metinlerarası göndermelerle 80’li yılların bilim kurgusunun postmodern eğilim gösterdiği söylenebilir.

Bilim kurgu, Avrupa’da doğmuş olmasına rağmen daha çok Amerikan kimliği ile ön plana çıkmıştır. Jules Verne, bilim kurgunun en güçlü yazarlarından biridir. Yazar, yazılarında tamamen teknolojik keşifler ve güneş sistemi üzerine odaklanmıştır. İngiliz Jules Verne’i olarak bilinen ve bilimsel romantizmin öncüsü, romanlarında fikir ve sosyal konuları ele alan Herbert George Wells ise, teknoloji ve bilimin insanlığı değiştireceğine inanır. Yirminci yüzyıla geçişte Alman yazar Kurd Lasswitz uzay keşfi romanlarını yaratmıştır. İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra bu tür, Batı Avrupa ardından Doğu Avrupa ve Yakın Doğu’ya ihraç edilmiş ve bir bakıma endüstrileşmeye bağlı bir ilerleme kaydetmiştir. Sanayi Devrimi’nin yarattığı sosyal değişim ve bilimsel aydınlanmayla birlikte ilk kuşak bilim kurgu yazarları diğer ülkelerde bilim kurgunun gelişimi için kıstas olmuşlardır. Bilim kurgu, güçlü bir tarımsal geçmişin ve sosyal değişimin kısıtlı olduğu yerlerde kendisine okur kitlesi bulmakta zorlanmıştır. Amerikan bilim kurgu öyküleri ve romanları yabancı ülkelerde özellikle Avrupa’da okunmaya başlanmıştır. Almanya’da yazarlar, Amerikan takma ad kullanmış ve eserlerini Amerikanlaşmış yazımla kaleme almayı daha mantıklı görmüşlerdir. Almanya’da bilim kurgu eserleri Herbert W. Franke ve Wolfgang Jeschke tarafından psikolojik ve felsefi olarak kaleme alınmıştır. Aynı

zamanda bu yazarlar Alman bilim kurgu yayınının öncüsü sayılan “Wilhelm Heyne”de editörlük yapmışlardır. Savaş sonrası dönem yani Batı-Doğu Almanya zamanında bilim kurgu en karmaşık dönemini yaşamıştır (bkz., Gunn, 2010: 27-28). Almanya’da Amerikan bilim kurgusunun örnek alındığı, ülke içindeki toplumsal ve siyasal olayların bilim kurguyu etkilediği söylenebilir.

İngiltere’de bilim kurgu Amerika’da olduğu gibi farklı aşamalardan geçmiştir. Herbert George Wells’in eserleriyle başlatılan İngiliz bilim kurgu edebiyatı “Pearsons Magazine” ve “Pearson’s Weekly” dergileriyle ivme kazanmıştır. İngiliz bilim kurgu edebiyatı Amerikan bilim kurgu tarihiyle iç içe geçmiştir. Bunun nedeni ise dil farklılığının olmamasıdır fakat buna rağmen İngiliz bilim kurgu geleneğinin kendisine özgü bir karakteri vardır. İkinci Dünya Savaşı ile beraber sekteye uğrayan İngiliz bilim kurgu edebiyatı, savaştan birkaç yıl sonra “paperback” (cep kitabı formatı) in patlaması ve “New Worlds” isimli derginin yayın hayatına başlamasıyla yeniden doğuşunu ilan etmiştir. Derginin birinci döneminde Edwin Charles Tubb, Kenneth Bulmer, John Blummer, Brian Aldiss, James Graham Ballard, John Wyndham, John Christopher ve Arthur C. Clarke eser veren yazarlar arasındadır. “New Worlds” ün ikinci dönemi Michael Moorcock yönetimiyle devam etmiş ve Moorcock bu dergiden “New Wave” isimli başka bir dergi yaratmıştır. Bilim kurgu bu dönemde kısa ama parlak bir dönem yaşamıştır. Bu dönemi en iyi temsil eden ve iz bırakan yazar James Graham Ballard olmuştur. Yazar aynı zamanda İngiliz bilim kurgu edebiyatının üçüncü dönemine de ismini vermiştir. Yazarın, “Hiçbir Yerin Rüzgârı”, “Batan Dünya”, “Kuruluk” ve “Kristal Orman” dörtlemesinde gerçeküstücü ressamların derin etkileri görülür. 1970’ler ve sonrasında “New Wave”in yükselişi ve yeni eğilimlerin dönemi olmuştur. 1990’lı yıllar ise “New World”ün kapanması ile durgunluk dönemi olarak adlandırılır. Bu dönemde “Interzone” dergisi kurulmuş ve yetenekli birçok yazar bu derginin etrafında toplanmıştır. Farklı düş gücüne sahip yazarlarla birlikte İngiliz bilim kurgu edebiyatı en canlı ve yaratıcı noktasına ulaşmıştır (bkz., Baudou, 2005: 45-54). İngiliz bilim kurgu edebiyatında dergilerin önemli bir rolü olduğu ve aynı zamanda özellikle savaş sonrası eserlerin cep kitap formatında çıkması okuru hızla tüketime sevk ettiği görülebilir.

Fransız bilim kurgusu iki koldan gelişmiştir: Biri Jules Verne'nin öncülüğünde, ondan ilham alınan yol; diğeri H. G. Wells'in bilim ağırlıklı eserlerini takip eden yoldur. Fransız yayıncılar ve okurlar, A. E. van Vogt ve Philip K. Dick gibi farklı sesleri ağırlıklı olarak tercih etmişlerdir. New Wave ve 1968 öğrenci ayaklanmasıyla Fransız bilim kurgu edebiyatı daha politize bir hâle gelmiştir (bkz., Gunn, 2010: 28). Diğer ülkelere göre Fransız bilim kurgusu toplumsal ve siyasal olaylardan daha fazla etkilenmiştir. Jules Verne ve Herbert Wells'in takip edilmesiyle kaleme alınan eserlerde bilim ve tekniğin ağır bastığı çıkarımı yapılabilir.

Doğu Avrupa daha çok savaş sonrası Sovyet Rusya'dan etkilenmiştir. Özellikle halk hikâyeleri ve sosyal gerçekliği destekleyen bilim kurgu eserleri tercih edilmiştir. Polonya'da Stanislaw Lem, Çek Cumhuriyeti'nde Josef Nesvadba, Romanya'da Ovid S. Crohmalniceanu önde gelen bilim kurgu yazarlarıdır (bkz., Gunn, a.g.m.: 28). Doğu Avrupa'nın içinde bulunduğu toplumsal ve siyasal durumun eserlere yansıdığı gözlemlenebilir. Özellikle halk hikâyelerinin seçilmesi sosyal gerçekliğin ön plana çıktığının göstergesidir.

İtalya, bilim kurguya yaklaşım açısından Fransa'ya benzer. Ana akım - makalede mainstream kelimesinin Türkçe karşılığı budur fakat ana akımdan kasıt çoğunluğun yaptığı, bildiği, herkes tarafından tanınıp bilinen, uygulanan anlamındadır- ve bilim kurgu arasındaki uçurum Avrupa'nın diğer edebiyatlarına göre daha derindir. Bilim kurgu türünde eser veren yazarlar Italo Calvino, Tommaso Landolfi, Dino Buzzati, ve Umberto Eco'dur. Aynı zamanda Amerikan bilim kurgu edebiyatından yapılan çeviriler de okur tarafından rağbet görmüştür. (bkz., Gunn, a.g.m.:28). İtalyan bilim kurgusunun ütopya ayağının daha ağır bastığı söylenebilir. Özellikle Italo Calvino'nun "Görünmez Kentler" eseri türün önde gelen eserlerindedir. Bilim kurguya yaklaşım açısından Fransa'ya benzerlik de bilim ve tekniğin daha ön planda olduğunu göstermektedir.

Tür olarak bilim kurgu, diğer Avrupa ülkelerine kıyasla İspanya'da daha geç ortaya çıkmıştır. Amerikan bilim kurgu edebiyatından yapılan çeviriler İspanya'da

bu türün tanınmasında önemli rol oynamıştır. Latin Amerika bilim kurgu edebiyatı, Amerikan ve İngiliz bilim kurgusundan etkilenmiştir. Latin Amerika'nın bilim kurgu ve fantastikle temel bağlantısı Jorge Luis Borges, Gabriel Garcia Marquez ve Carlos Fuentes tarafından uygulanan büyülü gerçeklik akımı olmuştur (bkz., Guffey, 1979: 116). Latin Amerika bilim kurgusunun Avrupa ülkelerine nazaran fantastiğe daha yakın olduğu söz konusu yazarların eserlerinden anlaşılabilir.

Yakın Doğu, Çin ve Japonya'da bilim kurgu türü farklı bir şekilde gelişmiştir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra endüstri gelişimiyle birlikte Japonya, Amerikan tarzı bilim kurgu stilini benimsemiştir. Bilim kurgu yayınevleri kurulmuştur. Sakyo Komatsu, Yano Tetsu, Ryu Mitsuse, ve Shin'ichi Hoshi önemli bilim kurgu yazarları arasındadır. Japonya ve Çin'de, bilim kurgu eserleri Verne ve Wells'den yapılan çeviriler aracılığıyla tanınmıştır. Çin'de bu türün gelişimi politik sebeplerden ötürü yavaşlamıştır. 1960'larda büyük kültürel yenileşmeyle birlikte, dünyanın şimdilerdeki en bilinen bilim kurgu dergisi "Chengdu" kurulmuştur. Kendi bilim kurgu bakış açılarıyla önde gelen yazarlar Zheng Wenguang ve Ye Yonglie'dir (bkz., Gunn, 2010: 28-29). Çin'de de Doğu Avrupa ülkelerinde olduğu gibi varolan sosyal ve siyasal ortamdaki etkilenildiği görülebilir. Verne ve Wells'in etkisiyle başlayan ve dönemselsel siyasî olaylardan etkilenen Çin bilim kurgusu 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kültürel yenileşme ile birlikte ilerlemeye geçmiştir.

Bilim kurgunun Türkiye'deki yeri ve konumu Osmanlı İmparatorluğu dönemine dayandırılabilir çünkü özellikle Tanzimat döneminde Batı, Osmanlı için her alanda büyük bir ilham kaynağı olmuş ve örnek alınmıştır. Avrupa'daki askerî, teknik ve bilim alanındaki gelişmelerin yanında edebî ve sanatsal yönler takip edilmiş ve uygulanmaya çalışılmıştır. Türk edebiyatı daha önce karşılaşmadığı roman, deneme, tiyatro gibi türlerle bu dönemde tanışmış ve bu türlerde eserler verilmeye başlanmıştır. Aynı zamanda çeviriler çoğalmış, bu çevirilerle birlikte uyarlamalı eserler kaleme alınmıştır. Doğal olarak bilim kurgu türüne ait eserler çeviri yoluyla Avrupa'dan ithal edilmiştir. Özellikle Fransız edebiyatından, Jules Verne'den yapılan bu çeviriler çocuk edebiyatı kapsamında değerlendirilmiştir. "Jules Verne Batı'da bilim kurgu yazarı olarak nitelendirilirken Osmanlı'da fennî

masal yazarı” olarak görülmüştür (Uyanık, 2001: 35). Sonraları Asimov ve Bradbury’nin eserleri çevrilmiştir. Bu türde ilk yerli ürünleri kaleme alan kişi ise Cumhuriyet döneminde Orhan Duru olmuştur (bkz., Reyhanoğulları, 2012: 2187). Duru’nun kaleme aldığı öyküler arasında “Ağır İşçiler” (1974) , “Yoksullar Geliyor” (1982), “Şişe” (1989) ve “Bir Büyülü Ortamda” (1991) bulunmaktadır. Daha önce belirtildiği gibi türü Türkçede ilk tanımlayan Orhan Duru olmuştur. Sonraki süreçte “Albemuth” bilim kurgu dergisinde Orhan Duru’nun yanı sıra Selam Mine ve Zühtü Bayar isimleri ön plana çıkmıştır. Bir süre sonra bu yazarlara Süreyya Evren, Haldun Aydıngün, Müfit Özdeş ve Mehmet Açar gibi yeni yazarların eklenmesiyle Türkiye’deki bilim kurgu türü zenginleşmeye başlamıştır fakat söz konusu dergi, bu yazarların yanı sıra çevirilerin gücünün yadsınamayacağını ortaya koymuştur (bkz., Arslan, 2010: 2). Gülten Dayıoğlu’nun bazı eserleri bilim kurgu türüne girmektedir: “Akıllı Pireler” (1982), “Işın Çağı Çocukları” (1987), “Alacakaranlık Kuşları” (2006), “Mo'nun Gizemi” (2008), “Mo'nun Gizemi 2” (2011), “Mo'nun Gizemi 3” (2012). Türk edebiyatında bu türün gelişmemesinde en etkili unsur yabancı edebiyatlardan yapılan çevirilerdir. İkinci bir etken olarak ülkemizin Batı, Amerika ve Uzakdoğu’ya göre bilim ve teknik anlamda geride kalmasıdır. Bilim kurgu, bilim ve tekniğin ilerlemesine paralel olarak hayal gücünün ve ileri görüşlülüğün ön plana çıktığı bir türdür. Türkiye gelişmekte olan bir ülkedir ve Türk edebiyatının bilim kurgu türünde eser veren yazarlara ihtiyacı olduğu açıktır çünkü bilim kurgu okura yabancı dünyaların gerçek dünyanın bir yansıması olduğunu gösterir (bkz., Pekşen, 2017: 97). Bilim kurguyla birlikte gerçek dünyadaki sorunlar kurgulanan gelecekte veya farklı gezegenlerde ele alınarak günümüze ışık tutulur. Hızlı toplumsal değişimler ve teknolojik gelişmelerin ilerideki etkilerinin değerlendirilebilmesi için bilim kurgu bir araç olarak görülebilir. Bilim kurgu bugünkü verilerle geleceğe yönelik daha iyi değerlendirme yapabilmek için imkân sunar. Akçasoy bilim kurgunun işlevini şu şekilde değerlendirir:

-Farz edelim ki- önermesiyle, bildiğimiz gerçekliği sorunsallaştırır, bunun için zamansal, mekânsal ve kavramsal sapmalara başvurarak hem var olanı yadırgatır hem de henüz var olmayanın kapılarını aralar. Buradaki henüz sözcüğü kilit roldedir çünkü bilim kurgu gelecekçidir. Tüm bunların hizmet ettiği tek amaç ise yerleşik ön kabulleri, değerleri ve yapıları kırmaktır çünkü geleneği muhafaza etmeyi sevmez ve ancak yıkarak yeniden inşa edebilir (Akçasoy Bircan, 2017: 122).

Amerika'dan İngiltere'ye, oradan Orta Avrupa, Asya ve Uzakdoğu'ya kadarki serüveninde bilimin kurguya aktarılışı, çeviriler ve etkilenmeler aracılığıyla olmuştur. Okurun dimağını zenginleştiren, ona var olması muhtemel yaşam ve yaşantıların kapılarını açan bilim kurgu, mekân ve konu sınırlaması olmayan bir tür olarak her zaman edebiyat dünyası içindeki yerini koruyacaktır. Aşağıdaki bölümde bilim kurgunun tür olarak fantastikle olan ilgisi, benzerlik ve farklılıkları üzerinde durulacaktır. Fantastiğin tanımı ve özelliklerinin yanı sıra, fantastik ve kurmaca ilişkisine değinilecektir.

1.3. Fantastiğin Tanımı ve Özellikleri

Bu bölümde fantastiğin tanımı yapılacak, fantastik edebiyatın özelliklerinden bahsedilecek ve fantastik ile bilim kurgu türlerinin karşılaştırılması yer bulacaktır. Teknoloji ve bilimle birlikte insanlığa yeni kapılar açılrsa da pek çok şeyin çabucak tüketilmesi hız kazanmıştır. Bu yüzden insanlık giderek maneviyata ve gerçek ötesi olan şeylere yönelmiştir. Edebiyat da insanın maneviyata doğru yaptığı bu yolculuğa kayıtsız kalmamıştır çünkü insan yaşamı edebiyatın özünü oluşturur. İnsan gizemli olana her zaman ilgi duymuştur. Akıl ve mantık kurallarıyla açıklayamadığı olayları gizemli ve olağandışı olarak nitelemiş ve hayal gücü sayesinde görülen gerçekliğin ötesinde bir dünya yaratmıştır. “Fantastik” bu unsurlarla bezeli dünyanın karşılık bulduğu kavram olmuştur.

Aristo tarafından “boş hayaller melekesi” (Ordu, 2011: 74) olarak tanımlanan fantastik, Latince bir sıfat olan “fantasticum” ve Yunanca bir fiil olan “phantasein” sözcüklerinden türetilmiştir (bkz., Steinmetz, 2006: 9). Bugüne kadar ortak bir tanım üzerinde hemfikir olunamadığı için kavram ile ilgili tam olarak neyin kastedildiği konusunda zorluklar yaşanmaktadır. Kavramın sözlükteki karşılıkları: “1. Gerçekte var olmayan, gerçek olmayan, hayalî; 2. 18. yüzyıldan başlayarak Fransa'da gelişen bir edebî tür”dür (Büyük Türkçe Sözlük, 2005: 679) Metzler sözlüğünde ise şöyle tanımlanmaktadır:

Fantezi: [Yunanca: phantasia, Latince imaginatio], 1. Genel anlamı: Fantezi, hayal gücü ya da hayal ürünü; 2. Özel anlam: Sanatçıların ya da yazarların vs. yaratıcı düşünce gücü, bu gücün ürünü- Aristo'ya göre fantezi, var olmayanı, geçmişe ya da geleceğe ait olanı tahmin etmektir (phantasma); aynı zamanda akıl (hafıza) ve rüyayı da kapsamaktadır. Arap Aristoculuğu'nda fantezi toplumsal duygu (sensus cominis) olarak peygamber kabiliyeti olarak yorumlanır (Metzler, 2007: 580).

Bu şekilde tanımlanan fantastik türünde eser veren yazarlar tarafından yapılmış bazı tarifler de bulunmaktadır. Türk edebiyatında Cengiz Ertem “fantastik”, “fantezi”, “fantazmagori” kelimelerinin anlamlarını çeşitli kaynaklardan faydalanarak şöyle açıklamıştır:

Fransız yazar Th. Gautier'ye göre fantastik olan şey bir nedeni olmayan, açıklanamayan şeydir. Nouveau Larousse Illustré fantastik sözcüğünün Latince aynı anlamı taşıyan ‘fantasticus’tan geldiğini ve ‘gerçek olmayan, kuruntularla ilgili, düşsel’ anlamlarını içerdiğini yazıyor. Aynı yapıt ‘fantezi’ (fantasie) sözcüğünün ise Yunanca ‘phantasia’dan geldiğini ve ‘kendini gösterme eylemi, görünme, ortaya çıkma, düş gücü’ anlamlarını taşıdığını açıklıyor. Fantastik edebiyat çerçevesinde kullanılan bir diğer ifade ‘fantasmagori’ (fantasmagorie) dir yine Larousse’a göre bu sözcük Latince hayalet (fantoma) anlamına gelen ‘fantasma’ ile Yunanca ‘konuşmak’ anlamına gelen ‘agoreuein’ sözcüklerinden oluşmaktadır ve ruhlarla, hayaletlerle konuşma, ruh çağırma, ruhları görünür hâle getirme eylemi anlamını taşımaktadır (Ertem, 2006: 11).

Todorov, “Fantastik Edebî Türe Yapısal Bir Yaklaşım” (2004) adlı eserinde fantastiği edebî bir tür olarak ele alır ve bir eserin fantastik olup olmadığını anlamak için üç koşul öne sürer: Bunlardan ilki fantastik olarak nitelendirilen bir eserde anlatılan olayların gerçek mi düş mü olduğu sorusu karşısında okurun tereddüte düşmesidir. Fantastiği sağlayan ikinci koşul, eserdeki kişilerden en az birinin karşılaşılan gerçeküstü olaylar karşısında gerçek mi düş mü ikilemi yaşamasıdır fakat bu koşul olmadan fantastiğin olacağını, böyle bir durumda okurun kendini kahramanlardan birinin yerine koyabileceğini belirten Todorov, bir metnin fantastik olabilmesi için üçüncü koşul olarak şiirsel ve alegorik okumalara kapalı olması gerektiğini söyler (bkz., Todorov, 2004: 31). Todorov gerçek ve düş ikilimi arasındaki farkındalığa dikkat çekmektedir.

Moran ise fantastiği, “gerçekliğin mekân, zaman, karakter kavramlarını, canlı cansız ayrımını tanımayan ve bildik dünyamızın ötesinde alternatif bir dünya yaratan anlatıların tümüne verilen bir ad” (Moran, 2001: 60) olarak tanımlar. Kavak, fantastik eserlerin özelliğini şu şekilde aktarır:

Tarihler boyunca insanoğlunun doğasında bulunan merak duygusu gizemli, esrareniz ve olağanüstü görüne olan ilgisi, onun hayal dünyasından hareketle gerçek olmayan hikâyeler yaratmasına yol açmıştır. Bu yaratılan yapıtlar fantastik (hayal) bir dünyada kurgulanan, gerçek dışı bir dünyada gerçek olmayan hadiselerle yaratılan eserlerdir (Kavak, 2011: 70).

Kavak'ın düşüncelerinde dikkat çeken özellik, bilim kurgu ve fantastiğin ortak noktalarının olduğudur. Bilim kurguda olduğu gibi fantastikte de bilinmeyene duyulan merak dürtüsü vardır. Bilim kurguda bu dürtü bilim ve hayal gücü ile beraber aşılmaya çalışırken fantastikte hayal gücü daha ön plandadır. Her iki tür de gizemli, esrareniz ve olağan dışı olana ilgi duyarlar. Kırtunç'un öne sürdükleri ise her ikisinin de ortak bir paydada buluştuğunu kanıtlar niteliktedir:

Fantastik yazının var oluş nedeni insanoğlunun yaşadığı dünyayla ilgili korkuları ve sorularıdır. Yani fantastiğin yaratılmasındaki neden insanı rahatsız edeni soruları ve bilinmeyeni ortaya koymak, anlaşılır hale getirmek ve korku kaynağı olmaktan çıkarma çabalarıdır. Bu sorular tarih öncesi çağlardan beri insanoğlunu rahatsız etmektedir ve pek çok konuda aklını kurcalamaktadır (Kırtunç, 1987: 6).

Bu düşüncelerden hareketle bilim kurgunun fantastik unsurları yapısında barındırdığı ve iki türde ortak olan noktalar; bilinmeyene duyulan merak, gizemli ve esrareniz olana karşı ilgi ve onları görünebilir kılma arzusudur. Bilim kurguda bu durumlara daha çok bilim odaklı bir yaklaşım sergilenir fakat her bilim kurgu romanında mutlaka bilim ölçütlerinin kullanılıp kullanılmaması tartışma konusudur. Hem hayalî unsurların hem de bilimin kullanılarak yaratılan türdeki eserler “fantastik bilim kurgu” diye adlandırılabilir. Fantastik ve bilim kurgu türlerini birbirinden ayıran keskin sınırlar yoktur. Fantastik bilim kurgu dendiğinde sınırların belirsizleştiği bir noktaya işaret edilmektedir. Bu tarz bir ifadede hem hayalî, olağandışı varlıkların hem de teknoloji ve bilimin iç içe olduğu bir tür düşünülmelidir. Brown ve Tomlinson tarafından yapılan bir karşılaştırma ile fantastik bilim kurgunun sınırlarının ne olduğu ortaya çıkmaktadır:

Bilim kurgu ile bilimsel fantezi arasındaki fark çok belirgin bir şekilde tanımlanmamıştır ve evrensel olarak kabul edilen bir tanım yoktur. Bilimsel fantezi bilim kurgunun daha popülerleşmiş bir hâlidir, bilimsel fantezide sunulan bilimsel açıklamalar tam olarak akla uygun olmayabilirler daha ziyade bilinmeyene doğru yapılmış hayali adımlar içerirler. Bilimsel fantezi bizlere mitolojinin ve geleneksel fantezinin unsurlarının bilimsel ve teknolojik kavramlar ile bir birleşimini sunarlar

ve bu durum sonucunda kısmen bilimsel bir temeli olan fakat hiç var olmamış ve var olamayacak bir dünya sunarlar (Brown ve Tomlinson, 1999: 111).

Buradaki bilimsel fantezi -fantastik bilim kurgu yerine kullanılmış- ve bilim kurgu ayrımı en dikkat çekici noktadır. Bilimsel fantezi ya da fantastik bilim kurgu olarak niteleyebileceğimiz kavram için tanımlama yapmak oldukça zordur. Fantastik bilim kurgu, hem bilim elementlerinin kullanıldığı hem de hayal gücü ve olağan dışılık gibi unsurların yer aldığı tür olarak görülebilir. Bilim kurgu ve fantastiğin ortak noktası, olmayan dünya, hayat ve canlılardan bahsetmeleridir, bu yüzden bazı kaynaklarda bilim kurgu, fantastiğin alt türü olarak kabul edilmektedir. İkisinin ortak ve farklı yönü şu ilginç örnek ile belirgin olarak görülebilir:

Birini veya bir şeyi büyü yoluyla ışınladığınızda fantastik, bunu bilimsel temellere dayalı bir cihazla yaptığınızda ise bilim kurgu sınırlarından içeriye geçmektesiniz. Ancak her ikisinde de okuyucu açısından ilgi çekici nokta, bir yerden başka bir yere bir anda yolculuk yapılmış olmasıdır (Alpin, 2005: 7).

Bayar, bilim kurguyu iki farklı dala ayırır. “Hard science fiction” yani bilimsel bilim kurgu temelinde pozitif bilimlere dayanan ve bilimle teknoloji alanında yaşanan gelişmelerin değiştireceği dünyaları anlatır. “Soft science fiction” olarak nitelendirdiği ikinci dal ise -hard science fiction gibi herhangi bir karşılık belirtilmemiştir- daha çok fantastik öğelerle bezeli olan türdür (bkz., Bayar, 2001: 62). Bilim kurgu, bilimsel gelişmelerle ileride insanlığı ve dünyayı nelerin beklediğini, varsayımların gerçekleşmesi durumunda nelerin yaşanacağını ortaya koyar ve bunları sorgulatmaya çalışır. Fantastik bilim kurguda ise ortaya atılan varsayımın bilim açısından olabilirliği ya da başka bir ifadeyle bilimsel verilerle olabilme ihtimalini ve okurdaki merakı ortaya çıkarır. Bu türün özelliği, akılcılıkla birlikte gizemli olana duyulan ilgidir. Fantastik, 18. yüzyılın sonunda, romantizmle birlikte, rasyonalizmin aşırılığına karşı tepki olarak Kuzey Avrupa’da ortaya çıkmıştır. 19. yüzyıl romantizmi; hayalet hikâyeleri, efsaneler, doğa üstü ve açıklanamaz hikayeleri konu edinmiştir (bkz., Duncan, 2010: 1). Gerçeklik arayışı Rönesans ve Reform hareketleriyle birlikte uç noktaya taşınmıştır ancak edebiyatta gerçeklik arayışı bu dönemde etkisini yitirmiştir. Romantizm akımıyla birlikte klasisizmin katı kuralcılığı ve akılcılığı yerini insanların duygu, özlem ve tabiata yönelme isteklerine bırakmıştır. (bkz., Çetişli, 2010: 58). Romantizm, “Avrupa’da

19. yüzyılın ilk yarısında klasisizme tepki olarak doğan, duygu ve hayali ön planda tutan, doğadaki ve toplumdaki karşıtlıkları, çelişkileri yansıtmayı, kişileri ve toplumsal çevreleriyle vermeyi amaç edinen bir edebiyat akımıdır” (Çotuksöken, 1992: 155). Tüm Avrupa’da etkin olsa da ülkeler çapında aynı özelliklere sahip tek bir romantizmden bahsetmek güçtür. Romantizmin ilkelerini ve niteliklerini açıklayan bir bildirisi yoktur. Bu nedenle ülkeler arasında ortak bir anlayış olmadığı gibi akımın başlangıç ve bitiş tarihlerinde de bir birlik bulunmaz. Romantizmin ortaya çıkışında iki önemli etken vardır. Bunlardan ilki, Fransız İhtilâli (1789)’dir. İhtilâlin hürriyet, eşitlik ve demokrasi düşüncesi romantizm üzerinde etkili olmuştur. Romantizm akımının ortaya çıkmasında diğer önemli etken, mevcut sanat ve edebiyat anlayışına duyulan tepkidir. Romantizmin tepki duyduğu akım katı kuralcılığıyla uzun zamandır varlığını sürdüren ve sanatçıyı kısıtladığı düşünülen klasisizmdir. Victor Hugo’nun “Cromwell Önsözü” (1827) ve “Hernani” (1830) isimli tiyatrosuyla romantizm, sanat ve edebiyat dünyasına hâkim olmaya başlamıştır. Romantizmin düşünce temelinde Fransız İhtilali’nde ortaya çıkan felsefi düşünceler önemli rol oynar. Diderot, Voltaire, Rousseau ve Montesquieu gibi Aydınlanma Çağı filozoflarının görüşleri ön plana çıkmaktadır. Romantizmin sanat ve edebiyat ilkeleri arasında “gerçek”, “duygu”, “hürriyet”, “melankoli”, “kötümserlik”, “lirizm” ve “tabiat” vardır. Romantikler arasında Rousseau, Goethe, Schiller, E.T.A. Hoffmann, Madame de Stael, Walter Scott, Lord Byron, Alexandre Dumas, Victor Hugo ve Edgar Alan Poe bulunmaktadır (bkz., Çetişli, 2010.: 67-69). Aydınlanmanın akılcılığı metafiziğe ve dine karşı çıkararak bunların yerine akılı koymuş, doğayı büyüden ve sihirden arındırmıştır. Rasyonalizme ve aydınlanmaya duyulan tepki ile birlikte aslında romantizmin büyü bozulmuş dünyayı yeniden büyülemeye çalıştığını söyleyebiliriz.

Bu noktada Alman edebiyatında aydınlanma ve romantizm arasındaki süreyi kapsayan “Sturm und Drang (Fırtına ve Coşku)” akımına değinmek gerekir. “Sturm und Drang” (1767-1785), dehâ çağı olarak bilinir. Bu dönemde aydınlanmanın akılcı ilkelerine karşı çıkmıştır. Schiller ve Goethe bu konuda başı çekmiştir.” Sturm und Drang”da klasik edebî geleneklere karşı çıkmış ve güzellik anlayışında Antikite örnek alınmıştır. Schelling ve Novalis’in içinde yer aldığı Jena romantikleri

klasisizmi reddetmişler ve sonsuz mistisizmle akıl dışılığa vurgu yapmışlardır (bkz., Rosenthal, 2008: 7). Bu akıma göre ideal olan sadece aklını geliştirmiş bilgin insan değil, iç dünyasını tanıyan tabiat insanıdır. Tabiatın sınırlanması da dâhil olmak üzere her türlü kurala ve yasaya karşı çıkan bu felsefeyi tanımlayan figürler arasında Faust, Prometheus, Moor ve Götz gelmektedir. Rousseau'nun sözü "Tabiata Dön!", "Sturm und Drang" in parolası olmuştur. Doğa, artık aydınlanma dönemindeki gibi aklın hâkim olduğu bir düzen değildir, canlı ve yaşayan bir olgudur. "Sturm und Drang"ın özelliği, rasyonalizme karşı içgüdü, duygu ve sezgileri savunmasıdır. Bu dönemde ilksel insanlara, Homeros Çağı'na, Germenlere ve İncil'e ilgi duyulmuştur. "Sturm und Drang"da dâhi edebiyattan kast edilen kaynağını yaşantıdan alan edebiyattır. Dâhi kişi de tanrıya benzemek isteyen ve onunla yarış hâlinde olan kişidir. Zeus'tan ateşi çalarak insanlara veren Prometheus bu ideali ifade ettiği için önemli bir figür olmuştur. Bu dönemde düz yazıdan çok şiir tercih edilmiştir. Şiirin tercih edilme sebebi dönemin coşkun ruhuyla bağdaşmasıdır. "Sturm und Drang" şiirinin ayırt edici özelliği kaynağını yaşamdan alan bir lirizme sahip olmasıdır (bkz., Aytaç, 2001: 84-88). "Sturm und Drang" sanatçıları halk edebiyatına yönelmiş ve halk şiirini geliştirmişlerdir. Bunun nedeni iç dünyanın bu eserlerde bulunabileceği görüşüdür. Dönemin bilinen en ünlü eseri Goethe'nin "Genç Werther'in Acıları (Die Leiden des jungen Werthers)" (1774)' dir. Bu eserdeki kahraman diğer romantik yazarlar için bir arketip olmuştur (bkz. Schneider, 2007: 3-4). Genç Werther'in bir arketip olarak görülmesinde bu akımın ruhuna uygun bir içsel mücadele yaşamasının etkisi olabilir.

Romantiklerin gerçeğe karşı çıkmalarıyla birlikte fantastik unsurlar roman ve hikâyelere girmeye başlamıştır. Kartal'a göre masal ve halk hikâyelerindeki fantastik öğelerin romantizmle birlikte roman ve hikâyelere girmesi fantastik edebiyatın halk biliminden beslendiği gösterir (bkz., Kartal, 2007: 17). Fantastik, halk biliminden aldığı geleneksel unsurlarla romantizmin argümanlarını harmanlamıştır. Günümüzde de fantastik eserler masal, halk hikâyeleri ve mitlerden beslenmektedir.

Bir eserde androidlerin, robotların, uzaylıların yanında büyücüler, cinler, cadılar ve vampirler aynı anda aynı evrendeyse ve burada uzay gemileri, zaman

makineleri sihir ve büyüyle bir arada kullanılıyorsa o eserin hem fantastik hem de bilim kurgu unsurlarıyla bezeli olduğu söylenebilir. Burada dikkat çeken nokta zıtlıkların birlikteliği ve çoğulcu anlayıştır. Ecevit'e göre zıtlıkların bir arada kullanımı ve çoğulcu yapı postmodern yaşamın bir gerçeğidir. “Ruh-madde, duygu-akıl, doğa-teknoloji, mistisizm-bilim, astroloji-astronomi” gibi zıt birliktelikler postmodernin çoğulcu yapısı içinde yer alır (Ecevit, 2001: 209). Fantastik bilim kurguda da farklılıklar çoğulcu bir anlayışla eş zamanlı olarak sunulmaktadır. Eserlerde karakterler, zaman, mekân ve hayalî bir dünya çoğulcu bir şekilde kullanılır ve okur bunlar karşısında gerçeğe hayal arasındaki ince çizgide düşünmeye sevk edilir. Özellikle son yıllarda sinemaya aktarılan eserlerle birlikte fantastik roman büyük bir önem kazanmıştır.

1.3.1. Fantastik ve Kurmaca İlişkisi

Bir metni edebileştiren en önemli unsur dil, belirleyici unsur ise kurmacadır. İletişimden çok anlamsal değer içeren edebî dil, okuru etkiler ve onda değişimler meydana getirir. Edebî dilin kurmaca metinlerde yer alması en belirgin özelliklerinden biridir. Kurmaca metin ifadesi; bilgi aktarmaya yönelik olmayan, hayal gücüne dayalı, düşünülmüş, uydurulmuş veya oluşturulmuş metin anlamına gelir (bkz., Wellek ve Warren, 1983: 25-27). Edebiyat Terimleri Sözlüğü'nde kurmaca “gerçek olmayan ancak gerçekmiş gibi, yaşanmış varsayıp/tasavvur edilip üretilerek okura sunulan olay ve olgular” (Karataş, 2004: 285) olarak tanımlanmaktadır. Kurmaca, hikâye ve roman gibi anlatmaya dayalı türlerin yapı taşıdır. Anlatmaya dayalı türlerde yazar, elindeki malzemeleri söz konusu sanatların kurallarıyla yeniden kurgular. Bu kurgulamadaki durum, öykülenen durumun aynısı değil, benzeridir (bkz., Tekin, 2002: 159). Anlatma esasına bağlı edebî türlerde kurmaca, yazarın yaşadığı dünyadan edindiği izlenimlerini ve tecrübelerini kendi üslubuyla sentezleyerek oluşturduğu bir dünya olarak değerlendirilebilir.

Kurmaca, doğanın ve olabilerin sınırları içerisinde farklı bir dünyadır. Kula, kurmacayı dil ile ilişkilendirir. Bahsettiği dil, nesnel gerçekliği aktaran öznel dildir. Kurgusalılık, bu öznel dil ile nesnel gerçekliğin yeniden yazılmasıdır (bkz., Kula ve Sakallı, 2002: 64). O hâlde kurmaca ile ilgili şu çıkarımlara varılabilir: Kurmaca dünyada, gerçek dünya yazarın süzgecinden geçerek yeniden yorumlanır ve okurda yeni bir gerçeklik duygusu yaratmak amaçlanır. Yazarın yarattığı kurmaca gerçeklik, insanı, duyguları ve hayatı anlatır. Tek farkı yazarın bu durumları kendi merceğinden aktarmasıdır.

Fantastik, bir önceki bölümde bahsedildiği gibi, anlatıma dayalı, kabul edilmiş bilimsel gerçekliklerin dışında olağanüstü olayların anlatıldığı, ağırlıklı olarak efsanelerden, mitlerden ve masallardan beslenen bir türdür. Fantastik, özellikleri bakımından diğer anlatı türlerinden farklıdır. “Kurmaca, yaşanılması muhtemel olayların tanımıdır. Fantastik kurmaca ise tamamıyla yazarının birikim ve yaratıcı gücüne dayanan, salt gerçekliğin taklidi olmayan, dış gerçeklikten farklı bir evrende geçen anlatılardır” (Hur, 2011: 17). Kurgusal edebiyat, gerçek dünyadan yola çıkarak anlatılar meydana getirirken fantastik gerçekleşmesi mümkün olmayan olaylar bütünü temel alır. Erişen, kurmacanın “olanaklılık” kavramı üzerine inşa edildiğini söyler. Kurmacada anlatılan şeyler, asıl dünya olarak kabul edilir. Böylece kurmacada yer alan bütün önermeler doğru varsayılır. Yaşadığımız dünyanın coğrafı, kültürel vb. özellikleri kurmaca dünyada sabittir; sadece farklı olay ve kişiler eklenir. Fantastikte ise bu durum farklıdır. Pek çok unsur değişebilir. İçinde yaşadığımız gezegenden daha uzak gezegenler ele alınabilir. Günlük gerçeklikle örtüşmeyen olaylar ve kişiler fantastiğin konusu olabilir (bkz., Erişen, 2015: 32-33). Özellikle beslendiği diğer türler göz önünde bulundurulduğunda, olağanüstü yerler, doğaüstü varlıklar ve metafizik unsurlar okurun kavrayışının sınırlarını genişletmektedir. Fantastiğin beslendiği türlerden farkı okurun farkındalığında yatmaktadır. Fantastikte okur, metnin gerçek mi hayal mi olduğu konusunda bir tereddüt yaşar. Bu tereddüt Todorov’un bir eserin fantastik olup olmadığı anlamak için ileri sürdüğü, bir önceki bölümde bahsedilen üç işlevden ikisini karşılamaktadır.

Müstecaplıođlu, fantastik edebiyatın iki boyutundan bahseder: “Fantastik boyutu bizi farklı dnyalara tařır, okumayı keyifli kılar, hayal gúcümüzü geliştirir. Edebiyat boyutu ise okuyucuya beklenmedik durumlarda kalan karakterlerin duygularını, düşüncelerini aktarır” (Müstecaplıođlu, 2002: 10). Diđer kurmaca türleriyle fantastiđi ayıran çizgilerden biri okura farklı dnyaların kapısını açmasıdır. Örneđin normal insanlardan farklı olarak görünmez olabilen adamlar, uçabilen ve anında mekân deđiřtirebilen insanlar, cinler, büyücüler fantastiđin ilgi alanındadır.

Ertem’e göre fantastik “hayaletleri, ruhları, düşsel yaratıkları içine alan edebiyat türüdür” (Ertem, 2006: 12). Fantastiđi diđer kurmaca türlerden ayıran noktalardan biri Ertem’in bahsettiđi gibi, kullandıđı dođüstü figürlerdir. Fantastiđin diđer ayırt edici özelliđi, yukarıda Müstecaplıođlu’nun belirttiđi řekilde, okuru farklı dnyalara taşımasıdır. Fantastiđin özünü oluşturan onun kurmaca yapısıdır. Fantastiđin kurmaca yapısı olabilirlik sınırlarını aşar. Dolayısıyla fantastiđin kurmaca dnyası okurun hayal gúcünü geliřtirdiđi gibi hayal ile gerçek arasında bir ikileme de düşürmektedir. Fantastik kurmacada, okurun gerçek ve hayal ikilemi arasında kalması heyecan, merak ve korku duygularını ortaya çıkarır. Bu düşüncelerden hareketle, her fantastiđin bir kurmaca ancak her kurmacanın fantastik olmadığı yargısına varılabilir.

Çalıřmanın buraya kadar olan kısmını bilim kurgu ve fantastik türünün tanımları, özellikleri ve birbirleriyle olan iliřkileri oluşturmaktadır. Bir sonraki bölümde, mitin kökeninin ne olduđu, mitlerin dođasında nelerin yer aldıđı ve karşılařtırmalı mitoloji arařtırmalarında kullanılan yöntemler üzerinde durulacaktır.

1.4. Mitin Kökleri ve Dođası

İnsan geçmişten bugüne kendi, yařadıđı evren, gelecek hakkında kafa yormuş ve üstün varlıkların olup olmadığını sorgulamıştır. Tüm bu düşüncelerini sistematik bir düzende kalıtımsal olarak nitelendirebileceđimiz řekilde nesilden nesile

aktarmıştır. Jung'un kolektif bilinçaltı olarak tanımladığı mitler, insanlığın hatta daha özele indirgenirse milletlerin DNA'sı olduğu söylenebilir. O hâlde mitler bir milletin şuurunu ve psikolojisini yansıtan sembolik araçlardır. Bayat'ın belirttiği gibi "Mitoloji, ilerleyen zamanlarda kozmik bilginin yerini alan bir olgu olmakla beraber hiçbir zaman açık bir bilgi kaynağı şeklinde de olmamıştır. Mitolojide kozmik bilgi, her zaman sembollere dönüştürülerek yaşatılmıştır" (Bayat, 2007: 16). Sembolik olmasından kastedilen ise dil aracılığı ile günümüze kadar gelmesidir. Edebiyattan felsefeye, sanattan psikolojiye, arkeolojiye, antropolojiye ve medyaya kadar uzanan geniş bir yelpazeye kaynak olan mitler her alan ile temas hâindedir. Mit bu yapısı ile sürekli ve esnekler.

Mikro kozmos insan, makro kozmos evren demektir. Mikro kozmosun makro kozmos ile ilişkisi ve etkileşimi vardır. Bu ilişki ve etkileşim özelden genele ya da parçadan bütüne gidişi gösterir. Mitler, bu parçadan bütüne gidişin öyküleridir. Mitler, sadece geçmiş ve şimdiki zamana değil geleceğe de ışık tutarlar. İnsanlar, hem varoluşun hem yok oluşun tahminlerini yürütmüşlerdir. Kendisini anlayan ve kavrayan insan, yaratıcı anlayışını kendisine göre geliştirmiştir. Vico'ya göre ilk insanda soyut düşünme yeteneği henüz gelişmediğinden genel kavramlar yoktur. Düşünme gücünün yerini hayal gücü ve imgelemleri almıştır. İçinde yaşadıkları evreni anlamaları kendileri hakkındaki bilgileri kadardır. Felsefede insanın her şeyin ölçüsü olduğu tartışmasını mitik anlatılara kadar geriye götürmek mümkündür çünkü bilinmedik şeyler elde olan ve bilinen şeylerle açıklanabilir (bkz., Akkaş, 2008: 85-86). Tanrılarla ilgili olan (teogonik) mitlerde insanlar genel hatları itibariyle fiziksel ve davranışsal açıdan kendileri ile yaratıcı/yaratıcılarını özdeşleştirmişler ve tanrılarını hem antropomorfik hem de zoomorfik olarak tanımlamışlardır. Tanrı/tanrılar sadece insansı görünüme değil aynı zamanda insansı davranışlara sahiptirler. Örneğin pek çok teogonik mitte tanrılarının hem insan hem hayvan özellikleri taşıdıkları görülür. Mısır mitolojisinde Gök Tanrı kimliği ile bilinen Horus, erkek çocuk, şahin ya da sfenks olarak tasvir edilir; aynı zamanda güneş sağ, ay ise sol gözü sayılır (bkz., Doyle, 2012: 82). Çin mitolojisinde göksel tanrı Fuxi ve onun kız kardeşi Nüwa çoğu kez insan başlı ve yılan gövdeli olarak tasvir edilir (bkz., Trutanow, 2012: 334). Türk mitolojisinde tanrı görseli ise zıtlıklar üzerine

kurulmuştur. İyilik tanrısı Ülgen insan suretinde tasvir edilirken, yer altı dünyasının hâkimi kötü tanrı olarak nitelendirilen Erlik, canavar şeklinde görselleştirilmiştir (bkz., Çoruhlu, 2000: 26-52). Tanrıların davranışları görselleştirilmelerinde önemli rol oynamaktadır.

Kendini keşfeden insan kendi yaratıcısını kafasında şekillendirdikten sonra, önce evren, ardından da kendi oluşumu üzerine kafa yormuştur. Evrenin kaostan kurtulup kozmosa geçiş süreci, kozmostan tabiata, tabiattan topluma ve kültüre dönüşümü kozmogoni ve antropogoni mitlerini ortaya çıkarmıştır. İnsan mitler aracılığıyla, yaratıcı/yaratıcılarını belirlemiş, evreni şekillendirmiş, kendi varoluş hikâyesini yazmış, gelecek konusunda kehanetler ve tahminlerle kendisine bir yol çizmiştir. Eskatoloji denilen dünyanın sonunu anlatan mitler, insanlığın gelecek ile ilgili merakını gözler önüne sermektedir. Eskatoloji mitleri bu yönü ile diğer mitlerden ayrılır. Evrenin bir sonu olduğu düşüncesi, tamamen bir yok oluş olarak değerlendirilmemiştir. Eliade “demek ki son, başlangıcın kapsamında yer alır, başlangıç da sonun” (Eliade, 2001: 69) diyerek burada döngüsel bir süreç olduğuna işaret eder. Kaostan kozmosa geçen bir sistem tekrar kaosa sürüklendiğinde bu aslında yeni bir şeyin başlangıcıdır, bir yenilenmeyi işaret eder. Bir başka ifadeyle her son kendinden sonraki oluşumun başlangıcını hazırlar.

Modern anlayışla ilksel insana bakıldığında, bu mitlerin ilksel hayal ürünü olduğu ve bazı tanımlarda uydurma olarak geçtiği görülebilir fakat mitler ilksel insanın dünyayı algılayış şeklidir. Mitlerin doğruluğunun veya geçerliliğinin sorgulanması mümkün değildir çünkü İvgin’in belirttiği gibi “mitoloji medeniyet hafızasının müzesidir” (İvgin, 2013: 5). Toplumların belleğinde saklı olan mitlerin ortaya çıkışı ile ilgili pek çok teori üretilmiştir. Her bilim dalı ile bağlantısı bulunan mitlerin, bağlantılı olduğu bilim dalları tarafından yapılan tanımlamalarının yanında mite dair kuram geliştirmeleri kaçınılmazdır. Segal bunları şöyle açıklamaktadır: “Antropolojik mit kuramları, mit olgusuna uygulanan kültür kuramlarıdır. Psikolojik mit kuramları, akıl üzerine olan kuramlardır. Sosyolojik mit kuramları da toplum üzerinedir. Tek başına mit kuramı diye bir şey yoktur” (Segal, 2012: 10). Bilim

dallarının ilgi alanları ve kuramları kendi ağırlık noktalarından hareketle ortaya çıkmıştır. Bu kuramların birbirinden ayrıldığı nokta ise sordukları sorulardır:

Köken deyince mitin nasıl ortaya çıktığı anlaşılır. İşlev ise mitin devamlılığı, neden ve nasıl gerçekleştiği sorusuna yanıt arar. Köken ve işlevin nedeni sorusunun cevabı genellikle ihtiyaç kaynaklı olmasında yatar; mit bu ihtiyacı gidermek üzere ortaya çıkar ve ihtiyaç devam ettiği müddetçe de yerini korur. İhtiyacın ne olduğu ise kuramdan kurama değişiklik gösterir. Tema deyince mitin öznesi kastedilir. Bazı kuramlar miti birebir ele alır; Tanrıların özne olarak görülmesi, mitlerin en çok göze çarpan öğeleri olmaları nedeniyle doğaldır. Diğer kuramlarda mit semboliktir ve sembolize edilen özne herhangi bir şey olabilir (Segal, a.g.e.:11).

Segal'ın da belirttiği gibi, mitlerle ilgili ortaya atılan kuramlar bilim dallarına göre değişmektedir. Ayrıca bu kuramlar mitlerin kökeni, işlevi ve teması söz konusu olunca çeşitlilik göstermektedir. Bazı bilim dalları kökene, bazıları işleve, bazıları da temaya yoğunlaşabilirler. Segal, 19. ve 20. yüzyıl kuramlarını karşılaştırır ve 19. yüzyıl kuramlarının köken sorununa 20. yüzyıl kuramlarının ise işlev ve temaya odaklandığını dile getirir. Mitin kökenin ortaya konulduğu kuramlar için önemli olan mitin ne zaman ortaya çıktığı değil neden ve nasıl ortaya çıktığıdır (bkz. Segal, a.g.e.:12). Mitlerin ortaya çıkışı ile ilgili Lauri Honko ve Thomas Bulfinch'in geliştirdiği teoriler bulunmaktadır. Öncelikle Bulfinch'in teorileri hakkında bilgi verilecektir.

Bulfinch teorilerini scriptural (kutsal kitaba ait), tarihsel, alegorik ve fiziksel olmak üzere dört başlıkta toplamaktadır. Scriptural teori, mitik anlatıları kutsal kitaplara bağlamaktadır. Tarihsel teori, mitolojide geçen isimlerin bir zamanlar gerçek olduğunu ve zamanla bunlara eklemeler yapıldığını ileri sürer. Alegorik teori, scriptural ve tarihsel teoriden tamamen farklı olmakla birlikte, bütün mitlerin alegorik ve sembolik olduğunu dile getirir. Mitler, ne scriptural teoride olduğu gibi kutsallıkla bağlantılıdır ne de tarihî teorideki gibi zamanla eklemelerle değişerek günümüze gelmiştir. Ahlakî, felsefî ve tarihî gerçekler sembolik anlatılarla yaygınlık kazanmıştır. Fiziksel teori ise hava, ateş ve suyu dinsel tapınma objeleri olarak görür ve bunları kişileştirerek baş tanrı hâline getirir. Kişileştirilmiş elementlerden hareketle, farklı tabiat objelerinin üzerine hâkim olan olağanüstü varlık fikrine geçiş kolay olmuştur. Yunanlılar bütün doğayı, görünmez varlıkları insanlaştırmışlardır.

Onlara göre her obje, güneş ve denizden en ufak pınar ve dereye kadar özel bir tanrının koruyuculuğu altındadır (bkz., Tökel, 2000: 13-14). Bu duruma Türk mitolojisinden de örnek verilebilir. Türk mitolojisinde dünyayı ve evreni yaratan tanrılar dışında her şeyin koruyucusu olan ruhlar bulunmaktadır. Bu ruhlar tanrısallığa yakın olanlar, yeryüzü iyeleri (dağ, yol, pınar, orman vb.), hâmi ruhlar ve demonik varlıklar olarak ayrılmışlardır.

Teorik çerçevede mitlerin ortaya çıkışı ile ilgili görüşleri bulunan bir diğer isim de Lauri Honko'dur. Honko, "The Problem of Defining Myth (Miti Tanımlama Problemi)" (2003) adlı makalesinde teorilerini eski çağ ve modern olmak üzere ikiye ayırmıştır. Honko'nun eski çağ açıklamaları olarak bahsettiği teorisi alt başlıklara ayrılmıştır. Mitografik açıklamada, mit derleyicileri mitleri hem dinî hem de edebî olarak yorumlamıştır. Felsefi eleştiride farklı din görüşlerine yer verir ve geleneksel mitleri reddeder. Bilim öncesi açıklama metodu ilkçağ felsefesine kadar uzanır. Burada evrenin kaynağı mitlerle açıklanmaz. Farklı filozoflar tarafından evrenin kaynağının ne olduğuna dair akıl yürütmelere yer verilir. Bu daha çok fiziksel temelli bir anlayıştır. Mecazî açıklama, doğa olaylarına dayanmaktadır. Doğa olaylarına göre tanrıların temsil ettiği simgeler bulunmaktadır. Örneğin; Apollon ateşi, Poseidon suyu, Artemis ayı ve Hera atmosferi temsil eder. Dinsel nitelikli açıklamalar, mecazî açıklamalara benzer. Mecazî açıklamalardan farkı, doğa olaylarına değil, etik kurallara dayanmasıdır. Örneğin; Athena akla, Ares sınırsız deliliğe, Afrodite arzuya, Hermes anlayışa karşılık gelir. Etimolojik açıklamada mitik isimlerin kökenine gidilir. Buradaki amaç, isimlerin ya da sıfatların kökenlerinden hareketle tanrıların esrarına varmaktır. Tarihî açıklamada toplumların birbirlerinden etkilenerek mitlerini oluşturdukları görüşü vardır. Bu yaklaşım bir bakımı karşılaştırmalı mitoloji alanını işaret etmektedir. Evhemerosçu açıklama, tarihî olaylara dayanan açıklama metodudur. Tanrıların insan krallardan geldiği görüşünü savunur. Psikolojik açıklama, inancın ve ibadetin kaynağının korku olduğunu ileri sürer. Tanrılara ibadet etme, insanlardaki minnet duygusundan doğmaktadır (bkz., Honko, 2003: 98-99). Honko, mitlerin modern bilimlerle birlikte kavram olarak sürekli değiştiğini dile getirmiştir. Buna bağlı olarak bilim adamlarının mit

problemine bakış açıları değişmektedir. Honko'nun "modern teoriler" adını verdiği liste şu şekildedir:

Bilimsel kategorilerin kaynağı olarak mitler, gizemli fenomenlerin açıklama aracı olarak görülmektedir. Mitler, evrendeki farklı bakış açılarını açıklayabilmek için incelenmektedirler. Sembolik ifade formu olarak mitler, müzik ve şiir gibi diğer yaratıcı aktivitelerin parçası olarak görülür. Mitlerin kendi kuralları, gerçeklikleri ve ifade formları vardır. Bilinçaltı yansıması olarak mitler, kısmen bütün insanlar tarafından kısmen de aynı ırk, millet ve kültürün üyeleri tarafından paylaşılan inançlar olarak kabul edilmektedir. Freud, hayallerin mitlerin modelleri olduğunu ileri sürmüştür. İnsanların hayata adapte olmasının bir faktörü olarak mitler, dünyaya bakış açısını simgeler. Mitler aracılığıyla insan doğal, kültürel ve toplumsal problemlerin kökeniyle karşılaşır. Mitler, hem kişisel hem de sosyal ihtiyaçları karşılayan elementlerdir. Hareketin kaynağı olarak mitler, geçmişte var olan ve şimdi de devam etmekte olan davranışları görmeyi sağlamaktadır. Mitler şartlar ve çıkarlarla ilgili belirli bir hayal gücü oluşturur. Sosyal kurumların yasaları olarak mitler, genel dinî değerleri ifade ederek ritüellerle birlikte sosyal bir kurum olmayı destekler ve onlarla bütünleşirler. Sosyal ilişkilerin işaretleri olarak mitler, ait oldukları kültür içerisinde kabul edilmiştir. Sosyal statü ve mitik konuların dağılımı arasında açık bir bağlantı vardır. Sosyal yapının, kültürün vb. aynası olan mitler, kültürün bazı faktörlerinin yansımasıdır. Bu yansımayla mitler, açıklanması zor olan değerleri açıklayabilirler. Tarihî olayların sonucu olarak mitler, tarihî olayların ışığında değerlendirilirler ve yeni tarihsel gelişmelere bağlı olarak değişirler. Mitlerin şekillenmesinde tarihî olaylar rol oynamaktadır. Dini iletişim olarak mitler, alıcı ve verici arasında farklı kanallar aracılığıyla bilgi taşırlar. Bu iletişim süreci dilde dinî unsurların çoğalmasını, sözsüz ifade şekillerini ve temel mesajlarını içermektedir. Dinî bir tür olarak mitler, esas olarak bir anlatım şekli olarak kabul edilir. Mitler ve edebî türler arasında ilişki vardır çünkü edebî türler mitlerin mesajını iletmede katkıda bulunur. Toplumsal yapının merkezi olarak mitler, yapı ve anlam bakımından ele alınır. Bu kategoride yapısal ve anlamsal olarak mitlerin dili incelenir (bkz. Honko, a.g.m.: 99-101). Mitlerin eski çağ açıklamaları olarak kabul edilen kategori ağırlıklı olarak bilim öncesi akıl yürütmelere ve doğa olaylarına dayalıyken,

modern açıklamalar ise mitleri diğerk bilimlerle ilişkilendirir ve dinî, edebî, felsefî ve sosyal bir dizgede değerlendirir.

Mitlerin ortaya çıkışı ile ilgili bu teorileri karşılaştırdığımızda, Bulfinch'in teorilerinin Honko tarafından daha genişletilmiş olduğunu görülebilir ancak temele indirildiğinde din, tarih, sembol ve metafiziğin ön plana çıktığı söylenebilir. Her iki kuram da tarihsel olaylar ve tarihî kişiliklere yer verir. Burada Evhemerosçu yaklaşıma değinmek gerekmektedir. Evhemerosçu yaklaşım, ilk tanrıların ölümlerinin ardından tanrı mertebesine getirilen krallar olduğunu ileri sürer (bkz., Segal, 2012: 34). Bunların dışında Bullfinch'in değinmediği fakat Honko'nun -isim olarak geçmese de- bazı kategoriler yorumlandığında kült kavramına işaret ettiği söylenebilir. Özellikle mitlerin hareketin kaynağı ve sosyal ilgilerin işareti olması, insanların hayata adaptasyonu olarak görülmesi kült olarak değerlendirilebilir çünkü kültürler toplumun asırlarca geliştirdiği davranışlar olarak nitelendirilebilir. Sözlü metinler, ritüeller, simgeler ve gizlilikle birlikte kültürler, toplumların ben ve öteki kavramını geliştirilmesini sağlamıştır. Kültürler aynı zamanda toplumun dünya görüşü ve yaşamı olarak düşünülürse toplumu bir araya getirerek bir birliktelik oluşturma ve inanç bağlamında bir bütünlük sağlama gibi bir misyonu olduğu söylenebilir (bkz., Bayat, 2007: 79-80). Kültürler mitlerin ve ritüellerin devamlılığına ve uygulanmasına yönelik unsurlardır.

Her iki kuramcıda ortak olan noktalar sembol, tarih, fizikî ve metafizik âlemdir. Bu başlıklar çerçevesinde tanımlama yaparsak mitlerin, fizik- metafizik karşıtlığından, süreç içerisinde tarihî kişilik ve olaylardan etkilenecek semboller yardımıyla, ritüeller aracılığıyla toplumun inanç ve değerlerini koruma içgüdüğü ile ortaya çıkan anlatılar olduğunu söyleyebiliriz.

Mitin ortaya çıkışı ile ilgili ortaya atılan bu teorilerin ötesinde asıl sorulması gereken soru mitin doğasının ne olduğudur. Pek çok bilim adamı tarafından tanımlanan, türlü kalıplara sokulan, işlevleri ve kategorilerinin ne olduğuna dair kafa yorulan miti Mircea Eliade dört maddede şöyle tanımlamıştır:

1. Mit, doğaüstü varlıkların eylemlerinin öyküsünü oluşturur.
2. Bu öykü, kesinlikle gerçek (çünkü gerçeklerle ilgili) ve kutsal (çünkü doğaüstü varlıklar tarafından yaratılmış) olarak kabul edilir.
3. Mit her zaman bir 'yaratılış' ile ilgilidir. Bir şeyin yaşama nasıl geçtiğini ya da bir davranışın, bir kurumun, bir çalışma biçiminin nasıl yaratılmış olduğunu anlatır. İşte bu nedenle insana özgü, anlamlı her eylemin örnek tiplerini oluşturur.
4. İnsan, miti bilmekle, nesnelere 'köken'ini de bilir. Bu nedenle de, nesnelere egemen olmayı ve onların istediği gibi yönlendirip kullanmayı başarabilir. Burada 'dıştan', 'soyut' bir bilgi değil de (mitin ya tören havası içinde anlatılması ya da kanıtını oluşturduğu ritüelin gerçekleştirilmesiyle) rit biçiminde 'yaşanan' bir bilgi söz konusudur (bkz., Eliade, 2001: 23).

Mircea Eliade'nin bu dört maddelik mit yaklaşımında dikkat çekici unsur mitlerin öncelikle gerçek, kutsal ve insana özgü olduğu, aynı zamanda yaratılış ile ilgisi bulunduğuudur. Mitleri üreten insandır, o zaman mitin kaynağını insanda aramak gerekir. Dünya üzerindeki toplumlar birbirlerinden ırk veya millet olarak farklıdırlar. Farklı yer, zaman ve sosyal şartlar altında yaşamalarına rağmen genel insan kavramına ulaştığımız zaman insanlığın ortak temel niteliklere sahip olduğunu söyleyebiliriz:

İnsanın kendisi için, felsefi antropoloji için, daha önemli olan insanda bütün insanlara has olan varlık ve eylem öğelerinin bulunduğunu göstermektedir. Bilgi, yapıp-etme, değer duygusu, inanma, özgürlük, tarihsellik, mitos, sanat, dil ve benzerleri bu çeşit varlık ve eylem öğeleridir ve bunlar bütün insanlara hastırlar (Mengüşoğlu, 1988: 30).

Mengüşoğlu'nun da belirttiği eylemler ve bu eylemlerin bütün insanlara mal edilmesi noktasından hareketle mitler, tüm insanlığın malzemesidir:

Felsefi ya da bilimsel düşünce kavramlar formüle ederek ve bunları birbirleriyle ilişkilendirerek akıl yürütürken, mitik düşünce duyumsanabilir dünyadan alınan imgelerle iş görür. Fikirler arasında bağlar kurmak yerine gök ile yeri, yer ile suyu, aydınlık ile karanlığı, erkek ile kadını, çiğ ile pişmiş, taze ile çürüğü vb. karşı karşıya getirir. Böylece duyumsanabilir niteliklere-renklere, dokulara, tatlara,

kokulara, seslere- ilişkin bir mantık getirir. Bir biçimde kodlaşmış bir mesaj iletmek için, bu niteliklerden bir kısmını seçer, bir araya ya da karşı karşıya getirir (Strauss, 2013: 18).

Mitleri üretme konusunda insan zihni aynı ölçütlerle çalışır ve ortaya çıkan mitler ortak kültür hazinesidir. İnsan; varlıkları karşıtlık ilişkisi üzerine kurar, algılayıp kavrar ve bu algılama duyusal olarak gelişir. Bultmann, mitin gerçek amacının dünyanın objektif bir resmini sunmak olmadığını, insanın dünyada yaşayan bir varlık olarak kendini anlayıp ifade ettiğini söylemektedir (bkz., Batuk ve Kuşçu, 2013: 89). Aynı zamanda Bultmann; mitlerin kozmolojik değil, varoluşsal olarak yorumlanması gerektiğini çünkü mitin insanın kendi dünyasının sınırlarını, yerini, kendi eylemlerini ve acılarını kontrol ettiğini sandığı güç ya da güçlerle konuştuğunu dile getirir. İnsan bunu yaparken somut objeler ve güçlerle birlikte görülebilir dünyadan hisleri, motivasyonları ve yetenekleriyle yaşamından aldığı terimleri kullanır. Bu dünyanın terimleriyle diğer dünya hakkında, yaşamından elde ettiği terimlerle tanrılar hakkında konuşur. Burada makro kozmos- mikro kozmos bütünlüğü olduğunu söylenebilir. Kendini ve dünyasını keşfeden insan, kendinden hareketle kendi dışında kalanları edindiği tecrübelerle tanımlar. Mit, insanın kendi dışında olanları tanımasıyla evrende kendi varlığının tek sahibi olmadığını anlaması sağlar ve görülür dünyadaki inancını ortaya koyar. Kendinden hareketle kendi dışındakileri anlamlandırmaya çalışan ama varlığı üzerinde söz hakkı olmayan varlık insandır diyebiliriz çünkü “mitin asıl amacı dünyayı ve insanı kontrol eden insanüstü güçler hakkında konuşmaktır” (Batuk ve Kuşçu, a.g.e.: 90). İnsan zihin ve imgelem yardımıyla evrenin sırlarını ve söz konusu kontrol mekanizmasını anlamlandırmaya çalışır.

Mitler hakkında pek çok tanım yapılmış, teoriler ileri sürülmüş ve özellikler çıkarılmıştır. Daha önce belirtildiği gibi mitlerin esnek ve dinamik olması her bilim dalı ile ilişkisinden kaynaklanmaktadır. Bilim dalları kendi ilgi alanlarına göre mitleri yorumlamış ve kullanmışlardır. Karşılaştırmalı mitoloji ise mitleri benzerlik-farklılık unsurlarını baz alarak genel bir değerlendirme yapmaya ve evrensel değer yargıları oluşturmaya çalışır. Bundan sonraki bölümde karşılaştırmalı mitoloji ele alınacaktır.

1.4.1. Karşılaştırmalı Mitoloji

Çalışmamızın bu bölümünde karşılaştırmalı mitoloji (İng. comparative mythology, Alm. vergleichende Mythologie, Fr. mythologie comparée) başlığı altında, öncelikle kavramsal olarak karşılaştırmalı mitolojinin ne olduğu üzerinde durulacaktır. Daha sonra karşılaştırmalı mitoloji çalışmalarında uygulanan yöntemler hakkında bilgi verilecektir.

Mitolojinin nerede bittiği veya tarihin nerede başladığı düşüncesine net bir şekilde cevap vermek imkânsızdır. İnsan yaşadığı yer, zaman, şartlar ne olursa olsun aynı evrelerden geçer: Doğar, büyür ve ölür. Yaşam belirli bir döngüdür ve herkes bu döngü içerisinde ortak ve kişisel değerleri ile varlığını sürdürür. Campbell, birbirinden farklı iki mitik düzenden bahseder. Bunlardan ilki, kişinin doğa ve dünya ile ilişkisini, ikincisi kişinin toplumla ilişkisi sağlayan mitlerdir. İkincisine sosyolojik mitoloji adını verir (Campbell ve Moyers, 2013: 44). Mitler, kişinin hem dış dünyası hem de yaşadığı topluma adapte olmasını sağlamaktadır. Geçmişten günümüze değin bu süreç devam etmektedir. Hayat, çizgisel bir düzlemde aslında geçmişten getirdiklerini geleceğe taşır. Hiçbir şey ilk ya da yeni değildir, her şeyin bir öncekinin ya gelişmiş formudur ya da dönüştürülmüş hâlidir. Mitler, toplumların bugünkü hayat tarzlarını, inanışlarını, değerlerini ve birikimlerini geçmişten içinde bulunulan zamana taşır ve gelecek nesillere aktarır. Sivri'ye göre bu aktarım kültürün de başlangıç noktasıdır:

En eski zamanlardan beri toplumların, dolayısıyla onların kültürlerinin etkileşim içinde olduğu kaçınılmaz bir gerçektir. Toplumların birbirleriyle etkileşim içinde olmaları aynı zamanda mitlerinin etkileşim içinde olmasıdır çünkü mitler kültürün başlangıç noktasıdır ve kültürleri oluştururlar. Dolayısıyla kültürel etkileşimler ulusların mitlerinin etkileşimlerini beraberinde getirirler. Tüm bu etkileşimler sonucunda insanların ortak ve evrensel mirasları oluşur. Mitler ise bu ortak ve evrensel mirasların görülmesi açısından yol göstericidirler. Zira birçok etkileşim yaşayan mitler geçmişten günümüze kendilerini tekrar ederek, farklı toplumlarda bazı değişiklikler göstererek yaşamaya devam ederler. Onların yaşadığı bu sürekli değişim aslında ana motiflerinin hep aynı olduğunun bir göstergesidir (Sivri ve Köylü, 2013: 198).

Mitoloji; bir millete ait mitlerin tümünü içine alan ve onları bir düzen içinde, kendine özgü ve sistemli bir biçimde inceleyen bilim dalıdır. Karşılaştırmalı mitoloji ise farklı kültürlere ait mitlerin sistematik bir şekilde karşılaştırılmasıdır. Farklı kültürlerin mitlerindeki ortak noktaları keşfetmeyi amaçladığı gibi bazen farklı mitlerdeki benzerlikleri ortaya koyarak aslında bu mitlerin aynı kaynaktan beslendiğini kanıtlamaya çalışır.

Her milletin kendi kültür hazinesinde yer alan mitleri vardır. Bu mitler genel hatları itibariyle yaratılış öyküsü olarak nitelendirilir. Örneğin bazı yaratılış mitlerinde evren; su, yumurta veya düşünceden ortaya çıkmıştır. Sümer- Akad, Mısır, Amerikan (Aztek), Babil ve Türk mitolojisinde evrenin sudan oluştuğu düşüncesi vardır. Afrika, Japon ve Çin mitolojisinde evren kozmik yumurtadan meydana gelirken, Yeni Zelanda mitolojisinde evren düşünceden oluşur ve daha sonra bilinçle birlikte yaratma isteği ortaya çıkar. İlk mit nedir ya da nerede ortaya çıkmıştır gibi sorular üzerinde durmak yerine tümevarım yöntemi kullanılarak her bir öznel mitem hareketle genel olana varmak ve insanlık tarihini bir bütün olarak değerlendirmek karşılaştırmalı mitoloji çalışmaları ile mümkün olabilir. Karşılaştırmalı mitoloji araştırmaları, ilk olarak 17. yüzyılda Giambattista Vico'nun "Yeni Bilim" adlı eseri ile ortaya çıkmıştır ve Vico'ya göre ilk bilim mitolojidir (bkz., Akkaş, 2008: 84). Her pagan milletin kendi Jüpiter'i olduğunu dile getiren Vico, aynı zamanda birbirlerinden haberi olmayan milletlerde aynı insani kurumların ortaya çıktığını ileri sürer (bkz., Yılmaz, 2004: 12-13). Vico ile ortaya çıkan bu yeni bilim dalı için Fiske "karşılaştırmalı mitolojinin yolları çok çetrefilli" (Fiske, 2014: 68) der ve karşılaştırmalı mitoloji araştırmacısının görevinin, mitlerde yer alan kavramların hangi fikirlerden kaynaklanmış olabileceğini bulmak olduğunu salık verir (bkz., Fiske, a.g.e.: 82). Cox, bu çetrefilli yolu önce dil ile başlatır: "Karşılaştırmalı mitolojinin temelleri, dilbilimin aydınlattığı kurallara dayanır ve etimolojinin rehberliği olmadan mitlerin incelenmesi ve sınıflandırılması imkânsız olacaktır" (Cox, 1883: 310). Mitolojiyi karşılaştırmalı olarak ele almak, uygarlık tarihine farklı bir bakış açısı kazandırabileceği gibi inançların kökenini irdeleme ve bu sayede farklı renklerin, zenginliklerin ve derinliklerin şifresini çözebilme olanağı da sağlar. Olimpiyat halkalarında kıtalar farklı renklerde nasıl birbirine geçmiş bir

şekilde sembolize ediliyorsa, karşılaştırmalı mitoloji de milletlerin ortak değerlerini tek bir çatı altında toplamayı hedefler. Campbell, belli sayıda ve aynı olan mitleri kaleydeskop olarak görür ve mitlerin bir bütün olarak ele alınmasının gerekliliğinden bahseder. Bunlara, her yere yayılmış olan ve yeni bileşimler içinde görünen ateşin çalınışını, ölümler ülkesini, bakirenin doğurmasını örnek olarak verir (bkz., Campbell, 1995: 11). Hayrettin İvgin, millî mitolojinin modasının geçtiğini ve mitolojinin artık belli bir kavmin masal, efsane, anlatı ve inanışlarının yerine dünyadaki tüm masal ve efsaneleri inceleyen ve çözümleyen bir bilim dalı olarak kabul edildiğini dile getirir (bkz., İvgin, 2013: 5). Böylelikle mitler kültürden kültüre değişse de temelde ortak bir yaratılış öyküsü olduğundan evrensel boyuta sahiptir. Özellikle küreselleşen dünyada mitoloji evrensel değerleri taşıyan bir kültür aracı olarak görülebilir.

Leeming, karşılaştırmalı mitoloji araştırmalarının artık kullanılmayan dil ve din incelemelerine indirgenmemesini dile getirir. Bunun yerine mitlerin birleştirici gücü kullanılarak bugünkü insanlık ve yaşam şartlarıyla ilişkisi üzerinde durulması gerektiğini belirtir ve sözlerine şu şekilde devam eder:

Karşılaştırmalı mitoloji, bir branş olarak, farklı farklı halklara ait bir çok ortak düşünce modelini ortaya çıkardı. Mitlerin kültürel olduğunu, bir şekle kavuşmak için o kültürün kıyafetlerini giymesi ve o kültürün düşüncelerini, iklimini, geleneklerini ve gereksinimlerini yansıtması gerektiğini unutmazsak, dünya mitleri karşılaştırıldığında açığa çıkan evrensel örüntünün veya arketip niteliğindeki formların farkına varmamız da kaçınılmaz olur (Leeming, 2017: 12).

Leeming'in belirttiği şekilde bir karşılaştırmalı mitoloji araştırması, mitleri toplumların kültürel ikliminde değerlendirir ve buradan hareketle evrensel arketipleri ortaya çıkarır. Karşılaştırmalı mitoloji araştırmaları ile tanınan iletişim bilimci John Fiske "Mitler ve Mitleri Yapanlar- Eski Masal ve Batıl İnançların Karşılaştırmalı Mitoloji Tarafından İncelenmesi" (2014) isimli kitabında pek çok mit örneğini irdelemiş ve karşılaştırmalı mitoloji ile ilgili bilgiler vermiştir. Fiske'ye göre karşılaştırmalı mitoloji, ilkel dinlerin saf fetişizm -ilkel toplumlarda doğaüstü bir güç ve etkisi olduğuna inanılan canlı veya cansız nesnelere tapınma- olduğu varsayımına dayanır (bkz., Fiske, 2014: 118). Fiske ayrıca hikâyelerin de kelimeler gibi birbirleriyle bağlantılı olduğunu, ortak bir efsaneden türediklerini ya da aynı tarih

öncesi düşünceden meydana geldiklerini dile getirmiştir (bkz., Fiske, a.g.e.: 22). Fiske'nin düşünceleri de mitlerin uluslar ve kültürler üstü yapısı olduğu yönündedir.

Fiske, anlatılardan ve kelimelerden yola çıkarak bir benzerlik ve ortaklık ilişkisi kurarken insan bilimi uzmanı Levi Strauss'un hareket noktası ise insan zihni olmuştur. Ona göre kültürler bütün insanlık tarafından paylaşılan ve herkesin kendine göre biçimlendirdiği, kendi yaşam koşullarına uyarladığı temel ve soyut niteliklerdir. Mitler, zıtlıklar üzerinde kuruludur ve bu zıtlıkları açıklamaya yönelik mantık modeli oluşturur. Mantık yapıları olarak mitler doğa/kültür, ölüm/hayat, yer/gök gibi zıtlıklar üzerinden belirli mesajları farklı şekillerde dile getirir. Bu nedenle dil ile mit arasındaki ilişki Strauss'un ilkel düşünceyi ele alış tarzında merkezî bir yer tutar çünkü ilkel zihnin işleyişi veya doğası, kendi dilinin yapısı kadar mitlerle de ortaya çıkar. İnsan zihninin doğasının ve işleyişinin çözümlenmesinde sadece dil değil aynı zamanda mitlerin de payının olduğunu dile getiren Strauss, mitlerin toplumdaki topluma ödünç olarak geçtiğini ve her toplumun bu mitleri kendi anlayışı, problemleri ve yaşam standardına uyarladığını söyler. Böylelikle mitlerin özgün olmadığı, alışveriş yolu ile değişip geliştiği vurgulanır. Strauss yaptığı araştırmalarda tarih sırası gözetmeyerek bir mitin ulaşılabilir versiyonlarına erişip analizini yapar. Önceliği, bir miti analiz etmek değil, mitin çeşitli şekilde dile getirilişi, farklı versiyonlarında yeniden nasıl oluşturulduğu ve dönüştürüldüğünü incelemektir. Strauss, aynı ya da farklı hikâyelerde tekrarlanan unsurlarla yeniden karşılaştığını, bunun şaşırtıcı olmadığını çünkü mitlerin kuşaklar arası iletişim araçları olduğunu dile getirir ve bu iletişimde kuşakların birbirini anlaması için bazı şeylerin tekrar edilmesinin kaçınılmaz olduğunu söyler. Ona göre mit, bu özellikleri bakımından kendini tekrarlayarak yaşamaya mahkûmdur, önemli ve anlamlı olan, bütün bu versiyonlar ve değişimler içinde değişmeyen ve aynı kalını ortaya çıkarmaktır (bkz., Strauss, 2013: 17-27). Strauss tarih sırası gözetmeksizin böyle bir araştırma yapmayı yeğlerken burada asıl sorun çıkış noktasının ne olacağıdır. Nereden hareketle veya neye göre versiyonların yinelenildiği ya da dönüştüğü, ilk metnin ne olduğu esas problemdir. Bunun için Sivri ilk yazınsal miti işaret eder ve karşılaştırmalı mitolojinin bir dönem ve coğrafyada yaşayan bir söylencenin neden ve nasıl yeniden yazılıp yorumlandığını sorguladığını

ve bu süreçte söylencenin yapısının, anlamının ve tarihsel boyutunun göz önünde bulundurduğunu dile getirir. Ayrıca karşılaştırmalı mitoloji araştırmalarında yeniden yazılan metinlerin kendi tarihsel ve kültürel ikliminde değerlendirilmesine dikkat çeker (bkz., Sivri, 2013: 41). Sivri'nin değerlendirmesine evrenselden özele indirgenmiş tümdengelimci bir anlayış hâkimdir.

Karşılaştırmalı mitoloji çalışmalarının temel hareket noktası ilk yazınsal mitlerdir. İlk yazınsal mitlerin, araştırmalarda nasıl bir perspektifle inceleneceği sorusu akıllara gelmektedir. Aktulum “söylen çözümlemesi” nden bahsetmekte ve bu soruya şöyle bir cevap sunmaktadır:

Yazınsal bir söylenin yeniden yazılmış biçimlerini incelerken yerli ve yabancı yazınları bir ana metinsellik görüngüsünde ele almak söz konusudur [...] Yazınsal söylenlerin uzun bir geçmişi vardır, nesilden nesile aktarılırlar ve durmadan yeniden yazılırlar. Söylenlerin değişmez unsurları ele alınır, bir metindeki söylensel unsurlar ortaya çıkarılır, ancak değişik dönemlerde değişmez özellikleriyle yinelenen bir söylene anlamını veren şeyin gerçekleştirilen dönüştürüm işlemi olduğunu unutmamak gerekir. Çözümlemeye öyleyse öncelikle anametin yazıldığı dönemden başlanmalıdır, yenedenyazılan bir söylen kendi tarihsel ve kültürel bağlamında değerlendirilmelidir. Bir dönemin bir söyleni neden ve nasıl yenedenyazıp yorumladığı sorgulanmalıdır. Her söylen incelemesi, yalnızca söylenin yapıları ve anlamlarıyla sınırlandırılmamalı, metinlerin tarihsel boyutuna da el atılmalıdır (Aktulum, 2011: 247).

Karşılaştırmalı mitoloji çalışmalarında araştırmacının göz önünde bulundurması gereken önemli nokta ilk metne ulaşmak, ilk metnin versiyonlarını bulmak ve bu versiyonlarda ne gibi değişimler ve dönüşümlerin olduğunu keşfetmektedir. Bunu yaparken mitlerin kültürel yapı ve tarihsel süreç içerisinde uğradığı değişim ve dönüşümler çözümlenerek insan doğasını ortaya çıkarmak amaçlanır. Bu çözümlenmeleri yapabilmek için iki farklı teori üretilmiştir. Bu teoriler Mohini Charterjee'nin “Theories in Comparative Mythology” (1935) isimli makalesinde açıklanmaktadır. Karşılaştırmalı mitoloji çalışmalarında solar ve psikolojik olmak üzere iki yöntemden bahsedilmektedir. Solar teorisyenler mitolojideki isimlerin kökenine inerken, daha çok antropologların benimsediği psikolojik yaklaşım, mitlerin bir araya getirilmesiyle ilksel zihinlerin psikolojisini çözümlenmeyi amaçlamaktadır.

Solar teori, mitik bir ismin kökenine iner. Kökeni araştırılan mitin, yorumlanma aşaması daha sonra gelir çünkü mitlerin öncelikle bir isim etrafında bir araya geldiği düşünülür. Bu teoride Max Müller'in araştırmaları ön plana çıkmaktadır. Müller'in araştırmaları ağırlıklı olarak Hint- Avrupa dil ailesi bağlamında olmuştur. Karşılaştırmalı mitoloji araştırmalarında antropologların kullandığı metot, psikolojik temel üzerine kuruludur. Bu metodun kullanımında dünya mitleri mümkün olduğunca en doğru versiyonuna ulaşılarak toplanmalı ve mitlere inanan insanların psikolojisi araştırılmalıdır. Daha sonra ortaya çıkan özelliklere göre bir sonuç çizilmelidir. Bu metodla mitlerin ve ilksel insanların psikolojisinin ortaya çıkarıldığı dile getirilir (bkz., Chaterjee, 1935: 2-9). Böylelikle ilksel insanların davranışlarını belirlemede ve aynı zamanda ortak toplumsal değer yaratmada mitlerin etkisi olduğu söylenebilir.

Karşılaştırmalı mitoloji araştırmacılarından biri de Georges Dumézil'dir. Mitler onun için dinden dile ve toplumsal yaşama kadar her türlü alanı açığa çıkarabilecek son derece önemli yapılardır. Kafkas mitolojisinden İskandinav mitolojisine kadar geniş bir ekseninde çalışmalar yapmış fakat daha çok Hint- Avrupa medeniyetine yoğunlaşmıştır. Kendisi bunu şu şekilde dile getirir:

Bir dinin, zihnin herhangi bir etkinliği gibi bir birlik oluşturduğu düşüncesinden, patolojik durumlar dışında bir mitolojinin, bir kodun, bir stratejinin genel olarak tutarlı olmaları gerektiği, bir başka deyişle unsurların en azından temelde düzenlenmeleri gerektiği düşüncesinden hareket ettim. Benim Hint-Avrupalılarda en eski mirasçılarında kalmış kaydedilmiş olan unsurların karşılaştırılması yoluyla ortaya çıkarmaya, görmeye çalıştığım bu tür bütünlerdir (Batuk, 2010: 95-96).

Dumézil'e göre antik Hint-Avrupa sosyal sistemleri ve mitleri çok sayıda farklı şekillere bürünmüş karmaşık bir bütünlük içindedir. Örneğin Hint toplumsal yapısında düzeni oluşturan üçlü yapı "Brahmanalar" yani din adamları, "Kshattriya" yani savaşçılar ve "Vaisya-Sudra" yani tüccarlar/üreticilerdir. Dumézil bu toplumsal düzeni tanrısal boyuta taşır ve toplumsal düzenin tanrılar âlemindeki düzenle aynı olduğunu karşılaştırmalı bir şekilde açıklar. Tanrısal âlemin ilk katında "Varuna figürü" ve insanlar arasındaki yargısal ilişkilerin idamesiyle ilgilenen "Mitra figürü" bulunmaktadır. Bu figürler, sosyal hiyerarşik düzenin en tepesinde oturan rahipler

gibi doğaüstü sistemin en tepesinde otururlar (bkz., Batuk, a.g.m.: 97). Evrenin yönetiminde bu iki tanrısal figürün arasında bir görev paylaşımı olduğunu söyleyen Dumézil, Mitra'nın akılcı ve hukuki yönlerle ilgilendiğini, Varuna'nın ise daha çok dinî yönleri temsil ettiğini dile getirmiştir. Böylece Mitra ve Varuna Brahman'ın iki temel fonksiyonunu yansıtmaktadır. İkinci düzeyde ise genç ve savaşçı tanrılar yer alır. Indra savaşçı olarak kişileştirilir ve canavarlarla mücadele eder, fiziksel gücü temsil ettiği için Ksatreya kastının temsilidir çünkü bu kastın esas görevi toplumu işgallere ve tehditlere karşı korumaktır. En alt tabakada ise ana işlevi korumak ve bol hasat sağlamak olan, doğurganlığı teşvik eden, insanın refahı ve konforunu temin etmekle görevli tanrılar vardır. Bunların başında Asvinler ve Oivine İkizleri gelir. Aynı zamanda dişil bir figür de bulunur: Tanrıça Sarasvatl. Kısaca Dumézil, Hint mitleri ve toplumuyla bir resim çizer. Tanrıların temsil edildiği üç işlevsel yapı bulunmaktadır. Bu işlevsel yapı sosyal ve doğaüstü bir bütünlük oluşturmuştur (bkz., Littleton, 1964: 152). Burada doğa-doğaüstü ya da fizik-metafizik diyalektiği arasında bir geçişlilik görülmektedir.

Dumézil, yukarıdaki çıkarımını diğer başka mitlere de uygulamıştır. Örneğin, Roma'da Jüpiter ve Dius Fidius; Antik İskandinavya'da Odib ve Tyr Varuna, Mitra gibi egemenliği sembolize eder. Genel olarak Roma mitlerinde Jüpiter ruhban sınıfı, Mars savaşı ve Quirinus tarım ya da üretkenliği temsil eder. Hindistan'da Veda dininde bu üç işlev Mitra-Varuna, İndra ve Nasatya tarafından temsil edilir. Yine bu üç işlev, İskandinav mitlerinde Odin, Thorr ve Freyr olarak karşılık bulur. Alman mitolojisinde bunların karşılığı Thor, Wodan ve Fricco'dur (bkz., Batuk, 2010: 97). Yine Yunan mitolojisinden bu üç fonksiyona Paris'in seçimi üzerinden bir şekillendirme yapılır: Muhteşem Hera, savaşçı Athena ve şehvetli Afrodit. Üç işlevden birinin temsilcisi olarak burada görülen her tanrıça, Paris'e bir hediye sunar. Hera, dünya egemenliği -ilk fonksiyonu-, Athena askerî cesareti -ikinci fonksiyon- ve Afrodit dünyevî zevki -üçüncü fonksiyonu- vereceğini söyler ve Paris'te Afrodit'i seçerek Truva'nın sonunu getirir (bkz., Littleton, 1964: 157). Dumézil'in araştırmaları toplumlarda ve tanrısal boyutta hiyerarşik yapının benzer olduğunu sonucunu ortaya çıkarmıştır. Burada Honko'nun da ileri sürdüğü sosyal statü ile mitik unsurlar arasındaki bağlantı ortaya çıkmaktadır.

Farklı yerlerde, farklı zamanlarda yaşamış insanların benzer ya da ortak mitik unsurlara sahip olmaları insan zihninin aynı şekilde çalıştığını düşündürebilir. Burada şu noktaya dikkat çekmek yerinde olacaktır. Semavi ya da semavi olmayan dinler de bile benzer unsurların dikkat çekmesine cevap olabilecek tek kaynak kutsal kitap sayılan Zebur olabilir fakat günümüze ulaşmaması ilk kaynak kitap olup olmadığını sorusunu cevapsız bırakmaktadır. 17. yüzyılda Vico'nun temellerini attığı karşılaştırmalı mitoloji ile ilgili günümüze dek pek çok araştırma yapılmıştır. Bu alandaki araştırmacılar arasında John Fiske, Max Müller, Mircea Eliade, James Frazer, Andrew Lang, Georges Dumezil, Joseph Campbell, Martin Bernal, Donna Rosenberg bulunmaktadır.

1.5. Kaoid Kavramı ve Özellikleri

Çalışmanın bu bölümünde Deléuze ve Guattari tarafından ortaya atılan “kaoid” kavramının ne anlama geldiği tartışılacak ve daha sonra bu kavramın mitoloji ve bilim kurgu ile olan ilişkisi ele alınacaktır. Çalışmaya söz konusu kavramın dâhil edilmesindeki amaç, karşılık olarak içerisinde hem mitoloji ya da felsefe, hem sanat ya da edebiyat, hem de bilimi ya da bilim kurguyu barındırmasıdır.

Kavramın kelime oluşumuna bakıldığında “kaos” ve “id” sözcüklerinin bileşimi olan kaoid, Deléuze ve Guattari tarafından kaleme alınan “Felsefe Nedir?” (1993) adlı eserde ele alınan bir kavramdır. Öncelikle kaosun ne olduğu ve “id” ile birleştiğinde ortaya çıkan bu yeni kavramın neleri içerdiği üzerinde durulacaktır.

Yaşadığımız dünya ya da geniş çaplı düşünüldüğünde evren, fiziksel olarak bir düzen içerisindedir. Bir düzene sahip evrenin ya da dünyanın küçük ölçekli bir kısmı bilimsel olarak anlamlandırılmıştır. Bu düzenden önce ne olduğu ya da bu düzenin ne zaman kurulduğu üzerine genellikle mitlerde çeşitli yorumlamalar mevcuttur. Mitlerde çoğunlukla evrenin ilk aşaması hep kaos olarak betimlenmiştir.

Kaos için, düzensizliğin içinde bir düzenlilik ya da düzenlilik içinde bir düzensizlik şeklinde iç içe geçmiş bir tanımlama yapılabilir çünkü kaostan içinde bir düzen mevcuttur ve bu düzen düzensizliği beraberinde getirmektedir. Arpacı kaosu, “doğuran ama karanlık; doğurdıkları üstünde etkileri süren ama karşı konulması gereken; ele geçiremediğimiz ve tanımlayamadığımız için mahkûm ettiğimiz karmaşa; çıkış noktası olan ama belirsiz olduğu için kaçınılması gereken bir yarı” olarak tanımlamaktadır (Arpacı, 2010: 136). Kaostan kurtulmak için ilksel insanlar dâhil olmak üzere çok kafa yorulmuştur. Kaosu sorun haline getiren, tespit eden, her şeyden önce onu ilk düzenden bile önce bir boşluk olarak yerleştiren ve onu bir daha dirilmeyecek şekilde öldüren ilk kişi Hesiodos olmuştur (bkz., Hesiod, 2006: 11). Günümüzde felsefeden fiziğe, biyolojiden meteorolojiye kadar pek çok bilim dalının uğraş konusu olan kaos, Deléuze ve Guattari tarafından “id” ile birleştirilerek kendisiyle başa çıkılan bir sorun hâline getirilmiştir. Düzen kurmak için kaosa karşı mücadele gerekir fakat bu mücadelede bir tarafta kaos varken diğer tarafta dikotomik bir yapının yani kaos- oluşun yol açtığı genişleme ve bozulma olacaktır. Yeni üretmek isteyenlerin oluşturmak istedikleri düzen için kaostan başka bir yol bulunmamaktadır. “Kaos ne düzenin içine ne de düzensizliğe özümsebilir. Kaos, yeni bir alanın adıdır, daha önce fark edilmeyen etkileşimlere işaret eder ve farklı varsayımlara yaslanır” (Hayles, 2010: 66). O hâlde kaos nötrdür, düzen ve düzensizliğin kesişim kümesini oluşturur.

“Felsefe Nedir?” isimli eserin “Kaostan Beyne” bölümünde kaoid kavramına açıklık getiren söz konusu filozofların giriş cümlesi “Tek istediğimiz, kendimizi kaostan korumak için bir parçacık düzen” dir (Deléuze ve Guattari, 1993: 179). Kaosun özellikleri ise sırasıyla sonsuz değişkenlik, renksiz ve sessizlik, doğasız ve düşüncesiz boşluk, sonsuz hızdır. Eğer şeylerde ya da şeylerin durumunda bir parça düzen yoksa fikirlerde de düzen olamaz. Filozoflar, kaostan kurtulmak ya da kaosu şekillendirmek için üç farklı olgu gündeme getirir. Bunlar, sanat, bilim ve felsefedir. Söz konusu olgular kaostan üzerine düzlemler çizerek kaostan yırtılıp yönetilmesini sağlarlar. Felsefe aracılığıyla filozof, kaostan değişimler meydana getirir. Bilgin, bilim aracılığıyla kaostan bağımsız hale getirilmiş değişkenler çıkarır. Sanatçı ise bir kompozisyon düzlemi üzerinde, kaostan sanat yapıtları yaratır. Filozof, bilgin ve

sanatçı kaosu bu şekilde meydana getirdikleri değişiklikler ile alt ederler. Kaosu kesen üç öge olan sanat, bilim ve felsefe düşüncenin ya da yaratmanın formu olarak “kaoid” oluşturur. Yani kaosu kesen düzlemler üzerinde üretilmiş gerçekliklere “kaoid” adı verilir. Kaosu biçimlendiren bu düzlemler bu eylemi nasıl gerçekleştirir sorusunun cevabını filozoflar şu şekilde açıklamışlardır: Sanat, kaos parçasını oluşturmak veya üzerinde değişiklik yapmak isterse onu bir çerçevenin içine alır. Bilim ise söz konusu kaos parçasını koordinatlar sistemi içine alır, ondan rastgele bir fonksiyon oluşturarak “kaoid” değişkenler çıkarır. Felsefe ise kaosu farksızlaştırılmış boşluk olarak algılar ve mücadelesini bu şekilde sürdürür (bkz., Deléuze ve Guattari, a.g.e.: 181-187). Colebrook, “kaoid” kavramını bilim, felsefe ve sanat açısından kısaca şu şekilde özetler:

Deléuze üç düşünme gücü tanımlar: bunlar bilim, sanat ve felsefede ifade bulur. Bilim dünyayı gözlemlenebilir ilişki hallerinde sabitler. Felsefe kavramlar yaratır; bu kavramlar dünyayı yaftalamaz veya temsil etmezler ama sorunlara ilişkin yeni bir düşünme ve karşılık/ tepki verme biçimi üretirler. Sanat duygular ve algılar yaratır. Duygulanımlar ve algılamalar özgül bir kişiye veya bakış açısına yerleştirilir; ama duygu ve algı yanlı veya düzenleyici öznelerden özgürleşmiş bir his veya imgedir (Colebrook, 2013: 43).

Colebrook “kaoid” in bilim, felsefe ve sanat düzleminde nasıl ortaya çıktığını açıklamıştır. Bilimin gözlem gücü, felsefenin öğretileri ve sanatın öznel hissiyatı birer “kaoid”dir. Deléuze ve Guattari sanatın “kaoid”ini şu şekilde örneklendirmiştir:

Sanat kaos değildir, ama kaosun görüyü ve duyumu veren bir kompozisyonudur, öyle ki, Joyce'un dediği gibi, bir kaosmos, bileşik bir kaos kurar - ne öngörülmesi ne de önceden tasarlanmıştır. Sanat kaotik değişkenliği kaoid değişikliğe dönüştürür, El Greco'nun koyu gri ve yeşil aydınlığı örneğin; Turner'ın altın renkli aydınlığı ya da Stael'in kızıl aydınlığı. Sanat, en sevimli kişiliği, en büyümlü manzarayı kullanarak da olsa, kaosla savaşır, ama onu duyulur kılmak için savaşır (Deléuze ve Guattari, 1993: 182).

Bu örnekten anlaşıldığı gibi kaos olmayan sanat aksine kaostan beslenerek, kendi görüşü çerçevesinde yorum katarak onu “kaoid”e, daha görünür ve duyumsanabilir hâle getirir. O zaman kaos, sanatçının kendi yaşamı, fantezileri ve imgeleminden damıtılarak ortaya çıkar ve bireysel olduğu için her sanatçının bu görüntüyü aktarış şekli başkadır. Bilim ise gelecekteki durumun şimdiki zamandan

yola çıkararak belirlediği determinist hesaplar yapar. Bilimin daha çok hesaplamalar ve değişkenlerden hareketle oluşturduğu istatistiklerle kaosu alt etmeye çalıştığı söylenebilir. Felsefede ise kavramsal değişimler meydana gelir çünkü bir kavram, ayrılmaz bir değişimler bütünü olduğundan kaotik değişkenliği kesip ona tutarlılık yükler. Bir kavram, düşünce hâline gelmiş bir kozmostur. Düşünce haline gelmiş kozmos, kaoid bir durum oluşturur (bkz., Deléuze ve Guattari, a.g.e.:182).

Evrenin hem mitik hem de bilimsel olarak başlangıcı sayılan kaosu, kaos olmayanla kurduğu ilişki sonucu kozmosa dönüşmesini sağlayan üç unsur sanat, bilim ve felsefe bu dönüşümü sağlayarak kaoidleri meydana getirir. Sanat bir tablo ya da bir şiirle farklı görüngüler ortaya koyarak, bilim hesaplamalar üzerinden giderek istatistikî veriler oluşturarak, felsefe kavramlar yaratarak kaosu deler. Üç düzlemin en çok faydalandıkları şey olan kaos, böylelikle anlam kazanır ve ortaya çıkan “kaoid” ler ya da kaostan çıkan içinde bir parça düzeni barındıran yaratımlar kozmosa dönüşürler. Kaosu kozmosa nasıl dönüştüğü ve bunun mit, bilim ve kurgu ile olan bağlantısına ise bir sonraki bölümde değinilecektir.

1.5.1. Bilim Kurgu, Mit ve Kaoid İlişkisi

İnsanlığın ilk düşünce sisteminin başka bir tabirle ilk felsefesinin mitler olduğu, felsefenin mitlerden ortaya çıktığı söylenebilir. İnsan evrende varlık olarak yerini aldığı ilk zamandan beri hep bir sorgulama ve akıl yürütme içerisinde olmuştur. İnsan yaşama, varlıkların doğasına ve kendi durumuna yönelik pek çok fikir üretmiştir. Bu fikirler sadece üretim aşamasında kalmadığı gibi kültür taşıyıcısı görevini üstlenerek, mutasyonlara uğrayarak varlığını mitlerde sürdürmüştür. Rosenberg, mitin tanımını şöyle yapmaktadır:

İnsanın kendini ve evreni tanımasını ve anlamlandırmasını sağlamak, rol modeli oluşturacak üstün insan figürleri yaratmak, hayatta kalmak ve soyunu sürdürmek için gereken bilgileri sağlamak, insanın ve evrenin geleceğiyle ilgili kaygıları gidermek, belirsizlikleri anlamlandırmak ve gelecek kuşaklara aktarmak mitlerin amaçları arasında sayılabilir. İnsanın, evrendeki yerini anlama ve varlığını anlamlandırma çabası içerisinde kendine yönelttiği Ben kimim? Yaşadığım evrenin doğası nedir? Nasıl var oldum? Varlığımın anlamı nedir? Öldükten sonra beni neler

bekliyor? v.b. sorularına yanıt olarak oluşturdukları anlatılar, çeşitli mitleri ortaya çıkarmıştır. İnsan, düşünerek, gözlemleyerek ve hayal gücünü kullanarak sorularına yanıt bulmaya çalışmıştır (Rosenberg, 2003: 17- 18).

Bu sözlerden hareketle mitlerin aslında ontolojinin (varlık bilimi) başlangıcı sayılabileceği görülmektedir. Felsefenin ilksel hâli olarak yorumlanabilen mitler, kaosu akıl süzgecinden geçirerek ve hayal gücü imgeleminden süzerek birtakım kodlar aracılığı ile kaoid dönüştürmüştür. Mit, içinde bir parça kaos taşır ve kaos olmayanla kozmosa dönüştürdüğü yapıda kaoid elementleri oluşturur. Mitler aracılığıyla insan evreni tasarlar, tanrısını biçimlendirir, yaşamını düzenler ve geleceğine şekil vermeye çalışır. Bu yüzden felsefenin mitlerden ortaya çıktığına dair bir yargıda bulunulabilir. İnsanlar evreni kaostan çıkarmak için farklı şekillerde imgeler kullanarak kozmosu meydana getirmişler ve sadece kozmosu meydana getirmekle kalmamış aynı zamanda kozmosun tekrar nasıl kaosa dönüşüp kendini yenileyeceğini de düşünmüşlerdir. Daha önceki bölümde bahsedilen evrenin ana maddesi ya da kaostan kozmosa geçişteki aşamada ortaya çıkan maddeler arasında genel itibariyle ortak olanlar su, düşünce, yumurta vb. sayılabilir.

İlksel insanın ilk felsefesi mitler daha sonra düzenli ve sistematik yapıda kendisini felsefe biliminin sınırları içerisinde bulmuştur çünkü mitler aynı zamanda bir düşünce sistemidir. Mitler sadece felsefi düşünce olarak kalmamış ve her bilim dalına özellikle sanata hizmet etmiştir ve hâlâ etmektedir. Bir bakıma kaosu sadece düşünce sistemiyle değil aynı zamanda kullanıldığı sanat alanıyla da kozmosa dönüştürmüş ve kaoidler elde etmiştir.

Bilim ilk insanlarla birlikte ortaya çıkmıştır. Bilim, ilksel insanların akıl yürütmesiyle kendilerine daha yaşanılır bir ortam ve dünya hazırlamak için kullandıkları en basit aletlerden günümüze gelene kadar gelişmiş ve bugünkü halini almıştır. Öyle ki, artık sadece günümüzü değil gelecek çağları bilim ve teknoloji planlanmakta, hatta sadece dünyamızı değil evrendeki diğer gezegenlerde neler olup bittiğini öğrenmek için bilgi üretmektedir. Alternatif dünyalar aranmakta, insanların daha iyi şartlarda yaşaması için çalışmalar yapılmakta hatta insan neslini korumak için klonlama işlemleri uygulanmaya çalışılmaktadır. Bilim her zaman insanı içinde

bulunduđu şartlardan daha iyisine ulařtırmaya alıřırken aslında kaynađını hep gemiřten, gemiř hayal gcnden ve imgelemlerden almaktadır. Bilim kurgu eserlerinin bunu sađlayan en nemli ara grevini stlendiđi sylenebilir. Eserlerde hep geleceđe ynelik geliřmeler hayal edilmiř ve bylece hayallerin gerek hayata gemesi iin zemin hazırlanmıřtır. Gelecekteki kaos ortamı -ki burada kaostan anlařılması gereken gelecekle ilgili herhangi bir řeyin net olarak bilinmemesidir- ve bu kaosu insanların kozmosa dnřtrmesi ise bilim kurgu zerinden sađlanmaktadır. O hlde bilim kurgu eserleri birer kaoid oluřtururlar. zelikle topik eserlerde kaos mkemmek bir dzen hline dnřrken distopik eserler kozmosun yeniden kaosa geiřini gstermektedir. Yukarıda kaoid ile ilgili yapılmıř tanımlama ve yorumlardan hareketle, bilim kurgunun kaosu  dzlemde biimlendirdiđi sonucuna varılabilir. Bilim kurgu, ilk felsefi sistem olan mitlerden etkilendiđi iin felsefe olarak, edeb eser bađlamında sanat olarak ve bu edeb eserlerde barındırdıđı bilimsel olaylar dizgesinde bilim olarak kaosla savařır. Aynı mitler gibi bilinmeyene duyulan merak, nesnelere řekillenerek anlam kazanması ve hayatın dzenlenmesi bilim kurguyu oluřturur. Sonu olarak, Deluze ve Guattari'nin ortaya attıkları kaoid kavramını felsefe, sanat ve bilim olarak ieren bilim kurgu olduđu grřne varılabilir.

2. BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

Mitlerle bilim kurgu romanları arasındaki bağı temel aldığımız çalışmamızda, mitik öğeleri daha iyi algılayabilmek ve anlaşılır kılabilmek adına arketipçi eleştiri ve monomitten faydalanılacaktır. Bilim kurgu eserleri olan Douglas Adams'ın "Otostopçu'nun Galaksi Rehberi" serisi ve Frank Herbert'in "Dune" serisi kahramanlarının arketipsel arka planları ve monomit çevrimi olarak geçirdikleri aşamalar karşılaştırmalı bir şekilde açığa çıkarılmaya çalışılacaktır. Monomit, Campbell'ın kahraman için çizdiği yol haritasıdır. Bu yol haritası yola çıkış, erginlenme ve dönüş olmak üzere üç aşamadan oluşur (bkz., Campbell, 2013: 5). Kahramanın çıktığı yolculuk aslında onun hayat yolculuğudur. Üç aşamadan oluşan süreç içerisinde kahraman, kendini gerçekleştirdiği bireysel bir deneyim yaşar. Kahramanın yolculuğunda arketipler önemli bir yere sahiptir çünkü arketipler kahramanın farklı kişilik yönlerini ortaya koyarlar. Bu nedenle öncelikle konu bütünlüğü sağlamak adına Jung'un arketip kavramı ve kahramanın birey olma sürecinde arketiplerin rolü ayrıntılı bir şekilde açıklanacaktır.

2.1. Carl Gustav Jung ve Arketipçi Eleştiri

Edebiyat Terimleri Sözlüğü'nde arketip kelimesinin karşılığı "ilk örnek, asıl örnek" tir (Karataş, 2004: 59). Arketip, "Eski Yunancada 'başlangıç, kaynak, sebep, çıkış noktası, temel ilke' anlamına geldiği gibi, bir önderin, egemen bir iktidarın durumunu anlatır" (Gürol, 1993: 97). Arketipçi eleştiri kuramı 20. yüzyılda doğmuştur. Kökenleri sosyal antropoloji ve psikanalize uzanır. Bu kuramın oluşumunda antropolog James Frazer'ın ve Carl Gustav Jung'un katkıları büyüktür. Frazer, "Altın Dal: Büyü ve Din Üzerine Bir İnceleme" (2012) adlı mit ile ilgili araştırmalarının yer aldığı iki ciltlik eserinde, geçmişten günümüze insan düşüncesinin gelişimini irdelemiştir. Frazer; büyü, tabu, cinsel uygulamalar, batıl inançlar, kutsal mitler ve töreler üzerine incelemelerde bulunmuştur. Farklı

kültürlerdeki ortak uygulama ve mitik inanç üzerinde duran Frazer, eski ve modern dinlerde ölüm ve yeniden doğuş gibi mitlerin ortak olduğunu dile getirmiştir.

Frazer'ın antropoloji çalışmalarıyla gelişmeye başlayan Arketipçi Eleştiri Kuramı, Jung'un çalışmaları ile psikanaliz alanında kendini göstermeye başlamış ve gelişimini sürdürmüştür. Jung, analitik psikoloji alanında önemli çalışmalar yapmış, kolektif bilinçdışı ve arketip kavramını geliştirmiştir. Bu kavramları geliştirirken Freud'un bilinçaltı ile ilgili görüşlerinden faydalanmıştır:

İlk başta, bilinçaltı kavramı bastırılmış veya unutulmuş içeriklere işaret eden sınırlı bir kavramdı. Çok eski ve mitolojik düşünce biçimlerinin farkında olmasına rağmen Freud'a göre, bilinçaltı sadece kişisel bir doğaya sahiptir. Neredeyse yüzeyde bulunan bu bilinçaltı katmanı, kuşkusuz kişiseldir. Ben bunu kişisel bilinçaltı diye adlandırıyorum. Ancak bu kişisel bilinçaltı, kişisel deneyimlerden türemeyen ve kişisel bir kazanım değil doğuştan olan daha derindeki bir katmana dayanmaktadır. Bu daha derindeki katmanı ortak bilinçaltı diye adlandırıyorum. 'Ortak' terimini kullanmayı tercih ettim çünkü bilinçaltının bu kısmı bireysel değil evrensel; kişisel bilinçaltının tersine, aşağı yukarı her yerde ve tüm bireylerde aynı olan davranış biçimi ve içeriklerine sahiptir. Diğer bir deyişle, tüm insanlarda ortaktır (Jung, 2016: 3-4).

Analitik psikoloji yaklaşımına göre, insanlar değişik coğrafyalarda yaşasalar ve farklı kültürlerle mensup olsalar da ortak bir benlik ve ruh gücünün etkisiyle benzer değerler oluşturma eğilimindedir ve Jung bunu "kolektif bilinçdışı" olarak adlandırmıştır. Kişisel bilinçdışı ve ortak bilinçdışı adı altında bilinci ikiye ayıran Jung, ilkinde kişisel deneyimlerin bastırılması ya da unutulmasının yattığını, ortak bilinçdışının ise doğuştan var olduğunu dile getirmiştir. Jung, doğuştan var olan evrensel içeriklere arketip adını vermiştir. Arketip yaklaşımıyla rüya ve mitlerle ilgili evrensel semboller ortaya çıkarılmıştır. Kolektif bilinçdışı, insanlığın binlerce yıllık ortak deneyiminin birikimleridir ve bu birikimler arketipler aracılığı ile görünür hâle gelir. Arketipler ile kolektif bilinçdışı benzer evrensel temel üzerine kurulmuşlardır. Arketipler insanlığın ortak ve evrensel değerleri ile şekillendiğinden, temel yapılarında değişiklik olmamaktadır (bkz., Jung, 2007: 67). İnsanların ortak hafızalarında arketipler her zaman vardır ancak sembolleri değişebilir.

Bilinç düzeyine sayısız şekilde çıkabilen arketipler, asla unutulmaz ve yok olmazlar. İnsanın evrensel duygu, düşünce ve davranış kalıplarını oluşturan

arketiplerin edebî bir metnin içindeki varlığını incelemek, metnin ve onun içerisinde şifrelenmiş olan insanlığa ait ortak bilinçdışının unsurları çözümleme açısından önemlidir. Her millet kendi ortak bilinçdışını kendi doğasına uygun bir şekilde şekillendirir. Arketiplerin varlığı her zaman hissedilir fakat önemli olan nokta, bilinç tarafından algılanmış olmalarıdır. Kendilerini imge ya da simgelerle ortaya koyan arketipler, anlatı dünyasının içinde yer alırlar. Arketiplere mitlerde çok sık rastlanır: “Dünya insanla konuşur, bu dili anlamak için de mitleri bilmek ve simgeleri çözmek yeterlidir. Dünya artık, rastlantısal olarak bir araya fırlatıp atılmış nesnelere oluşan yoğun bir kütle değil, ama yaşayan, eklemli bütünlüğü olan ve anlam taşıyan bir kozmostur” (Eliade, 2001: 135). Burada Eliade’nin çözümlenmesini istediği simgeleri arketipler olarak okumak doğrudur. Dünyanın konuştuğu dilden kastedilen, dünyanın kendi yaratılışı, varoluşu, bütün gizemleri, maneviyatının ardında sakladığı ve çözülmeyi bekleyen tüm şifrelerini sakladığı simgelerdir ve bunlar da arketipleri işaret etmektedir. Pearson, “Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform the World” (1998) isimli çalışmasında, Jung’un evrendeki varlıkların sayısı kadar dediği arketiplerin temel olanlarını belirlemeye çalışmıştır. Bu yaklaşıma göre başlıca prototipler şunlardır: Yaratıcı, Düzenleyici, İyileştirici Bilge, Kâşif, Saf, Savaşçı, Sihirbaz, Sıradan insan, Soyтары ve Âşık (bkz., Pearson’dan akt. Parsa ve Akmeşe, 2012: 6).

Moran, edebiyat bilimi açısından yaklaştığı arketipçi eleştiriyi “esere dönük eleştiri” başlığı altında ele alır ve eserlerde tekrarlanan ölümsüz arketipleri ortaya çıkarır. Bu arketipler imge, simge veya durum şeklinde görünür hâle gelebilir. Moran, Platon’un idealarına benzettiği arketip kavramı için evrensel ve genel bir model tanımlaması yapar. Bu tanımlamasına çeşitli ülkelerdeki genel hatlarıyla aynı olay örgüsüne sahip olan masalları örnek gösterir. İncelenen masallarda şöyle bir sıralama belirlenmiştir: Bir kral/ padişah oğlu, değerli bir nesne/ kızı bulmak için çıktığı yolda engellerle karşılaşır. Bu engelleri yardımcı kişi/ hayvanların desteği ile aşarak istediğini elde etmiş olur. Moran, genel ve evrensel olarak verdiği bu örneği “arama arketipi” olarak değerlendirmiştir. Arama arketipinin masallarda, mitlerde, destanlarda ve modern romanlarda bulunduğunu belirtilmiştir. Moran, arketiplerin geçmişten günümüze geçerliliğini nasıl koruduğu sorusuna, mitler ve insan zihni

arasındaki ilişkiyle cevap verir çünkü mitler insan zihninin derinliklerinde yatan kaygı, korku ve istek gibi birtakım duyguları dile getirir (bkz., Moran, 2014: 219-224). Moran'ın görüşünden hareketle edebî eserlerde arketipleri ortaya çıkarılması bir bilinçaltı araştırması olarak da görülebilir.

Edebiyat eleştirmeni Bodkin “Archetypal Patterns in Poetry: Psychological Studies of Imagination” (1934) eserinde Jung'un arketip kalıplarını kullanmıştır. Eserde şiirdeki arketiplerle ilgili çoğulcu bir yöntemle okumalar yapılmış ve Jung bu konuda bütünüyle takip edilmemiştir. Bodkin'e göre arketip örüntü, bir şiiri okurken içimizde beliren etkili bir şeydir. Bodkin, Jung'un arketiplerle ilgili kalıtsal anlayışını kabul etmemiş ve arketiplerin kalıtsal değil kültürel olarak kazanıldığını, birbirini takip edeni nesiller tarafından aktarıldığını dile getirmiştir. Onun bu düşüncesi kültürden kültüre değişen arketiplerin çeşitli yansımalarını anlama adına önemli olmuştur (bkz., Burrows, 1973: 1). Bodkin, arketipleri bilinçaltı ürünleri olarak değil kültürel bir aktarım olarak görür ve bundan ötürü edebî eserlerde kullanılan arketipler kültür hazinesinin ürünü olarak görülebilir. Diğer bir edebiyat bilimci Leslie Fiedler, Bodkin'in kültürel sınırlar çerçevesindeki kolektif anlayışını bireysel boyutta yazara indirgemmiştir. Fiedler'e göre bir yazarın hayatı üzerine yapılmış bir çalışma yararlıdır çünkü sanat yazarın eşsizliğini ya da eleştirmenin tanımladığı şekliyle imzasını ve kolektif bilinç olan arketiple birleştirir. Bir arketip, insanlık durumunu gösteren en kalıcı modeldir. Edebiyat, var olan arketiplere yazarın eşsizliğini yansıtan imzasını işleridir. Bunun yanında mitler de imzasız arketiplerdir (bkz., Burrows, a.g.e.: 2). Fiedler'in anlayışında mitler kolektif arketiplerden oluşur. Edebiyat varolan bu arketipleri kullanır ancak burada bireysellik ön plana çıkar. Edebiyatta kullanılan kolektif arketipler yazarın üslûbuyla birleşir.

Frye da arketipleri edebiyat bilimi açısından değerlendirir. Frye'a göre arketipler iletişime açık sembollerdir ve arketiplerin merkezinde evrensel semboller bulunur fakat bu semboller ezberlenmiş kodlar değildir. Sembol, “ilişki, çağrışım, gelenek veya benzerlik dolayısıyla bir şeyi başka şeyle temsil etme, gösterme ya da ima etme” anlamına gelir ve bir toplumun hafızasında yer alarak özel anlam kazanan

duygu ve düşüncenin işaret ya da sözlerle anlatılmasıdır (Karataş, 2004: 413). Bütün insanlardaki kolektif bilinç dışında yatan arketipler de ortak bazı şeylerin görüntüsüdür ve bilinç düzeyine sembol olarak sayısız şekilde çıkabilir. Frye; sınırsız ifade gücüne sahip sembollerin yiyecek, içecek, seyahat, macera, karanlık, ışık ve cinsel doyum içerdiğini belirtmiştir. Edebî bir eserde arketipleri incelemek, bütünü parçalarını incelemek anlamına gelir. Bir eserde arketipler varsa orada bağımsız edebî bir evren vardır (bkz., Frye, 2015: 149). Frye’in bu anlayışı Fiedler’le örtüşmektedir. Arketiplerin olduğu eserlerin bağımsız edebî evren olarak görülmesi arketiplerin sembol olarak çeşitli yansımalarını işaret eder. Arketipler, edebiyatta çoğulcu yapısından sıyrılarak bağımsızlaşır ve yeni anlamlar kazanır. Arketip sembolleri günlük yaşamda kullanılan sembollerden farklıdır. Bazı arketipler ise evrenselleşmiştir. 19. yüzyılda kullanılan alışlagelmiş iki kadın kahraman arketipi örnek olarak verilir. Kadın kahramanlardan biri karanlık diğeri aydınlıktır. Karanlık olan; yabancı, Yahudi, mağrur ve yasak bir tür meyve ile eşdeğerdir. Hikâyenin olay örgüsü genellikle karanlık kadından kurtulmak üzerine kuruludur. Hikâyede mutlu bir son isteniyorsa ondan bir kız kardeş yaratılır (bkz., Frye, a.g.e.: 130). Frye’in Fiedler’den ayrılan noktası arketipsel eleştiride yazarın kişisel bilgisine odaklanılmamasıdır. Yazar diğeryazar ve kaynakları taklit etmeli ya da bilinçli bir şekilde kullanılmalıdır. Jung’un ve Frye’in arketipçi eleştiriyi ele alma şekillerini maddeler halinde tablo şeklinde şu şekilde sunulabilir:

Carl Gustav Jung’un Arketipçi Eleştirisi (Ruhbilim açısından)	Nortrop Frye’in Arketipçi Eleştirisi (Edebiyat bilimi açısından)
<ul style="list-style-type: none"> Jung’un arketipçi/mit eleştirisi psikoloji temellidir. Jung mitik öykülerde imgeler arasındaki benzerliklere odaklanır. Zihinsel ve tinsel kavramlarla ilgilenir. Mitleri ve arketipleri kavramlaştırır ve bunları kolektif bilinçaltının ürünleri olduğunu belirtir. 	<ul style="list-style-type: none"> Frye’in arketipçi/mit eleştirisi edebiyat temellidir. Frye için arketipler edebi türleri şekillendiren, tekrar eden öykü kalıplarıdır. Edebi arketipler kültürü şekillendirmede temel bir role sahiptir.
<ul style="list-style-type: none"> Jung, teorisini insan psikolojisi üzerine kurar. Jung’a göre, bireyselleşme sürecinin merkezinde “ben” vardır ve kişiyi tamamlayan dört unsurla (iç benlik, anima/animus, gölge ve persona) 	<ul style="list-style-type: none"> Jung’un bireyselleşme süreci Frye tarafından metin okuma modeline uygulanmıştır. Frye, Jung modelini kendi teorisine uyarlar ve bu teorisinin merkezi okurdur. Frye için, merkez okura aittir ve okuru

<p>çevrilidir. Benlik, bu dört unsuru arketipik anlamda deneyimlemekte ve arketip görüntülerde sunulmaktadır. Kendi kendine dengelenince, bireyde bir uyum hissi yaratırlar.</p>	<p>çevreleyen dört önemli nokta, romans, trajedi, komedi ve hicivdir.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Jung, arketipleri kolektif bilinçaltı ürünü olarak ele alır ve kolektif bilinçaltının arketipleri şekillendirdiğini düşünür. 	<ul style="list-style-type: none"> • Frye, kolektif bilinçaltı kavramını teorisine kullanmaz. Arketipi, literatürde tanınabilir bir unsur olarak tekrar eden bir sembol veya bir görüntü olarak tanımlar.
<ul style="list-style-type: none"> • Jung, arketipler aracılığı ile mitlere odaklanır. 	<ul style="list-style-type: none"> • Frye, mitler aracılığı ile arketipleri çözümlenmeye çalışır.

Tablo 1- Carl Gustav Jung ve Nortrop Frye’in Arketipçi Eleştirisi

(bkz., Ekren, 2009: 14-26; Smith, 2013: 16).

Tablodan anlaşılacağı üzere, Jung için arketiplerin psikolojik yönü daha baskınken, Frye için arketipler edebiyatı anlamlandırmada ve çözümlenmede kullanılan unsurlardır. Edebiyat mitlerden beslendiği için insan zihninin derinliklerinde yatan duyguların arketipler aracılığıyla ortaya çıkarılmasına uygun bir zemin hazırlar. Arketipler, arketipsel karakterler, durumlar ve semboller olmak üzere üç başlık altında incelenebilir. Arketipsel karakterler; “anne, baba, kahraman, düzenbaz, günah keçisi, ebedî âşıklardır” (Lazslo, 1959: 287). Arketipsel durumlar; “arayış, geçiş, yolculuk, düşüş, ölüm ve yeniden doğum ve vazife” olarak belirlenmiştir. Arketipsel semboller; “ışık-karanlık, su-çöl, yükseklik-derinlik, bahar-kış” (Griffith, 1990: 135-136) gibi zıtlık ilişkisinden oluşmaktadır.

Jung’un arketip kavramı kahramanın birey olma yolunda çıktığı yolculukta önemli bir yere sahiptir. Jung farklı kültürlerde, mitlerde ve masallardaki kahramanların birbirlerine benzer olduğu görüşünü ileri sürer (bkz., Jung, 2001: 17). Jung’un ileri sürdüğü benzerlik yapısalıdır. Bu yapısal benzerliğin ilk aşaması, kahramanın görevini yerine getirmek için yolculuğa çıkmadan önce içsel bütünlüğünü sağlamasıdır. Özellikle kahramanın kendini tanıma, kendini keşfetme sürecinde ve kendi dışındaki temel karakterlerin fonksiyonlarının anlaşılmasında

arketipler önemli araçlardır. Kahramanın içsel bütünlüğünü tamamlamada, kendini tanıma evresinde ya da diğer tabirle bireyleşme sürecinde karşılaşması gereken arketipler iç benlik, gölge, anima/animus ve persona (maske) arketipleridir (bkz., Storr, 1983: 87). Bu arketipler kahramanın ruhsal bütünlüğünün parçalarıdır.

2.1.1. İç Benlik Arketipi

Jung'un kolektif bilinçdışının merkezi olarak gördüğü en önemli arketip birinci aşama olarak ifade edilen iç benlik/ ben arketipidir. İç benlik arketipi, bilinçdışındaki diğer arketipleri bilinç düzeyine taşır ve bireydeki bütünleşmenin ana parçasını oluşturur. Mitlerde ve inanç sistemlerinde sembol olarak daire şeklinde gösterilen iç benlik arketipi “dünyanın dört köşesi” olarak nitelendirilmekte ve Hindu dinlerindeki “mandala” anlayışı buna örnek olarak verilmektedir (bkz., Jung, 2009: 213). Ayrıca Çin mitolojisindeki “yin yang” ile tasavvuf felsefesinde “ilahî ben” kavramları da insanın evrenle olan uyumuyla iç dengesini sağlayarak bütünlüğünü oluşturmasına örnek olarak gösterilebilir. İnsanın iç dengesini sağlayarak evren ile uyumlu hâle gelmesinde bilinçdışının merkezinde bulunan iç benlik arketipi önemli rol oynar. İç dengesizlik ve uyumsuzluk bu arketipin görevini yerine getirmesinde sorunlar olduğunu gösterir. Geçtan, insanın kendisiyle uzlaşmasında bilinçdışı dünyasını nasıl biçimlendirdiğine dikkat çekerek insanın kendi ve bilinçdışı dünyası arasındaki dengeye değinir. Bu dengeyi sağlayamayan insan, biçimlendiremediği içsel benliğini olumsuz bir şekilde diğer insanlara yansıtır fakat bunu dışarı vurduğunun farkında değildir. Kişinin kendisiyle barışık olması, diğer insanlarla iyi bir iletişim kurabilmesi ve evrenle uyum içerisinde yaşayabilmesi için kişisel bilinçdışındaki ben arketipinin görevini iyi yapması gerekmektedir (bkz., Geçtan, 2000: 182-183) Kahraman, kendi özünü keşfetmesinin ardından, ruhsal bütünlüğünün karanlık yüzü olan gölgesiyle yüzleşmek zorundadır.

2.1.2. Gölge Arketipi

Bireyleşmenin ikinci aşamasını gölge arketipi oluşturur. Jung, gölge arketipini şöyle açıklar: “Ben, gölge ile, kişiliğin ‘olumsuz’ yanını, bilinçaltının yeterince gelişmemiş işlev ve içerikleri ile birlikte, saklamak istediğimiz, hoş olmayan niteliklerimizin toplamını kastediyorum” (Jung, akt., Laszlo, 1959: 305). Jung’un bu tanımlaması gölgenin ilkel bir yapısı olduğunu göstermektedir. Her bireyin bir gölge taşıdığını belirten Jung, kendiyle yüzleşmenin ilk önce gölge ile yüzleşme olduğunu belirtmiştir (bkz., Storr, 1983: 184). Gölge, olmak istenilen fakat toplumsal normlara uymayan istek ve duyguların toplamıdır. Tüm insanlarda var olan gölge, utanç duyulan hatta kendimizle ilgili bilmek istemediğimiz her şeyi kapsar ve genellikle rüyalarla ortaya çıkar (bkz., Stevens, 1999: 65). Gölge arketipi, bireysel anlamda zayıflıklar ve kusurlar şeklinde görünür. Kahraman bireyleşme sürecinde mutlaka kendi gölgesiyle yüzleşmek zorundadır. Böylece gölgenin bilince etkisi karanlık tarafın aydınlığa çıkmasını sağlar. Kendi gölgesiyle yüzleşen kişiyi bekleyen diğer aşama ise kişinin cinsel bütünlüğünü sağlamasıdır.

2.1.3. Anima- Animus Arketipi

Anima- animus arketipi, insanların içe dönük yüzüdür. Gölge arketipinden farkı “bir erkeğin bilinçdışında bütünleyici bir dişi öge, bir kadının bilinçdışında ise bir erkek ögeyi barındırmasıdır” (Fordham, 1983: 70). Anima-animus kadın ve erkekte farklı özelliklerle belirir. “Anima ve animus her iki cinsin bilinçdışında erkeğin kadınlığa ait yönünü ve kadının erkekliğe ait yönünü temsilen zıt eşler (syzygy) olarak faaliyet gösterir” (Stevens, 1999: 72). Anima, erkekler için psişenin kadın yönünü; animus ise kadınlar için psişenin erkek yönünü oluşturur. Bu arketipler, iki cinsin birbirleri ile olan uyumu için gereklidir. Erkeklerde kadının ilk imgesi anne iken, kadında erkeğin ilk imgesi babadır. Bu noktada kişideki anima ve animusun şekillenmesinde ebeveynlerin payı yadsınamaz (bkz., Jacobi, 2002: 169). Anima ya da animusun gelişmemesi, kadında erkeksi eğilimler ya da erkekte dişilik

özellikleri şeklinde zararlı sonuçların ortaya çıkmasına neden olabilir (bkz., Geçtan, 2000: 180). Kişinin bireyleşmesinde, kendini bulmasının yanında ruhsal bütünlüğünü sağlaması zorunludur. Bunun için kişinin karşı cins ile karşılaşması ve denge kurması gerekmektedir. Eğer bu sağlanmazsa kişinin kendini tamamlama yolunda büyük bir eksiklik ortaya çıkacaktır. Ortaya çıkan bu eksiklik bireyin kendini topluma kabul ettirmek için farklı dış kişilikler seçmesine neden olacaktır.

2.1.4. Persona (Maske) Arketipi

Persona (maske) arketipi, bireyleşme sürecinin dördüncü aşamasıdır. Maske olarak bilinmesinin sebebi, insanların çağdaş yaşamda var olabilmek ve bu yaşama uyum sağlayabilmek için çeşitli maskeler takmasındandır. Takılan bu maskelere persona denir. Jung, persona için şu tanımlamayı yapar:

Temelde 'persona' gerçek bir şey değildir: bir insanın nasıl görünmesi gerektiğine dair birey ve toplum arasındaki bir uzlaşmadır. Birey, bir isim alır; bir unvan kazanır; bir görevi vardır; bu ya da şudur. Bir anlamda bütün bunlar gerçektir; ama kişinin kendi özündeki bireyselliğine ilişkin düşünüldüğünde ise bu, diğerlerinin oluştururken ondan daha fazla paylarının olduğu bir uzlaşmanın ürünü, ikincil bir gerçekliktir (Jung, 2016: 167).

Persona, aslında kişinin kendine seçtiği dış kişiliği temsil eder. Jones'a göre kişi, çevresindeki dünyaya belirli bir izlenim bırakmak için maske takar. Bu maske, kendimizi başkalarına ve çevreye sunmak için bir araçtır. Persona, bizim kamusal rolümüz, görülmesini ya da bilinmesini istediğimiz imajımız ve toplumla uyum sağlama şeklimizdir. Ayrıca takılan bu personalar, gerçek benlik değil her ne amaç olursa olsun bir araca ihtiyaç duyulduğu zaman kendimizi tasvir etmek için ihtiyaç duyduğumuz bir özdür. Bir maskeli baloda gerçek kimliğini gizlemek ve gerçekte kim olduğunu açığa çıkarmamak için seçilen maske gibidir. Persona; mesleki unvan, aile rolü veya toplumdaki yerimiz olabilir. Özel hayatımızı gizli tutmak ve daha büyük sosyal düzenin bir parçası olmamızı sağlamak için kullanılır. Birincil kişilikten uzakta, topluma görünen yüz olan persona, insanın içyapısını gizler. Böylelikle gerçek olanın tam tersi olma durumu ortaya çıkmaktadır. Eğer kişi kendi

kişiliği ile beğenilmeyeceğini düşünüyor ve olmak istediği kişi olamıyorsa bunu perdelemek için yeni bir “ben” yaratmaya çalışabilir, kendine bir persona edinip bu personayla özdeşlik kurabilir (bkz., Jones, 2017: 29). Personasını oluşturmak isteyen kişi daha önce değindiğimiz gölge ve anima/animus özelliklerini keşfetmek durumundadır.

Kahramanın maceraya atılmadan önce yukarıda sözü edilen arketipler ile yüzleşmesi ve kişiliğini tamamlaması gerekmektedir. Bu arketipler ile yüzleşen kahraman, serüvenine atılabilir. Vladimir Propp, Otto Rank, David Adams Leeming, Lord Raglan, Joseph Campbell ve Christopher Vogler gibi teorisyenler kahraman için bir yol haritası çizmişler ve bu yolculuğu belirli aşamalar çerçevesinde sistematize etmişlerdir.

2.2. Karşılaştırmalı Edebiyat Çalışmalarında Arketipçi Eleştirinin Kullanımı

Karşılaştırmalı edebiyat bilimi, edebiyata uluslar arası bir perspektiften bakan ve edebiyat tarihi, edebi eleştiri, eleştirel teori bağlamında edebiyatın işlevini anlamaya yönelik çalışmalar yapan bir disiplindir. Karşılaştırmalı çalışma yapılırken kaynakların, temaların, mitlerin, biçimlerin, sanatsal stratejilerin; sosyal, kültürel ve dinî hareketlerin ve eğilimlerin dikkate alınması gerekir (bkz., Zepetnek, 1998: 11). Zemanek ve Nebrig, genel edebiyat ve karşılaştırmalı edebiyatın çalışma alanları belirleyerek bir sınıflandırma yapmışlardır. Bu sınıflandırmaya göre, genel edebiyat bilimi, edebiyatın bilimsel-teorik ve metodolojik temellerini, teori problemlerini, edebî üretim şekillerini ve alımlamanın teorik yönleri ele alırken, karşılaştırmalı edebiyat bilimi farklı ulusal edebiyatları, edebî dönemleri, türleri, eserleri ve çevirileri karşılaştırır. Karşılaştırmalı edebiyat aynı zamanda edebî malzeme ve motifler üzerine çalışmalar yapar. Farklı kültürler arasındaki değişimler incelenir, bir kültür içinde alt kültürlerle yoğunlaşılır ve edebiyat diğer sanatlarla, medyayla ve farklı bilim dallarıyla karşılaştırılır (bkz., Zemanek ve Nebrig, 2012: 13).

Karşılaştırmalı edebiyat, iki veya daha fazla edebî eser arasındaki ilişkinin çalışmasıdır ve her araştırmada olduğu gibi metodolojik olarak çeşitli yöntemlerden hareket ederek farklı ülke edebiyatlarına ait eserleri inceler. Bu eserlerin niteliklerine göre kullanılacak yöntemlerle benzer, farklı ve ortak özellikler ortaya çıkarılır ve her edebiyatın ait olduğu dönem, felsefi düşünce, sanat ve sosyal çevresiyle birlikte kültürler arası etkileşime katkıda bulunulur. Yılmaz' a göre karşılaştırmalı edebiyat çalışmalarında benimsenen 3 strateji şu şekildedir:

1. Edebiyat: Burada edebi söylemi, dil özellikleri olarak diğer sanat, bilim dallarından ayıran nedir? Hangi teoriler bize yardım eder? Konuları tartışılır.
2. Edebiyatlar: Tarih, çağ, eseri oluşturan mitler, motifler ve diğer malzemeler, türlerin geçirdiği tarihi gelişim evreleri, vb.
3. Edebiyatlar ve Kültürler: Edebiyatlar ve kültürler arası süreçteki iletişimde karşılıklar, ötekilikler, yeniden birleşmeler, kodlamalar, bilinçaltı, ima edilen anlamlar, imajlar, nosyonlar, kültürel yük taşıyan değer yargıları, çeviri (Turan Yılmaz, 2012: 46-47).

Yukarıda belirtilen stratejileri ortaya çıkarmak ve eserleri anlayıp anlamlandırmak için Aytaç'ın dillendirdiği gibi “inceleyiciyi güçlendiren, incelemesine destek olan ikincil kaynaklar” (Aytaç, 2003: 97) bulunur ve bu ikincil kaynakların türü sosyolojiden psikolojiye çok geniş bir yelpazeyi kapsar. Aytaç, bu ikincil kaynakların incelemenin metodunu belirlediğini dile getirir ve on bir farklı inceleme yöntemi (pozitivist, marksist, psikanalitik, feminist, hesaplaşmacı, dilbilimsel, okuyucuya yönelik, felsefeye dayalı, metne bağlı, yapısalıcı, yorumlayıcı, alımlama estetiği, çoğulcu) hakkında bilgi verir (bkz. Aytaç, a.g.e.: 97-101).

Çalışmada kullandığımız arketipçi eleştiri milletlerin ortak bilinçaltı olan mitleri ve bu mitlerdeki arketipleri ortaya çıkarmaya odaklanır. Jung mitleri milletlerin ortak bilinçaltı olarak gördüğünden mitlerin evrensel yanını ortaya çıkarmaya çalışır. Jung'un ifade ettiği gibi, edebiyatta yer alan arketipler, dinamik bir yapıya sahip olduklarından okurda derin anlam dünyaları oluşturur. Böylelikle yazarlar evrenselliğe ulaşır. Frye'a göre edebî arketipler kültürü şekillendirmede temel bir role sahiptir (bkz., akt. Denham, 2002: 184). Jung ve Frye'ın bu görüşleri yukarıda belirtilen stratejilerden ikisine karşılık vermektedir. Mitler aracılığıyla

evrensel arketipler ortaya çıkar. Bu arketipler edebiyat ve kültürün şekillenmesinde rol alarak karşılaştırmalı edebiyat araştırmalarına uygun konu olurlar.

Özcan'a göre edebî eserleri arketipsel eleştiri bağlamında inceleyerek farklı milletlere ait metinlerdeki ortak imgelerin varlığını ortaya çıkarmak mümkündür. Arketipsel eleştiri aracılığıyla milletlere ait edebî metinler arasındaki ortaklıklar tespit edilerek dünden bugüne insanlığın geçirdiği düşünsel süreç aydınlatılabileceği gibi edebî metinlerin nasıl oluştuğu ve mitsel yapılarının nasıl temellendirildiği konusunda da bilgi edinilebilir (bkz., Özcan, 2003: 218). Özcan, arketipçi eleştiriye Oğuz Kağan ve İliada destanlarına uygulayarak karşılaştırmalı bir çalışma yapar. Yapılan bu çalışmanın sonucunda çıkarımlarını şöyle sıralar:

Arketipsel sembolizm bakımından İliada ve Oğuz Kağan destanları üzerinde yaptığımız incelemeler, insanlığın kolektif bilinçdışına sahip olduğunu ve monomitin etrafında şekillendiği düşüncesiyle hareket tarzı ve özellikleri birbirine benzeyen semboller yarattığını göstermektedir. Kolektif havuzdan kopan kristalize parçalar, muhtelif milletlerin bilinçdışında milli bir karakter kazanarak farklı renkte maskelere dönüşmektedir. Ancak maskeler kaldırıldığında tümünün altında aynı evrensel simgenin varlığı görülmektedir (Özcan, a.g.m.: 222).

Yukarıda varılan sonuç arketiplerin tüm insanlığa ait olduğunu ve daha dar alana, farklı milletlere indirgenğinde bu arketiplere milli bir karakter yüklendiğini göstermektedir. Yazar arketiplere yüklenen bu milli karakterleri maske olarak nitelendirmiştir. Bu durum Segal'ın "arketipler evrensel olarak aynıdır, semboller kültürden kültüre değişir" (Segal, 1998: 40) görüşüne benzemektedir. O hâlde karşılaştırmalı edebiyat çalışmalarında arketipçi eleştiriye kullanmak aynı zamanda bir sembol araştırmasıdır. Daha önce bahsedildiği gibi bilinçaltındaki arketipler semboller aracılığıyla bilinç düzeyine çıkarlar. Ortaya çıkan bu semboller kültürde kültüre değişiklik gösterir ya da farklı anlamlar içerebilir. Cuma'ya göre semboller evrensel niteliğe sahip olduklarından ulusal üstü boyuttadırlar ancak evrensel niteliğe sahip olmaları bütün kültürler tarafından aynı şekilde alımlanacakları anlamına gelmez. Farklı kültürlerde sembollerin anlamı farklılaşabilir (bkz., Cuma, 2013: 58). Arketipçi eleştiri bu sembolleri ortaya çıkararak benzer ve farklı yönlerini belirlemeye yardımcı olur ve ortak kültürel değerlerin özünü oluşturan öğeleri açıklar. Örneğin kurtarıcı (savior) bir arketiptir. Budha bir kurtarıcı sembolüdür.

Budizm aracılığıyla Budist sembolü, kurtarıcı arketip modelinin özelliklerini taşır. İsa gibi diğer kurtarıcılar, bu kurtarıcı arketip modelinin diğer sembolleridir. Herhangi bir sembol kendi arketipinin sınırlı sayıda yönünü yakalayabilir. Bir arketipi temsil eden sembol özellikleri ait olduğu gruba, topluma hatta bireye bağlıdır (bkz., Segal, 1998: 41). Eserleri karşılaştırırken arketipçi eleştiriden faydalanmak hem arketipler aracılığıyla sembollerin kültürden kültüre nasıl alımlandıklarını ortaya çıkarır hem de eserlerdeki kişilik çözümlerine yardımcı olur. Arketipler özellikle fantastik ve bilim kurgu yapıtlarında gözlemlenebilir. Bu yapıtlarda arketipler alegoriler şeklindedir (bkz., Taburoğlu, 2013: 103). Arketiplerin bilim kurgu eserlerinde alegoriler şeklinde görünmesi bu eserlerin mitik boyutunu ortaya çıkarır.

Çalışmamızda arketipçi eleştiriye kullanarak iki farklı eserdeki kahramanların hem kişiliklerini çözümlmeyi hem de kahraman arketipi bağlamında benzerlik ve farklılıklarını belirlemeyi amaçladık. Farklı kültür ve edebiyata ait “Dune” ve Otostopçunun Galaksi Rehberi”ndeki kahramanlardan Paul Atreides ve Arthur Dent’in kişiliklerinin oluşumunda iç benlik, anima/animus, persona ve gölge arketiplerinin rolü ve bunların hangi sembollerle dışa vurulduğu irdelenecektir. Daha sonra kahraman olarak geçirdikleri evreler ve edinimler monomit kuramı ışığında karşılaştırmalı bir şekilde aydınlatılmaya çalışılacaktır. Bu eserlerin tercih edilmesinde her iki eserin de bilim kurgu türüne ait olması ve mitleri modern dünyanın koşullarına göre yeniden inşa etmeleri etkili olmuştur.

2.3. Kahramanın Yolculuğuna Yaklaşım Biçimleri

Yapılan çalışmalara bakıldığında; mit, destan, masal ve filmlerde kahramanın aynı yollardan geçtiği, benzer sorunların üstesinden gelerek zaferler elde ettiği görülmektedir. Kahramanın yolculuğu ile ilgili pek çok yaklaşım bulunmaktadır. Vladimir Propp, “Masalın Biçimbilimi” (1928) çalışmasında masalları incelemiş ve özellikle masalların yapısal özellikleri üzerine yoğunlaşmıştır.

Otto Rank, “The Myth of the Birth of the Hero (Kahramanın Doğuş Miti)” (1914) eserinde özellikle erkek kahraman mitlerini ele alarak incelemelerde bulunmuştur. David Leeming “Mythology: The Voyage of the Hero (Kahramanın Yolculuğu)” (1998) eserinde, kahramanın yolculuk haritasını sekiz başlığa ayırırken, Lord Raglan “The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama (Kahraman: Gelenek, Mit ve Drama Üzerine Bir Çalışma)” (2011) adlı eserinde kahramanın yolculuğunu 20 maddede sıralamıştır. Joseph Campbell, “The Hero With A Thousand Faces” (1949) eserinde kahraman arketipini yola çıkış-ergenlenme-dönüş şeklinde formüle etmiş ve kahramanın döngüsel gelişimini monomit olarak tanımlamıştır. Christopher Vogler, Campbell’ın belirlediği modelin ana hatlarından ve terminolojisinden yararlanarak sinema filmlerini incelemiştir. Çalışmamızda bu teorisyenlerin yaklaşımlarından kısaca bahsedilecek ve Campbell’ın yaklaşımı temel alınacaktır.

Propp, masalları çözümlmek için 31 aşamadan oluşan bir şablon geliştirmiştir. Propp’un bu şablonu oluşturmadaki amacı farklı kültür ve coğrafyalara ait masalların yapısal olarak benzerlikler taşıdığını ve temelde birbirinin aynısı olduğunu ortaya çıkarmaktır (bkz., Çıblak, 2005: 133). Propp’un çözümlmesi başlangıç (serim), eksiklik ve zafer (gerilim ve düğüm), ortaya çıkarma (çözüm ve mutlu son) olmak üzere dört ana başlıktan meydana gelmektedir (bkz., Akerson, 2005: 137-138). Propp, şablonunda yapısal olarak masalların benzer unsurlarını belirlemiştir. Kahramanın yolculuğu, bir kötülükle başlar ve kahraman bu kötülüğü ortadan kaldırmak için görevlendirilir. Bu görevi yerine getirirken zorluklarla karşılaşan kahraman, kendisine yardım edenlerle birlikte bu zorlukları aşar ve görevi başarıyla tamamladığında ödüllendirilir (bkz., Propp, 1985: 36-70).

Otto Rank “The Myth of the Birth of the Hero” eserinde mitleri ayrıntılı bir biçimde psikanalist yöntemle inceler. İncelediği mitler ağırlıklı olarak kahramanlık mitleridir. Rank’a göre kahramanlık, yaşamın ilk dönemini ele alır. Bu dönem doğum, çocukluk, ergenlik ve genç yetişkinlikten meydana gelir. Yaşamın ilk döneminde önemli olan şey kişinin dış dünyaya karşı bağımsızlığını kazanmasıdır. Kişinin bağımsızlığın kazanılabilmesi için en önemli unsurlar iş ve eştir (bkz., Rank, 1914: 14). Otto Rank’ın kahraman kalıbının temelinde baba-oğul çekişmesi yatar. Bu

çekişme sonucu oğulların babalarını öldürdükleri ileri sürülür (bkz., Çobanoğlu, 2012: 190). Böyle bir çekişmenin altında yatan neden, bilinçaltındaki anne sevgisi ve şefkatini kazanmak için girişilen rekabet duygusudur (bkz., Segal, 2012: 130). Temelinde anne sevgisini kazanmaya yönelik bir mücadelenin olduğu Otto Rank'ın kahraman miti modeli şu aşamalardan oluşur:

Kahraman seçkin bir aileden gelir ve çoğunlukla da bir kralın çocuğudur. Hayata gelişinde çeşitli zorluklar vardır; bunlar, uzun süren bir kısırlık, anne ve babanın yasaklar veya çeşitli engeller nedeniyle gizlice cinsel ilişkiye girmesi olabilir. Hamilelik döneminde ya da öncesinde, şayet doğarsa, babasına (ya da hamisine) bela getireceğine dair bir uyarı, bir kâhin veya rüya vasıtasıyla bildirilir. Yaşamayı için sepete konularak suya bırakılması gibi bir kaide vardır. Daha sonra hayvanlar ya da alt tabakadan insanlar (çobanlar) tarafından kurtarılır; dişi bir hayvanın veya mütevazi bir kadının sütüyle beslenir. Büyüdükten sonra pek çok beceri sergileyerek seçkin ailesini bulur. Bir taraftan babasından intikam alırken, diğer taraftan benimsenir ve kabul edilir. En sonunda mevki ve saygı kazanır (Segal, a.g.e.: 128).

Rank'ın kahraman modelinde, daha önce belirtildiği gibi, kahramanın erkek olması dikkat çekici unsurların başında gelir. Erkek olan kahraman aynı zamanda soylu bir aileden gelmektedir. Kahraman, evine ailesi ile yüzleşmek için döner.

Kahramanın yolculuğuna bir diğer yaklaşım David Leeming'e aittir. Leeming in "The Voyage of the Hero" (1998) eserinde kahramanın yolculuğu aşamalardan oluşur. Bunlar sırasıyla, "Kahramanın Doğuşu", "Çocukluk", "Geri Çekilme ve Başlangıç", "Deneme ve Araştırma", "Ölüm ve Günah Keçisi", "Yeraltına İniş", Kıyamet- Yeniden Doğuş" ve "Yükseliş, Tanrılaştırma, Kefaret"tir. Kahraman, doğarak aslında ilk büyük serüvenine başlamıştır. Çocukluğu yolculuğunun ilk başlangıç aşamasıdır. Kahraman çocukken kendinden büyük güçlerin varlığını fark eder. Bu aşamadan geçebilmek için sık sık dışarıdan yardım ister, bu yardım genellikle güçlü bir varlığın yardımudur. Güçlü varlığın yardımı kahramanın özel olduğuna dair ilahî bir işarettir (bkz., Leeming, 1998: 7-8). Leeming, kahramanın yolculuğunu çocukluğundan itibaren başlatmıştır. Leeming'in yaklaşımından hareketle, kahraman özelliğinin sonradan edinilmediği, kişinin kahraman olarak dünyaya geldiği söylenebilir.

Kahramanın yolculuğu olgusunu, Leeming'in yaklaşımına benzer şekilde ele alan bir diğerk kişi Lord Raglan'dır. Raglan, "The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama" (2011) eserinde Latin ve Ortadoğuya ait destan kahramanlarını incelediği bir şablon geliştirmiştir. Bu şablonda kahramanın geçirdiği evreler şu şekilde sıralanmıştır: Kahramanın annesi kraliyete bağlı ve bakiredir. Kahramanın babası bir kraldır (çoğunlukla annesinin yakın akrabasıdır). Doğum koşulları olağan değildir. Kahraman, tanrının oğlu olarak bilinir. Doğumda genellikle babası ya da büyükbabası tarafından onu öldürmek için bir girişimde bulunulur. Kaçırılır. Uzak bir ülkede koruyucu bir anne tarafından yetiştirilir. Çocukluğu hakkında hiçbir şey söylenmez. Erkekliğe (olgunluğa) eriştiğinde, gelecekteki kral olacağı yere gelir. Dövüşür, kral veya dev, ejderha veya vahşi canavar üzerinde zafer kazanır. Genellikle kendi selefinin kızı olan bir rahibe ile evlenir. Kral olur. Bir zaman için sorunsuz bir şekilde hüküm sürer. Kanunları emreder. Tanrıların/ tebaasının gözünden düşer. Tahttan indirilir/ şehirden sürülür. Gizemli bir ölümle karşılaşır. Varsa eğer çocukları başarısız olur. Cesedi gömülmez. Birden fazla kutsal mezarı vardır (bkz., Raglan, 2011: 177-179).

Raglan, oluşturduğu şablonunda daha geleneksel bir kahraman modeli çizmiştir. Yukarıda farklı araştırmacılar tarafından oluşturulmuş kahramanın yolculuk haritalarının genel hatları itibariyle eylemsel boyutta olduğu göze çarpmaktadır. İnsan psişesinin boyutlarıyla ilgili bilinç araştırmaları yapan ve edimlerini "Geleceğin Psikolojisi" (2014) eserinde kaleme alan Stanislav Grof, kişilik gelişimini doğumdan yola çıkarak bilimsel bir yolla açıklamıştır. Grof, doğumu bir travmaya benzetir ve doğum travmasının insanın kendini keşfetme sürecinde önemli bir rol oynadığı dile getirir. İnsanın bilinçdışındaki deneyimleri dört farklı deneysel evreye ayrılmıştır ve bu evrelerin her biri belirli duygu, fiziksel duyum ve sembolik betimlemelere göre belirlenmiştir. Grof, bunlara "Temel Perinatal Matris" ismini vermiştir. Her bir evre çocuğun yoğun duygu ve fiziksel duyumlarının oluşturduğu deneyimle ilişkilidir. Bu deneyimler bireyin ileriki yaşamında önemli ve derin bilinçdışı etkiye sahiptir (bkz., Grof, 2014: 57-68). Grof, dört evreden oluşturduğu matrisinde kahramanın psikolojik gelişimine ve

yolculuđuna bilimsel açıdan bakmaktadır. Diđer yaklaşım biçimlerinden farkı belirli bir anlatı türü üzerinde uygulanmamış olmasıdır.

Kahramanın yolculuđuna yapılan metodolojik yaklaşım biçimleri hemen hemen benzerlik göstermektedir. Bu yaklaşım biçimlerini birbirinden farklı kılan özellik, temel aldıkları türlerden kaynaklanmaktadır. Joseph Campbell'ın kahraman için çizdiği yolculuk şablonu bahsi geçen yolculuk şablonlarına benzemektedir. Vogler, Campbell'dan hareketle oluşturduğu şablonu senaryo yazımı ve film incelemesi için kullanmıştır. Bu nedenle her iki yaklaşım karşılaştırmalı şekilde bir sonraki bölümde yer alacaktır.

2.3.1. Joseph Campbell ve Kahramanın Sonsuz Yolculuđu

Bilim kurguyu mitlerin çağcıl versiyonu olarak değerlendirdiğimiz çalışmamızda incelenecek eserlerin kahramanlarının mitik kahramanla benzerliğini belirlemek adına kullanılacak en uygun yaklaşım monomittir. Jung'un kahraman arketipine yoğunlaşan Campbell, kahramanın serüveninin dünyanın çok çeşitli kültürleri içerisinde benzer şekilde geliştiđini öne sürmüştür. Campbell "Kahramanın Sonsuz Yolculuđu" (2013) eserinde, farklı kültürlere ait mitlerin benzerliklerini ortaya koymuş ve yapısal olarak birbirinden farklı olmayan tek bir hikâyenin anlatıldığını savunmuştur. Kahraman arketipinin döngüsel yolculuđunu sistemleştiren Campbell bunu monomit olarak adlandırmış ve belirttiđi aşamalarda buna ölçü olarak tam döngü sürecini işaret etmiştir. Yani bir kahramanın döngüsel yolculuđunu tamamlayabilmesi için söz konusu aşamalarda tam bir döngüyü gerçekleştirmesi gerekir. Eserde monomit döngüsü olarak şu sıralama verilir: Yola çıkış, erginlenme ve dönüş. Ya da bir diđer anlatımla kahraman kendi dünyasında başka bir dünyaya doğru ilerler, güçlüklerle karşılaşır ve üstünlük sağlayarak geri döner (bkz., Campbell, 2013: 42).

Monomit ismini James Joyce'un "Finnegans Wake" adlı yapıtından alan Campbell, kahramanın yolculuk aşamalarını 17 maddeden oluşan bir model olarak sunmuştur (bkz., Yücel, 2014: 17). Campbell'ın mitolojik bir çevrim olarak nitelendirdiği bu yaklaşım biçimi, Jung'un kahraman arketipsel yolculuğu ile özdeşdir. Monomit aynı zamanda edebiyatta anlam yapılandırması için temel bir mitostur. Bilim kurgu dâhil olmak üzere efsanelere, halk hikâyelerine, romanlara ve edebiyatın en popüler biçimlerine örnek ve temel bir izlek sağlar (bkz., Hume, 1982: 431). Monomit hem eser incelemede kullanılmakta hem de eserlere konu ve izlek bakımından örnek teşkil etmektedir.

Campbell'ın kahraman için çizdiği yol haritası Vladimir Propp'un masalları çözümleme yöntemine benzer şekilde oluşturulmuştur. Propp, kendi geliştirdiği çözümleme tekniği ile masalların farklı görüneler de temelde aynı oldukları sonucuna varmıştır. Campbell kahramanın yolculuğunda, kahraman mitini anlatmış ve dünya üzerindeki kahramanlık mitlerinin temelde aynı hikâyeye olduğunu ve sayısız çeşitlilikte, sonsuz bir şekilde yeniden anlatıldığını ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Campbell, bütün hikâyelerin bilinçli ya da bilinçsiz olarak mit şablonunu takip ettiğini keşfetmiştir. Mit şablonu olarak nitelendirilen kahramanın sonsuz yolculuğunun evrensel olduğunu, her kültürde ve her zaman ortaya çıkabileceğini belirtmiştir. Ayrıntılar ile farklılaştırılabilen kahramanın yolculuğu, temelde aynı aşamalardan oluşmaktadır (bkz., Vogler, 2007 :4). Propp'un masalları çözümleme yöntemi ile Campbell'ın mitleri çözümleme yöntemi benzerlikler göstermektedir. Propp'un bu çözümlemesi Campbell'ın yöntemi ile karşılaştırıldığında başlangıcın, yola çıkış aşamasına; eksiklik ve zaferin, erginlenme aşamasına; ortaya çıkarmanın da dönüş aşamasına denk gelmektedir.

Monomit; yola çıkış, erginlenme ve dönüş aşamalarından oluşur ve bu aşamalar kendi içlerinde alt aşamalarla detaylandırılmıştır. Yola çıkış aşaması; maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğüstü yardım, ilk eşiğin aşılması ve balinanın karnı sıralamasını içermektedir. Erginlenme aşaması; sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma ve nihai ödülde oluşmaktadır. Dönüş aşaması; monomitin son ve

tamamlayıcı döngüsünü oluşturur ve dönüşün reddedilişi, büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası ve yaşama özgürlüğü safhalarından meydana gelir. Vogler, “The Writer’s Journey (Yazarın Yolculuğu)” (2007) adlı eserinde Campbell’ın bu şablonunu kendine rehber edinerek senaryo yazarlarının yapması gerekenleri kaleme almış, başlangıç, ilk eşik, imtihan ve dönüş adını verdiği bir sıralama yapmıştır. Campbell’ın monomit çevrimini sayıca indirgemiş ve bunları “Titanic”, “Pulp Fiction”, “The Lion King”, “The Full Monty” ve “Star Wars” gibi filmleri incelemede kullanmıştır. Campbell ve Vogler’in kahramanın yolculuğunu inceledikleri şablon maddeler halinde şu şekildedir:

Kahramanın Sonsuz Yolculuğu

1. Maceraya Çağrı
 2. Çağrının Reddedilişi
 3. Doğaüstü Yardım
 4. İlk Eşiğin Aşılması
 5. Balinanın Karnı
 6. Sınavlar Yolu
 7. Tanrıçayla Karşılaşma
 8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
 9. Babanın Gönlünü Alma
 10. Tanrılaştırma
 11. Nihai Ödül
 12. Dönüşün Reddedilişi
 13. Büyülü Kaçış
 14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş
 15. Dönüş Eşiğinin Aşılması
 16. İki Dünyanın Ustası
 17. Yaşama Özgürlüğü
- (bkz., Campbell, 2013:66-267)

Yazarın Yolculuğu

1. Olağan Dünya
 2. Maceraya Davet
 3. Davetin Reddi
 4. Yol Gösterici ile Tanışma
 5. İlk Eşiği Geçme
 6. Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar
 7. Mağaraya Yaklaşma
 8. Sınanma
 9. Ödül
 10. Geri Dönüş
 11. Dirilme
 12. İksirle Geri Dönme
- (bkz., Vogler, 2007: 81-215)

Bir sonraki bölümde Campbell’ın oluşturduğu maddeler üç ana başlık altında sırasıyla kısaca açıklanacaktır.

2.3.1.1. Yola Çıkış Aşaması

Kahramanın yolculuğunda yola çıkış aşamasının ilk bölümü “maceraya çağrı” dır. Bu bölümde bireyin yolculuk yapması için içten ve dıştan gelen sebepler ortaya konarak kahraman kişiye yolculuk çağrısı yapılır. Bilinmeze doğru yapılacak olan bu yolculuk, aslında kahramanın huzursuz olmasına yol açan durumları ortadan kaldırmaya yöneliktir ve kahraman adayının eksik taraflarını tamamlayacak bir dönüşümdür. “Çağrının reddi”, haberci tarafından kahramana iletilen davetin hemen kabul görmediği bölümdür. Sezgileriyle maceranın sıkıntılı olacağını hisseden kahraman içinde bulunduğu durumu karşılaştığı tehlikeli durumlara tercih edebilir. Çağrılarının reddi macerayı olumsuzla çevirir. “Doğüstü yardım” bölümünde, kahramana mücadele edeceği güçlerle ilgili çeşitli yardımlar yapılabilir. Yardımlar, genellikle kahramanın karşılaştığı yardımcıları aracılığıyla gerçekleşir. Yardımcı, ufak tefek yaşlı bir kadın ya da erkek figür olabilir. Bu figür, kaderin iyi kalpli ve koruyucu gücünü temsil eder. Önemli olan kahramanın bunu bilip yardımcısına güven duymasıdır. “İlk eşik aşılması” kahramanın zorlukla karşılaştığı ilk yerdir. Kahraman kaderi, rehberi ya da yardımcıları eşliğinde bu eşige gelinceye kadar serüvenine devam eder. Eşik, kahramanın karşılaştığı engeldir ve bilinçle bilinçdışı arasındaki yeri gösterir. Bu yer, kahramanın dönüşüm korkularını ve dirençlerini temsil eden eşik gardiyanları tarafından korunur. Kahraman, bu aşamadan galip çıkabileceği gibi yenilgiye uğrayarak mağlup da çıkabilir. Eşikten başarıyla geçen kahraman, sembolik olarak ölür ve yeniden doğuş alanına girer. Yeniden doğuş, kahramanın dönüşüme uğraması anlamına gelir. Kahramanın dönüşüme uğradığı alana “balinanın karnı” denmiştir. Balinanın karnı, aslında bir rahim imgesidir. Zorlukları yenen kahraman, burada sembolik olarak yeniden doğacaktır (bkz. Campbell, 2013: 65-109).

Kahraman, sembolik olan doğum sürecinin ardından, onu büyütüp olgunlaştıracak bir dizi sınavdan geçer. Bu süreçte kahramanın kendine güveni artar ve yine yanında doğüstü yardımcıları ile birlikte onların sağladığı büyü ve tılsımlar yer alır. Yola çıkış aşamasının ardından erginlenme aşaması gelir.

2.3.1.2. Erginlenme Aşaması

Erginlenme aşaması, kahramanın geçmesi gereken sınavlardan oluşur. Indick'e göre, bu sınavların amacı kahramanın kendi gücünün farkına varmasıdır (bkz., Indick, 2007: 132). Indick, erginlenme aşamasında gücü ön planda tutarken, Roux ise farklı bir düşünceye sahiptir. Ona göre kahraman bu süreçte erginlenmek ve daha sonra evlenmek için bir dizi sınava tabi tutulur. Bu durum ilkel dönemlerdeki cinsel birliktelik yaşayabilme hakkıyla eşdeğer görülebilir (bkz., Roux, 2002: 229).

Sınavları geçmek için verilen mücadelelerde hem zekâsı hem gücüyle sınanan kahraman olgunlaşmaya başlar. “Olgunlaşma sürecine giren kahraman, kendini ruhsal anlamda tamamlar” (Kanter, 2005: 136). Bu aşamada kahramanın kahramanlığına onay verilir. Kahraman kişiliğinin karanlık yüzüyle karşılaşır korkularını yener ve karşı cinsle ruhsal bütünlüğünü sağlar.

“Sınavlar yolu” olarak da adlandırılan bu aşamanın ilk safhasında eşiği aşan kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere ilerler. Yardımcı/ yardımcılarının tılsım ve büyülerini beraberindedir. “Hieros Gamos” ya da “Kutsal Evlilik” denilen “tanrıçayla karşılaşma” bölümünde kahraman, karşı cins ile karşılaşır. Jung'un anima/animus arketiplerinde ifade ettiği eril ve dişil yönlerin mükemmel uyumu burada kendini gösterir. Anlatılarda kadının fonksiyonu çok yönlü olarak ortaya çıkabilir. Animanın aydınlık yüzü “tanrıçayla karşılaşma”da, karanlık yüzü “baştan çıkarıcı olarak kadın” bölümünde ortaya çıkar. “Baştan çıkarıcı olarak kadın” bölümünde, kahramanı yolundan döndürmek için animanın karanlık ve olumsuz yönü kullanılır. “Babanın gönlünü alma” aşaması, kahramanın babayla bütünleşmesidir. Kahraman bu safhada artık egosundan sıyrılarak özgürleşme evresine girer ve bu durum baba figürüyle yansıtılır. “Tanrılaştırma” kahramanın yolculuğa neden çıktığını anlaması ve korkularıyla yüzleşerek onlardan arınması aşamasıdır. “Nihai ödül” aşaması ise kahraman korkularını ve düşmanlarını etkisiz hâle getirerek ölümü aşmasıyla ulaştığı noktadır. Buradaki ödül soyut ya da somut olabilir. Sonsuz yaşam iksiri, kutsal kâse

ya da prenses gibi ödüllerin yanında bir kabiliyet de ödül olarak verilebilir (bkz., Campbell, 2013: 113-221).

Vogler'a göre, bu aşamanın basit sırrı "kahramanın yeniden doğabilmek için ölmesi"dir. Yaşanan bu zorlukların ardından kahraman ödülü hak etmiştir (bkz., Vogler, 2007: 135). Sınavlardan geçerek ödülünü kazanan kahraman için dönüş yolculuğu başlamaktadır.

2.3.1.3. Dönüş Aşaması

Dönüş aşaması monomitin son ve tamamlayıcı döngüsünü oluşturur. Dönüşün reddedilişi, büyülu kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası ve yaşama özgürlüğü safhaları ile kahraman yola çıktığı dünyadan içsel aydınlanmasını yaşayarak geri döner. Bu son döngü ilk yola çıkış döngüsü ile benzerlik gösterir fakat burada kahraman ilk yola çıktığındaki gibi değildir; erginleşmiş ve edinimleriyle sembolik olarak dünyaya yeniden gelmiştir.

"Dönüşün reddedilişi" monomitin ölçütü sayılan son çevrimdir. Bu son çevrim, kahramanın, bilgeliğini ve edinimlerini yola çıktığı dünyaya getirmesiyle tamamlanır. "Kahramanın geriye dönüşü, ruhunun yüce bir olgunluğa eriştiğinin ifadesidir" (Özdemir, 2015: 244). Aydınlanan ve her türlü sınavı aşan kahraman artık erginleşmiştir, hareketin merkezine yani çıktığı dünyaya dönmesi gerekir. İlkinde olduğu gibi burada da dönüş geri çevrilebilir. Dönmeyi kabul eden kahramanın geri dönüş yolunda bütün düşman güçlerle karşılaştığı bölüm "büyülü kaçış"tır. "Dışarıdan gelen kurtuluş", kahramanın yola çıkış aşamasındaki doğüstü yardımın dönüş yolundaki hâlidir. Kahramanın bütün sınavlarında, ona yardımcı olan doğüstü gücün varlığı burada da hissedilir. "Dönüş eşiğinin aşılması" ya da dönüş yolundaki zorluk, kahramanın aşması gereken bir diğer engeldir. Kahraman, bu eşiğe önceki korkularına benzer korkuları yaşar. Farkı ise kahramanın bu defa erginleşmiş ve mükemmelleşmiş olmasıdır. "İki dünyanın ustası" bölümünde,

erginleşmek için yola çıkan ve dönüş eşiğini aşan kahraman hem çıktığı sıradan dünyanın hem de eriştiği mistik dünyanın ustası olur. “İki dünyanın ustası” olmak, ölüm korkusunu alt etmek ve korkusuzca yaşama özgürlüğüne sahip olmaktır. Geçmiş ya da gelecekte olma sınırları aşılmış, sonsuzluk yaşanmaya başlanmıştır. Diğer bir deyişle kahraman ölümsüzlüğü elde etmiştir (bkz., Campbell, 2013: 222-267). Kahramanın ölümsüzlüğe erişmesiyle monomitin son aşaması da tamamlanmış olur.

Campbell, mitin yapısını belirleyerek arketipik erkek kahramanın yolculuğunun psikolojik gücünü ortaya koyar. Kahraman dışsal bir yolculuğa çıksa da, mit içsel bir yolculuğu simgeler. Kahraman yolculukta kendi benliğinin farklı yönleriyle karşılaşarak onları birleştirip psikolojik olarak bir bütün olmaktadır (bkz., Indick, 2007: 132). Campbell, oluşturduğu şablonla, ruhsal ve anlatım dönüşümlerinde tüm dünya tarafından kullanılan elementleri ortaya çıkarmıştır. Evrensel unsurları belirlemekle, hikâyeye anlatıcılarının neleri kullanacağını ya da anlatımlarında nelerin eksik olduğunu görmelerini sağlamıştır. (bkz., Rabiger, 2003: 171). Campbell’ın teorisi, hem eserlerin incelenmesine hem de eserlerin yazım sürecine katkıda bulunmaktadır.

Campbell, farklı bölgelerden aldığı mitik öyküleri incelemiş ve monomit adını verdiği kahramanın yolculuğunda, evrensel unsurları ortaya çıkarmıştır. “Kahramanın yolculuğu temel bir monomitin iskeletini taşımakla birlikte, değişik toplumların ihtiyaçlarına göre adapte edilebilir” (Yücel, 2014: 28). Monomiti oluşturan aşamalar toplumdan topluma ve kültürden kültüre farklılık gösterebilir. Aynı zamanda yapısal olarak yukarıda anlatılan sıralamaya birebir uyması gerekmez. Bazı aşamalar birbirine geçebilir ya da bazı aşamalar gerçekleşmeyebilir. Tek bir aşama kendini çoğaltabilir ya da değişimlerle yeniden görülebilir.

Yukarıda kısaca bahsedilen kuramların uygulanma alanı farklı olsa da temelde benzer yapıya sahip oldukları dikkati çekmektedir. Bu kuramlar kahramanın psikolojik dönüşümü için benzer iç ve dış mücadele basamakları saptamışlardır. İnceleyeceğimiz eserlerdeki kahramanlar hem arketipçi yöntemin hem de monomitin

özelliklerine göre değerlendirilecektir. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde Arthur Dent’in, “Dune”da Paul Atreides’in benliklerinin oluşum aşamaları ve birer kahraman olarak yaşadıkları yola çıkış-erginlenme-dönüş bağlamında incelenerek eserlerin bilim kurgu yapıtları arasındaki yerleri çözümlenecektir.

3. BÖLÜM

“OTOSTOPÇU’NUN GALAKSİ REHBERİ” ve “DUNE”

ESERLERİNİN ÖZETİ ve ESERLERLE İLGİLİ DEĞERLENDİRMELER

3.1. “Otostopçu’nun Galaksi Rehberi” Eserinin Özeti

“Otostopçu’nun Galaksi Rehberi” (1979) adlı roman, İngiliz yazar Douglas Adams (1952-2001) tarafından kaleme alınmıştır. Eser birbirini tamamlayan beş farklı romandan oluşan, her biri bir diğerinin devamı niteliğinde seri romandır. Eserde, ileri teknoloji, uzay gemileri, robotlar ve zaman yolculuğu gibi bilim kurgusal öğeler yer almaktadır. Serinin diğer kitapları; “Evrenin Sonundaki Restoran” (1980), “Hayat, Evren ve Her Şey” (1982), “Elveda ve Bütün O Balıklar İçin Teşekkürler” (1984) ve “Çoğunlukla Zararsız” (1992) dir.

Serinin ilk kitabı “Otostopçu’nun Galaksi Rehberi”, eserin baş kahramanı Arthur Dent’in Ford Prefect adındaki uzaylıyla beraber uzayda kestirme bir yol yapılması için dünyanın patlatılmasından biraz önce bir Vogon inşaat gemisine otostop çekerek dünyadan kaçmayı başararak başlar ancak Vogonlar tarafından fark edilen ikili, Vogon gemisinden atılır. Ford’un yarı kuzeni ve part-time Galaktik Başkan Zaphod Beeblebrox, çaldığı Altın Kalp adlı uzay gemisiyle bilmeden de olsa Arthur’la Ford’u ölümden kurtarır. Arthur, gemide Marvin adındaki androidle tanışır. Marvin, Altın Kalp’te çalışan ve yaşamaktan sıkılmış depresif bir robottur. Gemide aynı zamanda Trillian adlı bir kadın vardır. Seri, Arthur ve arkadaşlarının "Mutlak Sorunun Cevabını" nı ararken karşılaştıkları maceralarla devam eder.

Arthur Dent ve Trillian dışında eserdeki uzaylılar, insansı, hayvansı ve melez olmak üzere üç şekilde yer alırlar. İnsansı uzaylılar; Ford Prefect, Zaphod Beeblebrox ve Slatibartfast’dır. Hayvansı uzaylılar; fareler ve Babil balığıdır. Melez uzaylılar da Vogonlar ile vücutsuz canlılardır. Belirli bir zaman diliminin

belirtilmediđi eserin ana mekânı Magrathea gezegenidir. Bunun dıřında belirgin bir Őehir ismi eserde geđmemektedir. Esere ismini veren rehber, otostop çekerek evreni dolařan galaktik gezginlere ynelik hazırlanmıř bir yolculuk kılavuzudur.

Serinin ikinci eseri, “Evrenin Sonundaki Restoran” da, Arthur Dent, Ford Prefect, ve Zaphod Beeblebrox, Vogon gemisi tarafından saldırıya uđradıklarında Magrathea gezegeninden yeni ayrılmıřlardır. Arthur'un bilgisayarını, oldukça zor bir soru (çay var mı?) ile yanlıřlıkla sıkıřır. Őans eseri, Zaphod'un atası, Drdnc Zaphod Beeblebrox onları kurtarır. Ortadan kaybolan Zaphod ve Marvin Galaxy editr binasındaki ofislerinde yeniden ortaya çıkarlar.

Serinin çnc eseri “Hayat, Evren ve Her Őey”, Arthur Dent'in evrenin sonundaki restoranda çıkan olaylardan sonra, geldiđi dnyada eski arkadařı Ford Prefect ile buluřmasıyla bařlar. Bu ikili, dnyanın Vogonlar tarafından imha edilmesinden iki gn nce, bir kriket sahasına dřer. Maçın izlendiđi anda sahaya bir uzay gemisi iner ve toplanan kalabalıđa saldırıp ayrılmadan nce klleri çalar. Slartibartfast tarafından ynlendirilen, Starsky Bistromath isimli bařka bir uzay gemisi gelir fakat çok geđ kalmıřtır.

Arthur ve Ford, savařın arkasındaki gerçek gcn sper bilgisayar Hactar olduđunu keřfeder. Daha nce savařa hizmet etmek zere inřa edilen Hactar, bir dđmeye basarak evrendeki her gneřin çekirdeđini birleřtiren ve evrenin sonuna neden olacak bir spernova bombası inřa etmekle grevlendirilmiřtir. Trillian ve Arthur, sanal alanda Hactar ile konuřurlar. Hactar'ın amacı savař çıkarmaktır. Arthur, burada yařamın, evrenin ve her Őeyin en son cevabını belirlemeye çalıřır. Ford, Arthur'u dnyanın kađınılmaz tarihini iyileřtirmek iin yapılabilecek hibir Őey olmadıđına ikna eder.

“Elveda ve Btn O Balıklar İin Teřekkrler” serinin drdnc eseridir. Bu eserde Arthur Dent, galaksideki seyahatine otostop çekerek devam eder ve yađmur fırtınasında bir gezegende bırakılır. Burada Fenchurch isimli biriyle tanışır ve macerasına Fenchurch'le devam eder. Arthur ve Fenchurch yunusların

kaybolduklarını öğrenirler. İkili, bu kaybolmanın nedenini bildiği iddia edilen esrarengiz bilim adamı John Watson'ı görmek için Kalifornia'ya gider. John Watson'ın yanından ayrıldıktan sonra önemli bir görevleri vardır. Arthur ve Fenchurch tanrının “Yaratılışın Son Mesajını” yazdığı yere ulaşmaya çalışırlar. Ford ile karşılaştıklarında, Ford yanında Marvin ile beraber onları yaratılışa son mesajı yazdığı gezegene götürür. Mesajı Marvin okur ve okuduktan sonra mutlu bir şekilde ölür.

“Çoğunlukla Zararsız”, serinin son eseridir. Olaylar çirkin gezegen olarak nitelendirilen Lamuella'da geçer. Arthur Dent Galaxy'de kız arkadaşı Fenchurch ile gezmeyi planlar ancak bir hiperuzay sıçramasında kaybolur ve Lamuella gezegenine gelir. Arthur burada Trillian ile karşılaşır. Trillian'ın yanında kızı Random durmaktadır ve Trillian, Random'ın babasının Arthur olduğunu iddia eder. Trillian galaksiler arası bir muhabir olmak için Random'ı Arthur'la bırakarak oradan ayrılır. Lamuella'da olmaktan ve Arthur'la kalmaktan dolayı hayal kırıklığına uğrayan Random, Ford'un Arthur'a gönderdiği paketi alır ve rehberi keşfeder. Rehber ona, Ford'un Arthur'u almak için geldiği gemiyle kaçmasında Random'a yardım edecektir. Aynı zamanda Grebulonlar, dünyayı ortadan kaldırmanın yol haritalarını kolaylaştıracağını belirtirken, Vogonlar'ın Kılavuz Mk II'yi herhangi bir olayın sonucunu görebilme yeteneğiyle tasarladıkları ortaya çıkar. Vogonlar, kılavuzla birlikte dünyadaki her gerçekliğin yok olmasını mümkün kılmışlardır. Kılavuz, misyonunu tamamlandığında kendi hiçliğine dönerek yok olur.

3.2. “Dune” Eserinin Özeti

Frank Herbert (1920-1986), altı ciltten oluşan “Dune” serisinin ilk kitabı “Dune Çöl Gezegeni”ni 1965 yılında, son kitabı “Dune Rahibeler Meclisi”ni 1984 yılında yayımlamıştır. Yazarın ölümü nedeniyle üzerinde çalıştığı yedinci kitabını tamamlayamamıştır. “Dune Çöl Gezegeni”, David Lynch tarafından 1984 yılında sinemaya aktarılmıştır.

Dune dünyası, gelecekte farklı bir zaman diliminde geçmektedir. Zaman, imparatorluk takviminde 10.191 ile 14.000' li yıllar olarak verilmiştir. Hüküm sürülen gezegenlerde feodal bir yönetim mevcuttur. Hanedanlar yaşamı her yönüyle kontrol etmektedirler. İmparatorluk takvimine göre 10.191 yılında Arrakis ya da halk dilindeki adıyla Dune gezegeni, Harkonnen Hanedanlığı yönetiminden kurtulmuş ve Atreides Hanedanlığı'nın yönetimi altına girmiştir. Evrende sadece Dune gezegeninde çıkan "baharat" ya da "melanj" olarak bilinen bir madde vardır. Bu maddenin özelliği, insanın ömrünü uzatmasıdır. Melanj aynı zamanda büyük hanedanlar Harkonnen ve Atreidesler arasındaki kan davasının da nedenidir.

Eserin kişi kadrosu, Hanedan üyeleri -Harkonnenler ve Atreidesler-, Bene Gesserit rahibeler okulu, yerli halk Fremenler ve insansı robotlar olmak üzere dörde ayrılmaktadır. Hanedan üyelerinin başında, Baron Harkonnen, Leto Atreides, Paul Atreides gelmektedir. Leto'nun eşi ve Paul'ün annesi Jessica, Bene Gesserit rahibeler okulunun üyesidir. Fremenler, Dune gezegeninin yerli halkıdır. İnsansı robotların başında Duncan Idaho, Thufir Hawat ve Gurney Halleck gelmektedir.

Serinin ilk eseri "Dune Çöl Gezegeni", gezegendeki yönetim değişikliği ile başlar. Atreides dükü I. Leto, Arrakis'e çağırılır ve gezegeni yönetmesi istenir. Oğlu Paul ise küçüklüğünden beri gizli bir rahibeler örgütü olan Bene Gesserit'in planları dâhilinde eğitilmiştir. I. Leto, Harkonnenlerin suikasti sonucu yaşamını yitirir. Paul ve annesi Jessica yaşam koşullarının çok zor olduğu Arrakis çöllere kaçarlara ve gezegenin yerli halkı olan Fremenlerle yaşamaya başlarlar. Fremen efsanelerinin başrahibi ve dış dünyadan gelen kurtarıcı olarak görülen Paul, bir Fremen olur ve Müeddib adını alır. Fremenleri örgütleyerek Arrakis Gezegeni'ni ele geçirir ve babasının intikamını alır. Evrendeki en geçer madde olan baharatı elinde tutmasıyla büyük bir imparatorluk kurar ve büyük bir cihat (eserde bu şekilde geçmektedir) başlatır.

"Dune Mesihî", serinin ikinci eseridir. Bu eserdeki olaylar imparatorluk takvimine göre 10.206 yılında geçmektedir. Paul, Fremenlerle birlikte giriştiği kutsal savaşın galibi olmuştur. Bir zamanlar çölün derinliklerine kaçan küçük bir

soyluyken, şimdi binlerce gezegendeki milyonlarca insanın ölümüyle sonuçlanan bir savaşın hükümdarı olmuştur. Paul'ün tek isteği ise insanlara daha fazla zarar vermeden, kendi yolunu bularak huzur içinde yaşamaktır. Bu isteğini serinin üçüncü eserinde gerçekleştirir.

“Dune Çocukları” adını taşıyan serinin üçüncü kitabı, yeni bir dönemi anlatmaktadır. İmparatorluk takvimine göre yıl 10.216’dır ve Paul ya da Fremenler arasındaki adıyla Müeddib ikiz çocukları II. Leto ve Ganimet’i bırakarak çöle gitmiş ve çocuklar küçük olduğu için imparatorluk yönetiminin başına kız kardeşi Alia geçmiştir. Baron Vladimir Harkonnen, Alia’nın zihnini işgal ederek yeniden yaşama dönmek ve nefret ettiği Atreideslerden intikamını almak için var gücüyle çalışmaktadır. Gezegenin yönetimindeki entrikalar devam etmektedir. Gezegen Paul Atreides’in bıraktığı gibi değildir, halk sapkınlaşmaya başlamıştır ve yönetim zafiyeti yaşanmaktadır. Tüm bu durum içindeyken çölden Vaiz adında biri çıkagelir, yaptığı konuşmalarla hem halkı hem de yönetimi tedirgin eder. Küçük gibi görünmesine rağmen yetişkin bilincine sahip II. Leto ise babasının yarım bıraktığı işi tamamlamak için onun izini sürer. Bu dönemin ardından yaklaşık 3500 yıl sonra gezegendeki durum farklılaşacaktır. Gezegendeki yönetim, yerini “Tanrı İmparatoru”na bırakacaktır.

“Dune Tanrı İmparatoru”, değişen Arrakis’in öyküsünü anlatmaktadır. Gezegenin durumu, Müeddib’in dönemine göre tamamen farklıdır. Arrakis artık bir çöl olmadığı gibi kum solucanları ve Fremenlerin yuvası da değildir. Fremenlerin ölümünün üstünden binlerce yıl geçmiştir. II. Leto ile barış dönemi gelse de, 3000 yıldan uzun süren hükümdarlık döneminde bir padişahтан öte acımasız bir tanrıya dönüşmüştür. İnsanoğlunun hayatta kalabilmesi için tek şans bilinen evreni binlerce yıl boyunca düzene sokacak olan Altın Yol’dur. Altın Yol’un gerektirdiği şekilde, II. Leto hem bir solucan hem de Atreides’tir. Her şeyin sırrı ve anahtarı II. Leto’da bulunmaktadır. Her şeyin kötüye gittiği bu dönemin ardından yeni düzen oluşturma çabaları bir sonraki eserde ortaya çıkacaktır.

Serinin bir diğerk kitabı olan “Dune Sapkınları”, Paul Atreides’in ođlu tanrı imparator ve Arrakis’in en ünlü solucanı II. Leto’nun, 3000 yıldan uzun süren hükümdarlığının sonrasını ele alır. II. Leto’nun ölümünün üzerinden binlerce yıl geçmiş olmasına rağmen onun gerçekten ölüp ölmediđi konusunda net bilgi yoktur. Arrakis’in ismi Rakis olarak deđiştirilmiştir ve Atreides kanı taşıyan bir adam, düzeni yeniden sağlamak için harekete geçmiştir. Yeni düzenin ardında bıraktığı izler “Dune Rahibeler Meclisi” nde yer bulacaktır.

“Dune Rahibeler Meclisi”, Pandora’nın kutusundan özel tanrısal bir gücün ortaya çıkması ve bunu anlamaya çalışan insanların birbirleriyle mücadelelerini ve nüfus açısından çođalmanın iktidarı güçlendiren bir etken olduğunu anlatan serinin son kitabıdır. Mücadelelerin sonunda geriye rahibeler ve saygın analar kalmıştır. Bene Gesserit hâlen II. Leto tarafından çizilen Altın Yol’u sorgulamakta, bir yandan da Eski İmparatorluk’u ele geçiren Şerefli Analar’ın saldırılarına direnmeye çalışmaktadır.

Çalışmamızda, “Dune” serisinin ilk üç eseri olan “Dune Çöl Gezegeni”, “Dune Tanrı İmparatoru” ve “Dune Çocukları” çağcıl mitler bağlamında incelenecektir.

3.3. “Otostopçunun Galaksi Rehberi” ve “Dune” Eserleriyle İlgili Deđerlendirmeler

Çalışmada arketipçi eleştiri ve monomit açısından karşılaştırılacak eserleri ortak noktada buluşturan en önemli özellikleri bilim kurgu unsurlarıyla bezeli olmalarıdır. Eserler aynı zamanda mitlerin konu, işlev ve figürlerinden yararlanma bakımından da benzerlik göstermektedir. Aynı zamanda iki eserde “yeniçađ” anlayışının izlerine rastlamak mümkündür. Daha önce yeniçađın zıtlık ilişkisine dayalı olduğunu belirtmiştik. Bunun yanı sıra, eserlerde farklı “yeniçađ” söylemlerine de rastlanmıştır. Postmodernizmde önemli bir kavram olan “yeniçađ”,

“bireyselleşme, dünyevîleşme süreçlerine bağlı gelişmiş, karmaşık, çeşitli düşünce ve inançların melez ve bütünleşik bir versiyonu olarak postmodern bir varoluş felsefesi ortaya koyar” (Paker, 2011: 63). Söz konusu eserlere de ağırlıklı olarak “yeniçağ”ın bu söylemi yansımıştır. Heelas’a göre “yeniçağ”, maneviyata yönelik söylemler içerir. Bu maneviyatı canlılık, yaratıcılık, sevgi, huzur, bilgelik, sorumluluk, güç vb. duygular oluşturur. Kişisel maneviyat olarak değerlendirebileceğimiz bu duygular edebiyata uyarlandığında mitlere, sezgiye ve doğaya özlem şeklinde karşılık bulur (bkz., Heelas, 1999: 67). Bunlardan hareketle “yeniçağ” etkisi taşıyan eserlerin bir arayış ve varoluş öyküsü olduğu söylenebilir. “Dune” ve “Otostopçunun Galaksi Rehberi” de okura bilim kurgusal evrende bir arayış ve varoluş öyküsü sunar.

Douglas Adams’ın romanı, geleneksel bilim kurgu romanlarının aksine, Dünya’nın ve onun üzerindeki her şeyin yıkımı ile başlar. Geleneksel bilim kurgu romanlarında Dünya’nın ve galaksideki diğer gezegenlerin yerini keşfetmek ve geri dönmek konu edilir. Söz konusu roman bir sonuçla başlar. Dünya tehdit altındadır ve uzaya kestirme yol yapmak isteyen uzaylı Vogonlar tarafından Dünya yok edilir. Serinin son romanında Dünya hâlâ varlığını sürdürmektedir. Bu eserde Dünya ve üzerinde yaşayan medeniyetlerin aslında tesadüfen oluşan ve büyük ölçüde anlamsız bir fenomenden başka bir şey olmadığı vurgulanır. Roman, evrenin bir anlam veya bir amaç taşıdığını ortaya çıkarmanın aksine bütün her şeyin anlamsızlığını gösterir.

Carl Kropf, “Douglas Adams’s Hitchhiker Novels as Mock Science Fiction” (1988) isimli makalesinde söz konusu eserde üç olayın varlığından söz eder: Bu olaylardan ilki yaşamın, evrenin ve her şeyin anlamının ne olduğu sorusuna yanıt araması için Derin Düşünce bilgisayarının kurulumudur. Bilgisayar soruyu yaklaşık yedi buçuk milyon yıl düşünüp cevabını 42 bulsa da bu cevap tatminkâr olmamıştır. Dünya adlı bir başka bilgisayar daha kurulur. Bu bilgisayar da on milyon yıllık süre içinde hesaplamalarını tamamlamadan beş dakika önce yok edilir ve cevabın neden 42 olduğu sorusu yanıtızsız kalır. İkinci olay, karakterlerin yemek yemek için evrenin sonundaki restorana zamanda yolculuk etmesidir. Bu yolculuğun amacı zamanın sonunu izlemektir. Restorandaki sıkıcılık yüzünden zamanı izlemekten vazgeçerler.

Üçüncü olay ise Arthur'un, tanrının evrene bıraktığı son mesajı keşfetmek ve onu okumak için çabalamasıdır. Uzak bir gezegende bir çöl boyunca uzunca bir geziden sonra mesajı bulur (bkz., Knopf, 1988: 65). Knopf'un belirlediği üç olay Arthur Dent'in çözmesi gereken sorunlardan oluşur ve Arthur bu sorunları çözmeye çalışırken aslında evrenin gizli tarihinin sayfalarını açar. Knopf aynı zamanda söz konusu eseri bir yaratılış mitine benzetir. Dünya yok olmuştur, geriye iki insan ve iki fareden başka bir şey kalmamıştır (bkz., Knopf, a.g.m.: 62). Arthur'un çözmesi gereken evrenin yaratılışındaki mutlak sorunun cevabı ve tanrının evrene bıraktığı mesaj, okura bilim kurgusal açıdan evrenin nasıl yaratıldığını, mitlerde olduğu gibi açıklamaya çalışmaktadır. Evrenle ilgili bilinmeyen sırların kapılarının aralandığı bu yaratılış mitindeki bilim-mistisizm sentezi “yeniçağ” anlayışını yansıtır. Görüldüğü gibi eser, yok oluştan bir varoluş yaratmıştır. Bu yaratılışta kahramanın kendisini ve doğasını araması çeşitli inanç ve düşünce etrafında şekillenmiştir.

Thompson, Douglas Adams'ın romanda hayatın anlamının bilinemeyeceğini ve bilinmeyen gizemlerin sadece sır olarak kalması gerektiğini düşündüğünü dile getirir. Eserin sonunda yaşamın amacı bir yere varmak değildir. Yaşam başlı başına yolculuktur. İnsan, yaşamdaki amacını bulmak ve yaşamı anlamlandırmak için dış dünyayı keşfetmeye çalışır. Dinlerin yaptığı şey de budur. Douglas Adams bunu süper güçlü bilgisayarlarla yapmaya çalışmıştır. Hayatla ilgili verilmiş tüm cevaplar aslında boşunadır (bkz., Thompson, 2015: 13-14). Thompson'ın esere yaklaşımı metaforiktir. Yazarın eserde sorduğu soruların cevabı, yaşamın ve evrenin önemsiz olduğudur. Eserde mit, din ve felsefe gibi hayatın ve yaşamın anlamını keşfetmeye çalışan olguların yerini süper bilgisayarlar almıştır. Burada yine yeniçağ özelliği görülmektedir. Teknoloji ürünü süper bilgisayarlarla bir varoluş sorgulaması yapılmaktadır. Süper bilgisayarlar yaşamın, evrenin ve her şeyin kaynağının ne olduğu milyonlarca yıl sonra bulmuşlar fakat açıklayamadan yok olmuşlardır. Bu durum evrenin sırlarının gizli kalması düşüncesini desteklemektedir.

“Otostopçu'nun Galaksi Rehberi” hayatın içinden parametreler oluşturarak, evrenin derinliğinde bir yaratılış öyküsünü anlatır. Bu yaratılış öyküsünde kozmostan kaosa, kaostan yeni bir kozmosa geçiş söz konusudur. Eser, bu geçiş evresinde

bireyin rolünü, arayışlarını ve yaşam yolculuğunu ele alır. Douglas Adams söz konusu eseri ile bir evrenin yaratılışını aşamalar şeklinde sunar.

“Otostopçu’nun Galaksi Rehberi”nde olduğu gibi “Dune” romanı da bilim kurgu unsurları içermektedir. Eserin içerdiği bilim kurgu özelliklerinin başında, olayların dünyadan uzakta, farklı bir gezegende geçmesidir. Savaşlarda kullanılan ışın silahları, ulaşımda kullanılan topterler ve ornitopterler, uzay gemileri, insansı robotlar ve zaman yolculuğu eserin diğer bilim kurgu özellikleridir. Eser, bir bilim kurgu romanı olmasının yanında felsefî derinliğe sahiptir. Eserde bilim-mistisizm sentezi yeniçağ söylemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada dikkat çekici bir taraf daha bulunmaktadır. Parker’e göre, “yeniçağ söylemi, dinlerin ve ruhsal öğretilerin modern hayattaki yeni versiyonunu inşa eden gelişmiş bir sosyal temsil sistemi içermektedir” (Paker, 2011: 63). Eserde de dünyevî dinî ve ruhsal öğretiler bilim kurgusal bir iklimde yeni bir toplum yaratmak için kullanılmıştır. Eser, özellikle İslam terminolojisine hâkim olmasından dolayı dikkat çekmektedir. Yazar serinin ilk kitabı “Dune Çöl Gezegeni”nin son kısmına imparatorluk terminolojisi ekleyerek kullandığı bazı islamî, felsefî vb. kavramları açıklamıştır. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”ne kıyasla “Dune”da “yeniçağ” söyleminin bu yönü daha ağır basmaktadır.

“Dune” ve “Otostopçu’nun Galaksi Rehberi” arasındaki bir diğer benzerlik kozmos-kaos –kozmos geçişidir. Bu geçiş “Dune”da hâkimiyet gücü ile bağlantılıdır. Arrakis Gezegeni yönetim açısından kaos ortamından Atreideslerle birlikte bir düzene geçmiş ancak süregelen entrikalar yüzünden tekrar kaosa sürüklenmiştir. Paul Atreides, Arrakis’i tekrar yeni bir düzene sokmuştur.

Jeffery Nicholas editörlüğünde yayımlanan “Dune and Philosophy” (2011) adlı eserde çeşitli araştırmacıların “Dune” ile ilgili makalelerine yer verilmiştir. Bu makaleler ekoloji, politika ve ahlâk başlıkları altında toplanmıştır (bkz., Nicholas, 2011: v). Eser farklı çalışmalarda din, felsefe ve bilim açısından değerlendirilmiştir. Kevin Grazier, Dune gezegenine Duniverse -Dune evreni- ismini vermiş ve böyle bir evren tanımlaması mutlaka içerisinde o toplumun bilim ve teknolojisini gönderme yaptığını dile getirmiştir (bkz., Grazier, 2008: 8). Böylelikle bilim, mistisizm, ahlâk,

din, felsefe ve teknoloji gibi unsurlar ya da bir diğerk tabirle zıtlıklar bir arada kullanılmıştır. Bu da eserdeki “yeniçağ” etkisi taşıyan farklı bir yöndür. Zıtlıkların bir araya gelmesiyle yeni bir sosyal sistem ortaya çıkmıştır.

Zühtü Bayar, yeni bir evren yaratmada bilim, teknoloji, ekoloji, siyaset gibi unsurların yanında eserin odak noktasını daha farklı bir yönde olduğunu belirterek Frank Herbert’in eserde vermek istediğı mesajı şu şekilde açıklamıştır:

Frank Herbert’in eserindeki gizli tezi şudur: Bilim ve teknoloji ve buna bağılı olarak da uygarlık ne kadar ilerlerse ilerlesin, Platon’un da iki buçuk bin küsur yıl önce söylediğı gibi, insanlar maddi nesnelere bizzat kendileriyle ilgilenmektense, mağara duvarında oynaşmakta olan gölgeleriyle ilgilenmeyi severler. Dinler, mitolojiler, efsane ve hurafeler de bu yüzden doğarlar. Çünkü insanoğlu, açıklamakta bir sürü engellerle karşılaştığı yaşamın özüne, ancak bu yolla varabileceğini sanır (Bayar, 2001: 145).

Bayar’in eser hakkındaki bu yorumu, eserin daha çok felsefi ve dinî boyutunu baz almaktadır. Eserde, evrendeki bir gezegende insanların düşünce yapısına, yönetim şekillerine, dinî tercihlerine ve ritüellerine yer verilmiştir. Bilim ve teknolojinin yanında Duniverse gelişen ya da nesli tükenmekte olan birçok dinin yer aldığı bir evrendir. Bu da aslında dinin toplumun özünde bulunan gerekli bir bileşen olduğu düşüncesini ortaya çıkarır (bkz., Singh, 2012: 123). Dune evreni, uzamsal bağlamda mevcut düzenden uzak olmasına rağmen, gerek pozitif bilimlere gerek metafizik unsurlar açısından günümüz toplumlarının değer yargılarını barındırmaktadır. Burada Parker’in “yeniçağ” yaklaşımı olarak belirttiğı şu düşüncelere dikkat çekmek gerekir:

Yeniçağ yaklaşımı, birbirinden az çok farklılaşan birçok alt öğretiyi ve grubu kapsayan şemsiye bir hareket gibi görülebilir. Bu hareketin içinde görülebilecek öğreti ve grupların ortak iki temel özelliğı vardır. Birincisi düalist, rasyonel ve pozitivist paradigmayı, bütüncül olmayan din ve bilim anlayışını karşısına alarak genel anlamda modern Batı kültürüne karşı bir eleştiri içerir. İkinci olarak Doğu felsefesi/dinleri karıştırılmış dünyevî bir Batınlık sunar (Parker, 2011: 64).

Eserde yukarıda sözü geçen “yeniçağ” yaklaşımının içinde yer alan iki temel özelliğı rastlamak mümkündür. İlk olarak, özellikle eserdeki baharat ticareti ve bu ticaretin farklı gezegenlerden gelen hanedanlıklar kontrolünde yapılması batının

sömürgecilik ve emperyalizmine karşı eleştiri olarak yorumlanabilir. İkincisi, sıkça bahsedildiği gibi farklı bir evrende Doğu felsefesi ve dinî etkileriyle harmanlanmış bir düşünce sistemi oluşturulmuştur. Bu da yukarıda bahsedilen Bâtınlık olarak karşımıza çıkmaktadır. Frank Herbert, “Dune” eserinde yaratılmış başka bir evrende toplumsal, coğrafi, ırksal ve mistik özelliklerle yeni bir tablo çizmektedir. Çizilen bu tabloda yukarıda Parker’in belirttiği “yeniçağ” yaklaşımının iki özelliği de yer almıştır. Eser, tüm bu özellikleri ile birlikte başka bir evrende bireyin varoluş mücadelesi ve yaşam yolculuğunu anlatır.

Söz konusu eserler birbirinin devamı seriden oluşur. Bu çalışmada serilerde kullanılan mitler, bu mitlerin modern versiyonları karşılaştırılacak ve modern versiyonlardaki mitlerin işlevsel olarak nasıl kullanıldığı irdelenecektir. Bunun yanı sıra üretilen bu modernleşen mitlerde kahraman algısının nasıl olduğu ve bu kahramanların mitik kahramanlarla benzerlikleri üzerinde durularak teknoloji ve bilimin kahramanların değişimi ve gelişimi üzerindeki etkisi tartışılacaktır.

4. BÖLÜM

GELECEĞİN MİTOLOJİSİ OLARAK BİLİM KURGU ROMANLARI

Bu bölümde, mit ve bilim kurgunun karşılaştırılması, bilim kurgunun mitleri yeni formata nasıl çevirdiği ve bu çevrimde geçmişle geleneğin izlerinin yeni bir anlayışla nasıl kurgulandığı üzerinde durularak bilim kurgunun mitleri çağcılıştırmadaki rolü tartışılacaktır.

İnsan soyut düşünme yeteneğine sahip bir varlıktır. Soyut düşünme yeteneği; insanın hayal etmesini, merak duymasını, araştırmasını ve neden-sonuç ilişkisi kurmasını sağlar. İnsan hayal gücü sayesinde yeni semboller üretmiş ve sembollerle mit, efsane, masal gibi büyük anlatılar oluşturmuştur. İnsan; hayal kurmayı, merak etmeyi ve araştırmayı sürdürdüğü müddetçe bu üretimi de devam edecektir. Geçmişten beri sorduğumuz iki temel soru “nereden geldik” ve “nereye gidiyoruz” olmuştur. Bu sorular, yeni araştırmalara yol açmış, böylece insanlık, kendi kabuğunda sınırlı kalmamış, bu sorulara cevap arama yolunda bilimsel, sanatsal ve felsefi araştırmalar yapmıştır. Yeni sorular, yeni araştırmalara yönlendirmiş ve bilim, insanlığı yeniliklere taşımada her zaman temel bir öneme sahip olmuştur.

Bu çalışmanın temelini ve hareket noktasını mit ve bilim kurgu arasındaki bağ oluşturmaktadır. Mitler; geçmişe, şimdiki zamana ve geleceğe ışık tutarlar. Bu nedenle mitlerin geleceği şekillendirmedeki etkisi yadsınamaz. Bilim kurgu gelecek odaklıdır. Wagner ve Lundeen’e göre “hem mit hem bilim kurgu –farz edelim ki- sorusunu sorar ve ardından sonuçlarını takip eder” (Wagner ve Lundeen, 1998: 7). Bu nedenle bilim kurgu romanlarıyla mitler arasında ilişki vardır ve bilim kurgu, mitlerin çağcıl versiyonudur. Voytilla’ya göre bilim kurgu yeni mitolojidir çünkü toplumun meselelerini görünür hâle getiren bir tuval görevi görür. Olumsuz durumların devam etmesi sonucu insanlığın karşı karşıya kalacağı tehlikeleri öngörür, soğuk savaş ve nükleer silahların yayılması gibi fobilerimizi yansıtır. Bunların yanında ütöpik bir yaşama dair umutlarımızı da yeşertir (bkz., Voytilla,

1999: 260). Bilim kurgu, güncellediği mitlerle insanlara geleceği distopik ve ütopyik olmak üzere ikili bir perspektiften yansıtmaktadır.

Popüler bir yazın türü olan bilim kurgu eserleri ve mit ilişkisinden yola çıkarak, bu işbirliğinin geleceğin mitlerini çağcılaştırmadaki rolünü anlamak önemlidir. Çalışmanın ayırt edici yanını, mitlerin geçmişten günümüze, günümüzden geleceğe köprü kuran ve bilim kurgu dünyasının temelini oluşturan bir bağ olması belirlemektedir. Burada bilim kurgu romanlarına kaynaklık etmesi bağlamında mitlerin, gelişen teknoloji ile beraber yeni dünyadaki yansımaları ve bilim kurgu-mit sentezinde geleceğin, geçmişi referans alarak nasıl şekillendirdiği tartışılacaktır. Mitik kahraman anlayışının, mitlerin çağcıl versiyonunu üreten bilim kurgu romanlarına yansıması ve bazı özelliklerinin değiştirilmesi ya da günümüz şartlarına göre güncellenmesi çalışmanın sınırını oluşturmaktadır.

4.1. Bilim Kurgu Romanları ve Mit İlişkisi

Bilim kurgu romanları tıpkı mitik hikâyelerde olduğu gibi bir arayışı konu edinirler. Neredeyse hepsinde insanlık belli bir aşamaya ulaşmıştır. İlginç ve tanımlanması zor olan şeyler anlaşılacak istenmektedir. Bu hikâyeler, metaforik düzeyde kendi dünyasında sıkışıp kalmış insanın yenilik arayışını konu edinir. Bunun arka planında ise var olan durumdan duyulan hoşnutsuzluk yatabilir ve bu hoşnutsuzluğun giderilmesi için yeni diyarlar bir umut yeri olabilir.

Mit ve bilim kurgunun çıkış ya da başlangıç noktasını insanın varoluşu oluşturur. Mit ve bilim kurgu, arayış içinde olan insanın kökenini anlamak için çıktığı yoldur. Mitler, bilim kurgu ve modern teknoloji ile yakın ilişki içindedir. Örneğin “Gılgamış Destanı”nda ölümsüzlük arayışı konu edilmiştir. Bilimin ve bilim kurgunun da en önemli odak noktalarından biri ölümsüzlük arayışıdır. Başka bir örnek olarak küresel bir felaketi anlatan “Nuh Tufanı” gösterilebilir. Bilim kurgu eserlerinde özellikle distopyalarda, kötüye kullanılan bilim ve teknolojinin

dünyamızı ileride nasıl küresel bir felakete sürükleyebileceği öngörülmektedir. Bilim kurgununun modern mit olarak görülmesi ile ilgili pek çok görüş bulunmaktadır. Bu görüşler mit ve bilim kurgununun benzerlik/farklılık ilişkisi, oluşturdukları metaforlar, gerçeklikle bağlantısı çevresinde toplanmaktadır.

Mit ve bilimi, ortak noktada buluşturan ilk özellik aynı sorulara aradıkları cevaplardır. Mitlerin sorduğu her soru bilim tarafından da sorulmuştur. Atwood bu ortak soruları dünya, tanrı ve insan oluşumu başlıkları altında toplamıştır. Çeşitli mitlerde evren ya da dünyanın oluşumunu anlatan kozmogonik mitler vardır. Bu mitlerde dünyanın yumurtadan, sudan, bilinçten ve cinsel edimden yaratıldığı varsayılır. Bilime göreyse evren ya da dünya Büyük Patlama sonucu ortaya çıkmıştır. Kozmik bulutlar, dünyanın oluşumuna yol açmıştır. Büyük Patlama'dan önce ne olduğu bilinmemektedir. Tanrı/tanrılara inanma mitlerde kültürler göre farklılık gösterir. Şekil olarak insansı ya da hayvansı olarak betimlenen tanrılar, özellikleri bakımından insanî duygu ve düşüncelere sahiptir. Yaratıcı anlayışı ve ona tapınma duygusu bütün mitlerde vardır. Bilim, tanrıya çoğu kültürde rastlanılan bir olgu olarak bakar. Evren yaratımı ve tanrı inancıyla kendini bulmak isteyen insanlar, mitlerde kendilerinin topraktan, kaburgadan, yumurtadan veya toprak anadan geldiklerini düşünmüşlerdir. Bilime göreyse insan, evrim denen bir süreç sonucu, kendileri de aynı şekilde ortaya çıkmış insan öncesi varlıklardan türer. Atwood aynı sorulara mit ve bilim tarafından verilen farklı cevaplardan hareketle bilimin bir mit sistemi olduğunu ve sorulara verdiği cevapların bilimsel mit olarak görülebileceğini ileri sürer. (bkz., Atwood, 2014: 62-66). Atwood, bilim-mit ilişkisini yanıt aradıkları soruların benzerliği üzerine kurmuş ve verdikleri cevaplardan hareketle bilimin mitleri güncellediğini ve bunu yaparken de mitlerle bağlantılı olduğunu göstermeye çalışmıştır.

Yukarıda bahsi geçen sorular mit ve bilimin yarattıkları evreni işaret etmektedir. Thomas Sutton ve Marilyn Sutton mit ve bilimin benzer soruları farklı şekilde cevaplayarak kurdukları evren yapılarının farklılıklarını dile getirmişlerdir. Mit, tüm zamanları kapsar buna karşın bilim daha çok gelecek odaklıdır. O hâlde mitler kurulmuş bir düzeni anlamlandırmaya çalışırken, bilim varsayımlar kurarak

geleceği kendi imkânları doğrultusunda şekillendirir. Bu anlamlandırma ve şekillendirme çabası her ikisini merak noktasında buluşturur çünkü mit ve bilim insanın kökeni ve kaderi hakkındaki merakı yansıtır. İnsan, evreni anlamlandırmak için mit ve bilimi araç olarak kullanır (bkz., Sutton ve Sutton, 1969: 231). İnsanların kendilerini ve kendileri dışındaki her şeyi açıklamak için mit ve bilimi kullanmasında Fiske de benzer bir görüşe sahiptir ve bu görüşünü Aryan dilleri üzerinden örneklendirir. Yunan, Roma, Hindu, Kelt ve Germen dillerinin Aryan dilinden doğduğunu dile getirir. Aryan kökünden beslenen uluslar, sadece dili ve gelenekleri değil efsaneleri de almışlardır. Ortak bir dil kaynağının olması bu toplumlarda iki tür benzerlik ortaya çıkarır. İlki, ortak ahlâki ve dinî yargılarla birlikte ortak mit, batıl inanç, atasözü, edebiyat ve efsanelerdir. İkincisi ise her ulusun doğa olaylarının kişileştirilmesiyle oluşturduğu ve bunu şiirsel olarak ifade ettiği ilksel öyküye sahip olmasıdır. Böylece mitolojinin bilim ve felsefeyle ortak bir kökene sahip olduğu ifade edilmiştir (Fiske, 2014: 147-149). Burada insanların doğadaki olayları tanımlamak için mitle birlikte bilimi kullandığı ve bu kullanımda dilin önemli bir etkiye sahip olduğu görülmektedir.

Ortak bir kökene sahip olan mit ve bilimin gerçeklikle ilişkisi farklılık göstermektedir. İkisi de iç gerçeklik ve dış gerçeklik arasında köprü kurarak varoluşa genel bir bakış sağlamayı amaçlar ancak bunu yaparken kullandıkları yöntemler farklıdır. Mit, iç gerçekliği yani arzuları ve arketip kalıpları dış gerçekliğe/dünyaya metaforlar aracılığı ile yansıtır. Bilim ise iç gerçekliği dış deneysel formların incelenmesi yoluyla aydınlatmayı amaçlar. Mitin gerçekle olan ilişkisi benzerlik üzerine kuruluyken bilimsel hipotezin değeri nesnel gerçeklikle olan ilişkisinin doğruluğuna bağlıdır (bkz., Sutton ve Sutton, 1969: 232). Bu doğrultuda değerlendirildiğinde mitler insanların kendinden hareketle tasarladıkları düşünce olarak görülebilir. Bilim, deneysel verilerle fenomenleri açıklamaya çalışır. Chernyshova'nın belirttiği gibi "bilimsel kuramları ve hipotezleri oluşturan modern insanın düşünce biçimi ve antik çağ insanların mit yaratma düşünceleri mantıksal düşünce tarzının farklı aşamalarıdır" (Chernyshova, 2004: 349). Örneğin Yunan mitolojisinde mevsimlerin oluşumu, tanrıça Demeter ve kızı Persephone'nin birbirlerine kavuşmalarına göre açıklanırken, bilim bunu Dünya'nın Güneş etrafında

tam bir tur dönmesiyle ifade eder. Örnekler bu şekilde çoğaltılabilir. Burada önemli olan soru, bilimin ve teknolojinin gelişimiyle mit yaratımının devam edip etmediğidir. Leeming, mit yaratımının devamlılığını şu şekilde değerlendirir:

Aristo, olay örgüsünü, bir başlangıcı, ortası ve sonu olan bir öykü olarak tanımlamıştır. Diğer yaratıkların aksine bizler, başlangıçların, ortaların ve sonların farkındayız. Kendimizi, kişisel öykülerdeki ve nihayetinde büyük ortak yaşam yolu hikâyesindeki karakterler olarak görürüz. Geçmişimizi (başlangıcımızı), şimdiki yaşamlarımızı (şimdiki zamanı) ve nihai geleceğimizi (sonumuzu) düşünürüz. Mitlerimiz, bu düşüncenin en temel biçimindeki kültürel yansımalarıdır. Edebiyat olarak düşündüğümüz şey, sonradan bu temel düşünce üzerinde gelişir ve ona yazarın esinlendiği karmaşık detaylarla deneyimleri katar, bunlar da gerçek dönemleri, yerleri ve tarihçeleri yansıtır. İnsanlar öykü anlatır çünkü anlatımında açığa çıkan bilinç, bizi bir tür olarak tanımlayan şeydir. Antik mitler, bizim ilk kültürel öykülerimizdir. Mitler yaratıyoruz çünkü mecburuz, çünkü doğuştan öykücüyüz (Leeming, 2017: 26).

Mit yaratma insanın doğuştan getirdiği bir özelliğidir. Leeming'in de belirttiği gibi mit ya da öykü yaratma geçmişte de vardı, şimdi de var ve gelecekte de hep olacak çünkü insan bilinci mit yaratmaya kodlanmış durumdadır. Bizler mit yaratmayla aslında bir kültür yaratıyoruz. Eserlerdeki kültürel sistemin temeli de mit yaratmaya dayanmaktadır. Bu mit yaratımı bilimsel çalışmalara da sirayet etmektedir. Deneysel bilimlerin ortaya çıkmasıyla birlikte insan, evrenle ilgili nesnel gerçekleri öğrenmeye başlamıştır. Daha açık bir ifadeyle artık bilinmeyen bilinebilir hâle gelmiştir ancak her geçen gün elde edilen yeni bilgiler, yeni bilinmeyenlere kapı açmaktadır. Ortaya çıkan her yeni fenomen, bilim nedenlerini açıklayana kadar belirsizliğini koruyacak ve sır olarak kalacaktır. Bilimin yeni bilgiye ulaşması sürecinde insan bilinci, özelliği gereği yeni bilgilerle ilgili hareketsiz kalmak yerine, bulmacayı çözmeye çalışarak olguyu tanımlamaya girişir. Bu süreçte hayal gücü devreye girer. Hayal gücünün yardımıyla doğanın güçleri temellendirilmeye çalışılır (bkz., Chernyshova, 2004: 348). Bu temellendirme daha önce bahsi geçen, mitlerin kendinden hareketle ötekini anlamlandırma özelliğine benzemektedir. Bilgi eksikliği, hayal gücü ve tahminler mitleri inşa eden düşünceyle aynıdır. Dolayısıyla bu da mitlerin güncelliğini ortaya çıkarır çünkü mitleri oluşturan mekanizma dönüşüme uğrayarak bilimsel düşüncede yer edinmektedir. Atwood'un ileri sürdüğü bilimsel mit kavramı doğrultusunda, sonucu elde edilmemiş her yeni bilgiden önce mitinin üretildiği düşünülebilir. Örneğin Nasa'nın keşfettiği Güneş sistemi dışında yer alan

yedi gezegenle ilgili merak edilen çok fazla şey bulunmaktadır ve konu ile ilgili haberi olan her insan kendi hayal gücüne dayalı, kendi dünyasından ve bugüne kadar elde edilmiş bilimsel verilerden hareketle, keşfedilen bu yeni sistemle ilgili bilimsel mitler üretmiş olabilir. Teknoloji ve bilim keşfedilen yeni gezegenlerle ilgili gerçek verilere ulaşana dek konuyla ilgili mit etkisi devam edecektir. Bu örnekle beraber mitsel düşüncenin günümüzde de devam ettiği görülmektedir.

Bilimsel düşünce ve mitlerin benzer fonksiyonları olduğu düşüncesinden hareketle Theodor Adorno ve Max Horkheimer'in aydınlanma ve mit üzerine ileri sürdüğü görüşler önem arz etmektedir. Adorno ve Horkheimer'in kaleme aldığı "Aydınlanmanın Diyalektiği-Felsefi Fragmanlar (Dialektik der Aufklärung-Philosophische Fragmente)" (2010) adlı eser Adorno ve Horkheimer tarafından aydınlanma ve mit ilişkisinin ayrıntılı bir şekilde ele alındığı bir çalışmadır. Adorno ve Horkheimer Eleştirel Kuram olarak da bilinen Frankfurt Okulu'na mensup düşünürlerdir. Frankfurt Okulu geleneği akıl eleştirisine dayalıdır ve aydınlanmadan bu yana aklın gelişimi ele alınır. Onlara göre aydınlanmayla birlikte akıl belirleme gücünü kaybetmiştir. Akıl, nesnel (vernunft) ve öznel (verstand) olarak ikiye ayrılır. Aydınlanmadan bu yana egemen olan öznel akıldır. Öznel aklın egemen olmasıyla doğadaki bütün önemli kavramlar sadece birer araç olarak görülmeye başlanmış ve günümüzde yaşanan sorunlarının kaynağının da bu olduğuna dikkat çekilmiştir. Öznel akıl, esas olarak amaçlara ulaşmak için araçların yeterliliği ile ilgilenir. Öznel aklın hâkimiyet kurmasıyla birlikte mutluluk, eşitlik, adalet gibi kavramların içi boşalmış ve birer amaca dönüşmüşlerdir. Tüm bu kavramları nesnel gerçeklikle bağlayacak rasyonel faktör olmadıkça karar mekanizması akla değil bilime bağlıdır (bkz., Dellaloğlu, 1994: 34-36). Aydınlanma ile başlayan modern toplumun temeli rasyonalizme dayandırılmıştır ancak aklın amaca yönelik araç olarak kullanılmasıyla karar mekanizması değişmiş ve aklın yerini bilim almıştır. Akıl, bilimin aracı hâline gelmiştir. Böylelikle rasyonalist düşünce de pozitivist düşünceye evrilmiştir.

Öznel akla göre nesnel akıl, nesnel dünyada, insan ilişkilerinde, doğada ve toplumda var olan bir güçtür. Nesnel akıl bir sistem oluşturmayı amaçlar. Bu sistem insanı, insanın amaçlarını, bütün varlıkları ve öznel akılı da kapsar ancak

aydınlanmadan bu yana egemen olan öznel ya da araçsal akıldır. Böylelikle aydınlanma kendi kendini yok etmiştir. Bu yok etmedeki etkenlerden ilki, aklın amaçlara yönelik kullanılması sonucunda ortaya çıkan genelin tikel üzerinde kurduğu egemenlik şeklidir. Buradaki genel toplumsal yapıyı, tikel bütünün parçasını ifade eder. Tikel genelin içinde vardır, özerktir ve genelin içinde kendini koruyabilir hatta geneli kendi tercihleri doğrultusunda değiştirebilir. Aydınlanmada bu durum tersine dönmüştür. Genel, tikel üzerinde tahakküm kurmaya çalışmıştır. Aydınlanmanın tezini çürüten ikinci neden doğanın ve öznenin birbirinden ayrılmasıdır. Mitlerde toplumun işleyişinin sürdürülmesinde doğa yasaları geçerlidir yani insan doğaya tabi kılınmıştır ancak aydınlamada bilim ve teknoloji doğayı insana tabi kılarak tahakküm altına almış ve bilgi edinilecek şeye dönüştürmüştür. Bu şeyleştirme toplumun her alanına yansımıştır. Frankfurt Okulu'na göre araçsal akıl sadece bilimin ve teknolojinin değil zorbalığın, barbarlığın ve iktidarın aracı hâline gelmiştir (bkz., Panos, 2005: 16-17). Aydınlanma, metafiziğin karşısını aklı koymuştur ancak akıl öznel hâle dönüştürülünce hiçbir etkisi kalmamıştır. Akıl, bilimin ve teknolojinin bir çarkı hâline gelmiştir.

Aydınlanmayı mitosa götüren şey aklın işleyiş biçimidir. Mit, akılı doğal güç olarak görür. Mitlerde insan dış dünyayı iç dünyasının devinimleriyle tanır ve insanın doğaya hükmetmesinde özelden genele gidiş vardır ancak aydınlanmada bu durum tersine dönmüştür. Yaşam ve anlam öznelliğe geri götürülmüştür. Düşünürler aydınlanmanın mitsel düşünceye dönüşünü Odysseus örneğiyle açıklar. Aydınlanmada nesnel akıl yerine araçsal akıl ön plana çıkmıştır. Odysseus, macerası boyunca tehlikelerle karşılaşmış ve bu tehlikeleri aklını kullanarak geçmiştir. Odysseus'un akılı araçsaldır yani Odysseus amaçlarına ulaşabilmek için aklını araç olarak kullanmıştır. Odysseus'un maceraları aydınlanmanın özelliklerini taşır ve amaçsal rasyonalitenin ilk örneğidir. (bkz., Adorno ve Horkheimer, 2010: 68). Böylelikle aydınlanma, kendini soyutladığı mitsel düşünceyle aynı akıl işleyişine sahiptir.

Hitchcock'a göre amaçsal rasyonalitenin öne çıkmasıyla aydınlanma ile başlayan modern toplumun temelinde diyalektik biçimde var olan mit ve barbarlığa dönüş olmuştur (bkz., Hitchcock, 2013: 75-76). Burada barbarlıktan kast edilen ise

amaçsal aklın yönlendirmesiyle bilim ve teknolojinin olumsuz etkiye örneğin dinamite ve atom bombasına dönüşmesidir. Aydınlanma nesnel aklı savunması gerekirken amaçsal rasyonelliğe dönmüştür. Bu da tüm dünyayı çatışmaya sürüklemiştir. Sonuç olarak mit ve aydınlanma aklın kullanımını açısından eşdeğerdir. Günümüzde de bilim ve teknolojinin aklı amaçsal olarak kullandığını düşüncesi bizi mitsel düşünceye götürür. Bilim kurgu romanlarında da bilim ve teknolojinin yer alması aklın amaçsal olarak kullandığını gösterir. Böylelikle bilim kurgudaki aklın işleyişi de temelde mitik düşüncenin izlerini taşır.

Modern dünyada aklın hâlâ bilim ve teknolojinin aracı olarak kullanıldığı düşünülürse bilim ve teknolojiyi içeren bilim kurgu romanlarını da mitsel düşüncenin modern yansıması olarak görmek mümkündür. Stanley Krippner “New Myths for a New Millenium (Yeni Milenyum İçin Yeni Mitler)” başlıklı makalesinde mitlerin insan zihninde ve toplumda kritik önem taşıdığını, modern bir zihniyet içinde mantıklı gelecek için mitlere ihtiyaç olduğunu dile getirerek bunların bilim kurgu hikâyelerinde bulunabileceğini belirtir (bkz., Krippner, 1998: 30). Burada modern bir zihniyetin oluşumunda bilim kurgusal mitlerin şekillendirici etkisi ortaya çıkmaktadır.

Gail Landsman “Sf: Rebirth of the Mythology (Bk: Mitolojinin Yeniden Doğuşu)” (1972) başlıklı çalışmasında adından da anlaşılacağı gibi bilim kurguyu mitlerin yeniden doğuşu olarak kabul eder. Bu görüşe sahip olmasının ardındaki en önemli etken, modern insanların mitlerinin olmamasıdır. Landsman’e göre her kültürün bir mitolojiye sahip olma zorunluluğu vardır. Aksi takdirde o kültür, yok olmaya mahkûmdur. Mitleri olmadığı için modern insan kültürünü kaybetmekle karşı karşıyadır. Kültürü yeniden kazanmanın yolu, yeni mitler oluşturmaktan geçmektedir ve bu yeni mitler bilim kurgu eserlerinde şekillenmektedir (bkz., Landsman, 1972: 991-993). Bilim kurgunun modern toplumda mit işlevi gördüğünü belirten araştırmacı Martin Klein, bilim kurgunun mitlerin yerine geçtiğini ve bunu sağlayan faktörlerin adaptasyonlarla yeni anlam birliktelikleri olduğunu belirterek mitleri modern dünyanın koşullarına göre düzenleyen bilim kurgusal mitlerin özelliklerini şu şekilde sıralar:

Bilimsel mitler, eski mitlerin, sihir ve batıl inançların yerini almıştır. Artık hayaletlerden korkmuyoruz ya da dağların tepelerinde yaşayan insan özelliklerine sahip tanrılar hakkında hikâyeler anlatmıyoruz. Bunun yerine hikâyeler, laboratuarda, yapay yaşam yaratan robotlar, uzaylılar ve bilim adamları üzerinde yoğunlaşıyor (Klein, 2012: 256).*

Klein'ın belirlediği özellikler bilim kurgusal mitlerin, mitlerle birebir aynı olmadığını, bilim kurgusal mitlerin kullandığı malzemenin yaşam şartlarına göre güncellendiğini göstermektedir. Onun bu tanımından hareketle, ilksel mitlerin kullandığı malzemelerin karşılığı bilim kurgusal mitlerde şu şekilde olabilir: Hayaletlerin yerini uzaylılar ya da robotlar, tanrıların yerini bilim adamları, anlatıların yerini laboratuarda üretilen yapay yaşam almıştır. İlksel mitlerdeki büyü ve sihrin yerini bilim kurgusal mitlerde neyin alabileceği sorusuna Arthur Clarke'ın koyduğu kurallardan biri yanıt verir: “Yeterince gelişmiş bir teknoloji büyüden ayırt edilemez” (Clarke, 1962: 32). Görüldüğü gibi mitlerdeki büyü ve sihir modern yaşamda yerini ileri teknolojiye bırakmıştır. Örneğin mitlerde bir yerden bir yere hızlıca gidebilmek için sihir kullanılırken bilim kurguda bunun yerini ışınlanma almıştır.

Yukarıda bilim kurguyu mitleri çağcıl versiyonu olarak kabul eden araştırmacılar, bu çağcıl mitlerin bir ihtiyaç olduğunu ve bilim kurgusal mitlerin, mitlere benzeyen ancak güncellenen boyutunu açıklamışlardır. Beichler, konuyu farklı açıdan ele alır. Bilim kurgu eserlerinin mitlerin yeni görünümü olduğu görüşündedir ve bu görüşüne gerekçe olarak daha önceki kültürlerde mitlerin oynadığı rolü modern kültürde bilim kurgunun üstlendiğini gösterir. Beichler'a göre mitler, insan doğasının sınırlarını keşfetmek için duygulardan ve etik ikilemlerden yararlanır ve çoğu durumda da dinlerle aynı konu ve düşünceleri ifade eder (bkz., Beichler, 2005: 127). Mit ve dinin ortak konuları arasında iyilik- kötülük, güzel ve çirkin davranışlar, cennet-cehennem, ölüm sonrası yaşam, insan ve yaratıcı (lar) ilişkisi ile toplumsal yaşamı düzenleyen bazı davranışların yer aldığını söyleyebiliriz. Bu çerçevede düşünüldüğünde Beichler'ın mitlere yüklediği anlam daha çok maneviyat ve ahlâk ile ilgilidir. Beichler, bilim kurgunun da modern toplumda özellikle geleceğe yönelik ahlakî ve manevî duyguların dışavurumuna ve

* Çalışmamızda kullanılan yabancı kaynakların çevirisi tarafımızdan yapılmıştır.

araştırılmasına olanak sağlayacağını belirterek mitlerin rolünü bilim kurguya yükler. Çağcıl mitler olarak görülen bilim kurguya üçüncü özellik olarak ahlâk ve maneviyat unsurları eklenir. Lombardo'nun görüşleri de bu yöndedir. Lombardo, bilim kurgunun köklerinin mitik hikâyelerde olduğunu söyler ve son zamanlarda bilim kurgunun tıpkı mitler gibi insanlığa sağladığı pek çok benzer fonksiyonu olduğunu savunur. Bilim kurgunun mitlerle olan en temel benzerliği; ölüm-yeniden doğuş, kahramanın yolculuğu, kaos-düzen, anne-baba figürleri, iyi-kötü, savaş-barış, aydın-cahil gibi karşıtlıklardan oluşan pek çok arketipi bünyesinde barındırmasıdır. Lombardo'nun mit ve bilim kurguyu arketip temelli benzeştirmesi, aslında her ikisinin de insan varoluşundaki temel olguları, hayatı ve evreni derinlemesine açıklamalarından ileri gelmektedir ve açıklamalar aynı zamanda onların kozmik yanına işaret eder (bkz., Lombardo, 2015: 12-13). Bilim kurgudaki arketipsel özellikler mitik boyutu ortaya çıkarır ve mitik boyutlarının olması da bu eserlerin psikolojik derinliğe sahip olduklarının göstergesidir.

Lombardo'nun işaret ettiği her ikisinin de insanlığa sağladığı fonksiyonlara Klein de değinmiştir. Mitler, yaşadıkları toplumlarda bireylere nasıl davranmaları gerektiğini öğrettiyse, bilim kurgu da modern insanlara kendi toplumlarında -ki bu toplum bilim ve teknolojiye dayalıdır- nasıl yaşayacaklarını öğretir (bkz., Klein, 2012: 256). Mit ve bilim kurgu, insanların davranışları ve karar mekanizmalarını etkileme açısından farklılık gösterirler. Landsman'e göre ilksel insan istikrarlı ve genelde değişmeyen bir kültürde yaşar ve eylemlerini değerlendirip kararlarını başta belirler. Buna karşın modern insan davranışlarını değerlendirir ve aldığı kararların geleceğini nasıl etkileyeceği temelinde yaklaşım sergiler. Bu bağlamda mitler ilksel insanı, bilim kurgu ise modern insanı evrenle ilişkilendirir (bkz., Landsman, 1972: 994). Fiske, ilksel insanlarla günümüz insanların aynı şeyleri farklı yöntemlerle açıklamaya çalıştığını şu şekilde dile getirir:

Mit doğal bir olgunun uygar olmayan bir zekâ tarafından açıklanmasıdır. Bir alegori ya da özel bilgi gerektiren bir sembol değildir, zira mitlerde o dönemdeki ilkel bilimin kalıntılarını arama çabası boşunadır. Mitler sadece birer açıklamadır. İlkel insanlar alegori ile sürdürebilecekleri derin bir bilime sahip değillerdi, ayrıca bu insanlar sade bir dil, ifade etmeye çalıştıkları şeyleri anlatmaya yetecekken bilmecelemlerle konuşacak bilim adamları da değillerdi. Şundan emin olabiliriz ki,

zekâları bizim zekâmız gibi işliyordu ve ok atan bir güneş tanrısından bahsettiklerinde kastettikleri sadece buydu. Sadece bizim bilimsel bir kuram oluşturduğumuz yerlerde onlar mit oluşturuyorlardı. Herhangi bir olayın aşına olduğumuz ona benzer diğer olaylarla sınıflandırıldığında açıklanacağı söylenir. İşte, gelişmiş bilimin yapabildiği açıklama türü budur. Gök gürültülü bir sağanağın başlangıcını, gelişmesini ve sona ermesini, onunla beraber elde edilen bize tanıdık gelen buharlaşma ve yoğunlaşma gibi diğer olgularla beraber sınıflandırıp açıklıyoruz. Fakat ilkel insan aynı olayı kendi çok iyi bildiği insan iradesi ile beraber sınıflandırıp açıklıyor, büyük, siyah bir ejderhanın kutsal bir okçunun hedefini asla şaşırmayan okları ile parçalanması şeklinde bir kuram oluşturuyordu (Fiske, 2014: 34-35).

İlksel insanla modern insanı birbirinden ayıran fark yaptıkları eylemlerdir. İlksel insanların mitlerle yaptığı doğayı ve olguları açıklama eylemlerini günümüz insanları bilimle yapmaktadır. Mit ve bilim açısından problem aynı ancak çözüm yolu farklıdır.

Bilim kurgunun mitlerin çağcıl versiyonu olarak görülmesine ilişkin yukarıda bahsi geçen araştırmacılar mit ve bilim kurgu ilişkisini farklı perspektiflerden ele almışlardır. Bahsedilen tüm özellikler bilim kurgunun da Campbell'ın mitin işlevleri olarak belirlediği dört işleve sahip olduğunu göstermektedir. Campbell, mitin işlevlerini kozmolojik, metafizik/mistik, sosyolojik ve psikolojik/pedagojik olarak belirlemiştir. Kozmolojik işlev, insanlara evrenin resmini çizer. Bu işlevin klasik örnekleri yaratılış mitleridir. Bu fonksiyonda yıldırım, yağmur ve gün döngüsü gibi doğal olayları açıklanır. Metafizik/mistik işlev, insana dünyayı sır boyutunda açar ve buradaki en önemli unsur meraktır. Bu merak semboller ve ritüeller aracılığıyla anlamlı hâle getirilir. Sosyolojik işlev, daha çok belli bir toplumsal düzenin desteklenmesi ve geçerli kılınması sağlar. Psikolojik/pedagojik işlev ise, bir insanın belirli koşullarda nasıl yaşayacağı ile ilgilidir. Mit, insana o koşullarda yaşamayı öğretir (bkz., Campbell ve Moyers, 2013: 53). Mitlerin tüm işlevleri bilim kurguda da görülmektedir. Bilim kurgu kozmolojik olarak insan ve etrafındaki dünya ile ilgili mitler sunar. Hatta tüm evrenle ilgili yaratılış öyküleri anlatır. Kozmolojik işlev, bilim kurguda hem evren hakkında bilinenleri hem de cevapsız kalan soruları kapsar. Böylece mitin kozmolojik işlevini yerine getirmiş olur. Bilim kurgunun mistik işlevi, akla yatkın gerçeklere dayalı dünyalar yaratarak, bilinen ve bilinmeyen zıtlığından yararlanarak hayal gücünü her zamankinden daha fazla harekete geçirmesine

dayanır. Hayal gücünün en önemli kaynağı ise meraktır. Mitin sosyolojik işlevine benzer şekilde bilim kurgu, bireyi içinde bulunduğu toplumun kurallarına göre şekillendirir. Son olarak bilim kurgu, modern insanın gelecekte kendisi, kültürü ve evreniyle uyum içinde yaşaması için modeller oluşturarak pedagojik işlevini tamamlar (bkz., Smith, 2013: 10-14). Mit ve bilim kurgu arasındaki benzerlikler dünyayı ve evreni sorgulama biçimleri, gerçeklikle ilişkileri, sosyolojik ve psikolojik boyutları, hayal gücü ve merak unsurlarını kullanmaları, gelecek bilinci oluşturmaları ve arketip yaratmaları başlıkları altında toplanabilir. Bilim kurgu, mitlerle olan benzerliklerinden ve modern insanın mitlere ihtiyacı olduğu görüşlerinden hareketle mitlerin güncel versiyonu olarak görülebilir. Moyers ve Campbell, bu güncellenen mitlerin sembolünü şu şekilde belirlemişlerdir: “Dünyaya aydan baktığımız zaman, dünyayı devletlere ya da uluslara bölünmüş olarak göremezsiniz. Bu, gerçekten de gelecek olan yeni mitolojinin sembolü olabilir. Bizim ülkemiz bu dünya olacak. Bu insanlarla biz biriz” (Campbell ve Moyers, 2013: 54). Bu sembolden de anlaşıldığı gibi evrensellik çağcıl mitlerin en önemli özelliğidir. Çağcıl mitler, evrensel boyutta olup evrensel insanı konu edinmektedir.

Bilim kurgu, mitlerin çağcıl versiyonu olarak değerlendirildiğinde onun içeriğine dair iki soru akla gelir. Bilim kurgu mitleri çağcılaştırırken mitlerden hangi noktalarda faydalanır ve bunları nasıl kullanır? Birebir mitleri güncelleştirerek kullanabilir ya da mitik hikâyeyi modern bir metne sokabilir. Chernyshova, bilim kurgunun hâlihazırda var olan mitik temaları ve durumları, yabancı ziyaretlerini, dünya dışı medeniyetleri ve ilişkilerini ayrıntılı bir şekilde derinleştirdiğini söyleyerek aslında mitlerle kendi argümanlarını harmanladığını belirtir. Bu harmanlamada evren; geçmiş, şimdiki ve gelecek zaman kozmik bir perspektiften sunulur (bkz., Chernyshova, 2004: 355). Feehan’a göre mitik karakterler ve konular bilim kurguyla temas hâlinindedir. Bilim kurgu eserlerinin faydalandığı iki önemli kaynak, Antik Yunan ve İncil mitleridir -Eski ve Yeni Ahit-. Bunların dışında en çok faydalanılan diğer kaynak ise Kuzey Avrupa mitleridir (bkz., Feehan, 1992: 289). Eserler sadece mitlerden değil aynı zamanda dinî metinlerden özellikle Batı toplumu için İncil’den de beslenmektedir.

Pek çok bilim kurgu romanında mitik unsurlar çözümlenmiştir. Biz örnek olarak seçtiğimiz üç romanı ele alacağız. Bunlardan ilki, Roger Zelazny'nin "Işık Tanrısı" (2016) eseridir. Bu eser Hint mitolojisinden esintiler taşır. Eser, çok uzak bir gelecekte Dünya'nın yok olmasının ardından hayatta kalan insanların, "Hint Yıldızı" adlı bir uzay gemisiyle bilinmeyen bir gezegene inişinin binlerce yıl sonrasını anlatır. Ana karakterler, teknolojik olarak o kadar ileri seviyeye gelmişlerdir ki halkın geri kalanı, kahramanların teknolojisini sihir sanmaktadır Eserde yer alan bu unsur Arthur Clarke'ın daha önce bahsedilen büyü-teknoloji yasasını teyit etmektedir. Bu ileri teknoloji sayesinde üst tanrılar, ruh ve düşüncelerini yeni ve daha genç bedenlere aktarabilmektedir. Eserde Hint tanrılarına -Trimurti (Brahma, Vişnu ve Şiva)- sık sık yer verilmektedir. Yoke, bu eserde zamanın dairesel geçişi, bitmeyen yaratılış döngüsü, kaosun ve kozmosun sürekli olarak bir arada oluşu gibi Hindu dininin çeşitli doktrinlerinin kullanıldığını dile getirir (bkz., Yoke, 1979: 60-61). Bu örnekte olduğu gibi bilim kurgu birebir mitleri güncelleştirerek kullanabilir ya da mitik hikâyeyi modern bir metne sokabilir.

Birebir Prometheus mitini kullanmayan fakat ona göndermelerde bulunan farklı bir örnek Ray Bradbury'nin "Fahrenheit 451" (2012) isimli eseridir. Eser, distopik bir bilim kurgu romanıdır. Başkahraman Guy Montag, Prometheusvari özelliklere sahip bir itfaiyeci olmasına rağmen görevi kitapları yakmaktır. Kahraman, Prometheus mitinin mirasçısı konumuna yerleştirilmiştir çünkü küçük bir kızdan aldığı ilhamla ve yaktığı kitapların içinde nelerin yazılı olduğuna dair duyduğu merakıyla yaşadığı topluma ve otoriteye karşı başkaldırmıştır. Feneja, Prometheus mitinin bu şekilde düzenlenmesiyle mitin bilim kurgu dünyasındaki yerinin teyit edildiğini dile getirir (bkz., Feneja, 2012: 17). Eserde, kitapların ve ateşin sembolik gücü vurgulanmıştır. Prometheus, tanrılardan çaldığı ateşi ya da akli insanlara vererek insanlık yararına evrensel bir görev üstlenmiştir. Montag da otoriteden kaçırıldığı kitaplarla insanların aydınlığa ulaşması için çabalamıştır. Prometheus ve Montag'ın bir diğer ortak özelliği de insanlara yaptıkları iyilik sonucu cezalandırılmalarıdır.

Son örnek, Homeros'un "İlyada" eserinin uzaya taşınarak Truva Savaşı'nın yeniden yazıldığı Dan Simmons'un "Ilium" (2005) eseridir. Eserde, Yunan mitolojisinin resmi çizilir. "Ilium" Romalıların Truva savaşına verdikleri isimdir. "İlyada"yı kurgusal bir bağlamda yeniden yaratan Simmons, Yunan tanrılarının rolünü insanlara vermiştir. Truva Savaşı farklı bir zaman diliminde ve Mars'ta geçmektedir. Grobety'e göre Simmons'ın mitik bir anlatıyı farklı bir şekle büründürmesindeki amacı insan zihninin kapasitesinin büyüklüğünü göstermektir (bkz., Grobety, 2015: 263). Yazar, Homeros'un destanında geçen savaşı bilim kurgu evreninde Mars Gezegeni'ne taşımış ve uzay çağı anlayışıyla yorumlamıştır. Mars'ın mekân olarak seçilmesi tesadüf değildir. Mars, Roma mitolojisinde savaş tanrısıdır.

Verilen bu üç örnek, bilim kurgunun mitleri kendisiyle bağlantılı şekilde nasıl kullandığının yollarını göstermektedir. Bu yollar, bir mitolojiye ait unsurların birebir kullanılması, herhangi bir mitik anlatıya ya da figüre göndermeler aracılığıyla yeni bir eser yaratılması ve son örnekte görüldüğü gibi mitik bir anlatının zaman ve mekân değişimi ile yeniden yazılmasıdır. Çağcıl mit denildiğinde "mitopoetik (mythopoesis)" adı verilen kavram karşımıza çıkmaktadır. "Mitopoetik mitin modern yazarlar tarafından yaratılması; belirli bir grup insan için felsefi fikirleri kontrol eden sembol ve anlatıların geliştirilmesi" anlamına gelir (Buroows, 1973: 458). Mitlerden türetilen mitopoetik eserler de bu düşünce sisteminin sembollerle aktarımıdır. Harry Slochower, mitopoetiğin özelliklerini belirlemiştir. Mitopoetik, mitlerden türer ve köklerinden kopmaz, toplumsal ihtiyaçların göz ardı edilmesine karşı uyarıcı bir nitelik taşır. Temel elementi yapısı ve şeklidir. İnsanların tatmin duygusunu açığa çıkarır. Sanat sosyal ve sosyalleştirici etkiye sahiptir ve mitopoetik bir kahraman toplumdaki güçlere karşı sorumluluk duygusunu üstlenerek kültürel kahramana dönüşür. Bu kapsamda, mitopoetiğin uyarılama işlevi ortaya çıkar. İlksel mitlerde elementler tanrısal güçlerdir ve mitopoetikte bu elementler tanrısal güçlerin sembolleri hâline gelir. Örnek eserler arasında "Hamlet", "Faust", "Moby Dick" ve "Theseus" bulunmaktadır (Slochower, 1970: 33-35). O hâlde mitopoetik, mitlerin işlevlerini koruyan, onların sanat ve edebiyat eserlerine uyarlanan hâlidir. Bilim kurgu eserlerine de mitlerden faydalandığı için mitopoetik denilebilir çünkü mitleri hem işlev hem de insanlardaki arınma duygusu uyandırma adına kendi yapısına

uyarlamaktadır. Aynı zamanda mitik hikâye bilim kurgusal boyutta yeniden işlenmektedir.

Çalışmamızda inceleyeceğimiz eserler, ele aldıkları konular bağlamında evren ve yaratılış öykülerinde var olan mitik temaları kullanmışlar ve mitleri çağcıl hâle getirmişlerdir. “Dune”, insanlığın uzayda hükmettiği bir gelecekte geçer. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”, uzayın ve evrenin bilinmeyen kapılarını açar ve okura dünya dışı medeniyetlerin ve canlıların olduğu bir evren modeli çizer. Bu eserlerin çağcılaştırdığı mitlerle ilgili geniş bilgi ilerleyen bölümde sunulacaktır.

Mit ve bilim kurgu arasındaki benzerlikler; hayatı, evreni ve içinde var olan her şeyi sorgulama biçimleri, arketip oluşturmaları ve gelecekçi olmalarıdır. Kozmik oluşumda, kaostan kozmosa, kozmostan tekrar kaosa dönüşen bir evrim mevcuttur ve mitlerde bunu anlatan bir süreklilik görünür. Bilim kurgu da aslında kozmosun kaosa dönüşüp tekrar kozmosa erişmesinde yeni gezegenler, yerleşim alanları ve türler keşfetme yolundadır, bir bakıma evrimsel sürekliliği sağlama peşindedir. Bilim kurgu, bilim ve teknolojinin yanında sorgulama ve evrimsel gerçekliği ortaya çıkarmak için mitlere başvurur çünkü mitler geleceğe yönelik çıkarım yapmak için prototipler oluşturur. İlksel mitler ilksel dünya görüşüne dayalıdır. Bilim kurgu evrene ve bilimsel buluşlara bağlı olduğunda ilksel mitlerin toplumda oynadığı rolü, modern toplumda üstlenmiştir. Toplumda meydana gelen değişimlerle mitler de o topluma uyarlanır. Modern zamanda sınırları aşan hayal gücünün teknoloji ve bilimle birleşmesiyle geleceğe yönelik argümanlar ortaya çıkar. Bilim kurgu bu geleceğe yönelik argümanları sembolik anlatımla mitik hikâyelerin güncel versiyonu olarak sunar.

4.2. Geleceğin Mitolojisi ya da Uzay Çağı Mitolojisi Olarak Bilim Kurgu Romanları

Bir önceki bölümde, mit ve bilim kurgu arasındaki benzerlikleri ele alıp bu benzerliklerden yola çıkılarak farklı araştırmacıların konuyla ilgili görüşlerinden

hareketle bilim kurgunun çağcıl mitler olarak görülebileceğini belirtmiştik. Bilim kurgu eserleri, mitleri konu edinebileceği gibi mitleri güncelleştirir. Özellikle gelişen bilim ve teknoloji evrene farklı bir bakış açısıyla bakmamızı sağlar. Bilim ve tekniğin gelişmesiyle dünya dışındaki gezegenlere merak duyan insanlık için başka yerlerde var olan hayatı keşfetme fikri her zaman cazip gelmiştir. Son dönemde edebiyat ve medyada Dünya dışı gezegenlerdeki yaşam merakla sorgulanmaktadır. Bilim kurgu özellikle Dünya dışı gezegen ve bu gezegenlerdeki ırkları, yaşamları, coğrafi koşulları vb. konuları ele alır. Bu gezegenler bilinen Güneş sistemi gezegenleri olduğu gibi tamamen hayal ürünü de olabilmektedir. Bilim kurgu, mitlerin gelecek öngörüsünü bir parça daha ileri taşır, sadece Dünya'nın sonunu tahmin etmekle kalmayıp bunun nedenlerini ortaya koyup çözüm yolu üretmeye çalıştığı gibi insanlık için yeni yaşam alanları bulmaya çabalamaktadır ve bunu yaparken de köklerinden kopmaz. Lombardo, birçok bilim kurgu yazarının kendi türünün mitlerle olan bağlantısından çok emin olduğunu düşünür ve bu düşüncelerini şu şekilde devam ettirir: “Birçok bilim kurgu hikâyesi eski efsaneleri içerir, fütüristik ortamda tekrar anlatılır veya tekrar kavramsallaştırılır” (Lombardo, 2015: 3). Lombardo için bilim kurgu, geleneksel efsanelerin ötesine geçer. Modernist bir perspektiften bakıldığında, mitler modern bilime ve modern hayatın sorunlarına yanıt veremeyecek gibi görünür. Mitlerin insanları motive etmek ve bilgilendirmek için benzersiz bir gücü varsa, belki de ihtiyaç duyulan şey modern konulara ve geleceğe ilişkin modern düşünceye dayanan yenilenmiş mitlerdir. Bilim kurgunun sağladığı şey budur (bkz., Lombardo, a.g.m.: 3). Bu düşüncelerin gösterdiği yön bilim kurgunun aslında fütürist düşüncenin çağcıl şekli olduğudur. Bütün bilim kurgu gelecek ile ilgili değildir ancak temel odak noktaları geleceğin imkânlarıdır. Anlattığı hikâye, karakterler, insanlar ve değerler gelecek hakkındadır.

İlksel hayatın şimdiye odaklanması ve mitlerinin de insanlığın bugünü açıklaması ve düzenlemesi günümüz teknolojisiyle bilim çağının gerisinde kalmaktadır. Landsman bu noktada zaman açısından ilksel mitler ve modern yaşamla ilgili bir karşılaştırma yapar. İlksel mitlerin geçmişe ve şimdiye odaklı olmasına karşın modern toplum -araştırmacı modern toplum yerine daha dar anlamda batı sözcüğünü kullanmıştır- gelecek odaklıdır ve bilim kurgu da geleceğe yönelik bir

görüştür. Mitler geçmiş insanı bugünkü durumla ilişkilendirirken bilim kurgu, insanlığın geleceği ile ilgili vizyonunu görmeye yardımcı olur. İlk mitoloji geçmişi ve bugünkü davranışı belirlerken bilim kurgu geleceğe yönelik bir görüşün ürünü olup insanlığın gelecekte nasıl bir hâle geleceğine dair fikir sahibi olmamıza yardımcı olur (bkz., Landsman, 1972: 994). Landsman'ın bu düşünceleri bilim kurgunun gelecekle ilgili öngörülerini aracılığıyla bir bakıma insanlığı uyarıcı niteliği olduğunu ortaya çıkarır. Böylece bilim kurgu mitlerin pedagojik işlevini yerine getirir.

Yıldızlararası iletişim ve Dünya dışı medeniyetler sorunu 10-15 yıldır bilim adamlarının gündeminde yer almaktadır ancak bu konular, yarım asrı aşkın bir süredir bilim kurgu tarafından yakinen ele alınmaktadır (bkz., Chernyshova, 2004: 353) Dünya dışı medeniyetlerin sorunları ya da insanlığın daha ileri evrimi bilim kurgunun mitleri çağcılaştırırken kullandığı unsurlardır. Burada bilim kurgunun farklı bir fonksiyonu ortaya çıkar. Mitlerden bilime geçişte bilim kurgu bir aşama olarak görülebilir. Bilim kurgu eserlerinde pek çok bilim kurgusal mit yer alır. Bu bilim kurgusal mitlerde geçen kavramlar, daha sonra bilim tarafından gerçeğe dönüştürülmüştür. Örneğin, Simon Lake, Jules Verne'in "Denizler Altında Yirmibin Fersah" (1869) eserinden etkilenerek denizaltı inşa eden ve denizaltını ilk defa açık denizde başarılı bir şekilde kullanan kişidir. Arthur C. Clarke iletişim uydularını, Robert Heinlein nükleer savaşı önceden tahmin etmişlerdir. Pek çok bilim adamı Mars'a roket fırlatmada Ray Bradburry'nin "Mars Üçlemesi"nden (1950) etkilendiklerini söyler. Aldous Huxley ve pek çok yazar koyun Dolly klonlanmadan önce klonlamayı öngörmüşlerdir. Robert Silverberg "Shadrach" (1976) romanında yapay karaciğeri detaylı bir şekilde betimlemiştir (bkz., Bly, 2005: 1-2). Şu an bu kavramların çoğu günümüz insanı için sıradandır. Günümüz bilim kurgusunun hayalî olguları da belki zamanla geleceğin gerçekliğine dönüşecektir. Örneğin şu an yapay zekâ ve robot teknolojisi ile ilgili çalışmalar başta Asimov olmak üzere pek çok bilim kurgu yazarı tarafından ele alınmış konulardır.

Fiske, bir kültürde hiçbir mitin evrensel olmadığını belirtir. Bir kültürde yer alan mitleri başat ve karşıt olmak üzere ikiye ayırır. Karşıt mitler, bir kültür içindeki

alt kültürler tarafından oluşturulur ve başat mitlerle çelişirler (bkz., Fiske, 1996: 121). Böylelikle bir kültürün tek bir miti olmadığı alt kültürlerde de o mitin farklı versiyonları bulunduğu söylenebilir. Bu duruma özellikle çok kültürlü ya da göçebe toplumlarda rastlanabilir. Fiske, bilimin de iki farklı kategoride yani hem başat hem de karşıt mit olduğunu savunur:

Biz bilime dayalı bir kültüre sahibiz. Bilimin başat miti kendini, doğayı gereksinimlerimize uydurma, güvenliğimizi ve yaşam standartlarımızı iyileştirme, başarıyı ilan etme yeteneği olarak sunar. Bilim nesnel, doğru ve iyi olarak görülür. Ancak karşıt mit de oldukça güçlüdür. Bu mit bilimi kötü, bizim doğadan uzaklığımızın, onu anlayamayışımızın bir kanıtı olarak görür (Fiske, 1996: 121-122).

Fiske'nin bu görüşü farklı açılardan değerlendirilebilir. Bilim kurgunun yenilediği başat ve karşıt mitler arasında diyalektik bir ilişki söz konusudur. Başat bilim kurgusal mitler bilimin iyi ve olumlu taraflarını gösterirken, karşıt bilim kurgusal mitler ise kötü ve olumsuz taraflarını yansıtır. Buna örnek olarak ütopya ve distopyalar gösterilebilir. Ütopyalar bilimin başat mitleriyken distopyalar bilimin karşıt mitlerini oluşturur. Diğer taraftan bilim kurgusal bir mit ilerleyen zamanlarda yine bilim tarafından çürütülüp yerine bir başka bilim kurgusal mit gelebilir. Mars Gezegeni'nde yaşam olmadığına dair bilimsel bir yargının idafe edilmesinden sonra yıllar içerisinde Mars'ta hayat olduğuna dair gelişmelerin ortaya çıkması bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Bilim kurgusal mitler, zaman içinde kendini olumsuzlayıp karşıt ve başat mitler oluşturabilir.

Lombardo'ya göre bilim kurgu, insan zihninin kapasitesini zorlar ve insanda gelecek bilinci uyandırır. Bilim kurgu bu özelliğiyle geleceğin mitik anlatıları kabul edilir çünkü geleceğe hem akılcı hem de mitik-romantik bakış açısı kazandırır. Bilim kurgu eserlerinde evrenin muazzam alanları keşfedilir. Bu eserlerde, bilimsel-düşünsel tahminlerin yönlendirmesiyle düşünce tarihinde şaşırtıcı yaratıklar ve karakterlerin en inanılmaz çeşitleri yaratılır. Ayrıca bilim kurgu, evrim ve ilerlemeyi anlamak için uğraşır. Hem Aydınlanma Felsefesi hem de Romantizmle bilimsel ve teknolojik değişimlere yön vererek modern tohumlarını atar. Bir taraftan korkuyu, diğer taraftan gelecekteki değişimle ilgili umudu aynı oranda barındırır. Bu nedenle,

bilim kurgu geleceğin ve evrimin modern mitik anlatılarıdır çünkü geleceğe dair fikirlerin ve düşüncelerin birikimidir. Bilim kurgu, geleceği ve gerçeği sürekli olarak geliştiren bir düşünce yapısından yola çıkarak, geçmişten aldığı mirası daima yenileyerek ileriye taşır (bkz., Lombardo, 2015: 5-7). O hâlde geleceğin mitik anlatıları olarak bilim kurgu, Apolloncu akılcılığı ve Dionysosçu duyguculuğu sentezler.

Hem duygusal hem akılcı yönüyle bilim kurgu geleceği konu edinen mitik anlatılar olarak görülür. Bununla birlikte Rabkin, bilim kurgunun yarattığı mitlerle birlikte yeni bir kültürel sistem oluşturduğunu düşünür. Rabkin, bu kültürel sistem içerisinde yabancılarla karşılaşmanın ve zaman makinelerinin yer aldığını dile getirir. Geleceğin mitik anlatıları, beraberinde getirdiği yeni kültürel sistemle birlikte, teknolojik değişimle gelecek olan umut, korku, suçluluk duygusu gibi insanlık durumlarını yansıtır (bkz., Rabkin, 2004: 462). Bu mitoloji gelecekle ilgili öngöründe bulunurken, sayısız insan durumunu, problemlerini ve değerlerini de konu edinmektedir. Huntington, bilim kurgu yazarlarının geleceği resmederken geçmişten gelen kalıpları geleceğe uyarladıklarını dile getirir çünkü geçmişten gelen imgeler, yazarların geleceğe dair vizyonlarını şekillendirmektedir. Böylelikle kurgusal olasılıkları keşfederek ve bilinene dayalı tahminler yürüterek geleceğe yönelik kehanette bulunur (bkz., Huntington, 1975: 348). O hâlde bilim kurgu çağcılaştırdığı mitlerde kullandığı unsurları var olan durumlardan ve kendi argümanlarından almaktadır. Neil Gaiman, bilim kurgunun ürettiği argümanları ve bu argümanların okur için ne anlam ifade ettiğini şu şekilde açıklamaktadır:

Yazma dünyasında, henüz var olmayan bir dünya üzerine yazmayı mümkün kılan üç ifade vardır ve oldukça basit ifadelerdir:

Ya öyle olsaydı?

Keşke şöyle olsaydı?

Böyle giderse...

‘Ya öyle olsaydı..?’ bize değişiklik, hayatlarımızdan uzaklaşma fırsatı sunar. (Ya uzaylılar yarın gelse ve bize istediğimiz her şeyi verse, ama bir karşılık istese?)

‘Keşke şöyle olsaydı...’ yarınları görkemini ve tehlikelerini keşfetmemize olanak sağlar. (Keşke köpekler konuşabilseydi. Keşke görünmez olsaydım)

‘Böyle giderse...’ gerçek bir geleceği tüm o karmaşasıyla tahmin etmeye uğraşmasa da bu üçü arasında en fazla tahminde bulunanıdır. ‘Böyle giderse’ üzerinden yapılan kurgular günlük yaşamımızın bir parçasını ele alır; bu da açık, net ve doğal olarak can sıkıcı bir şey olur. O şeyin, o belirli şeyin daha büyümesi, her yere nüfuz etmesi,

düşünme ve davranış tarzlarımızı değiştirmesi halinde neler olacağını sorgular. (Böyle giderse, tüm iletişimler kısa mesaj veya bilgisayarlar üzerinden kurulacak ve iki insan arasında makine olmadan yapılan yüz yüze konuşmalar yasaklanacak) (Gaiman, 2013: 239-241).

Gaiman'ın bu düşünceleri bilim kurgunun geleceğin senaryosunu tüm boyutları ile ele aldığını göstermektedir. İnsanlığı uyaran mitlerin oluşturulması ve tartışılması için bir araç sayılan bilim kurgu, geleceğin geleceği ile ilgilenen mitik hikâyeler şeklinde tanımlanabilir. Okurun hayal gücünü zorlayan, onları düşünmeye sevk eden ve gelecekle ilgili toplumsal, sosyolojik, dinî, felsefî vb. konuları kapsayan mitik anlatıların sayısı oldukça çoktur. Örnek gösterilebilecek önemli eserler arasında Isaac Asimov'un "Vakıf" serisi, Ursula Le Guin'in "Karanlığın Sol Eli", Stanislaw Lem'in "Solaris"i yer almaktadır.

Asimov "Vakıf" (2004) serisinde, Galaktik imparatorluğun çökmekte olan öyküsünü anlatır. Çöküş, Harry Seldon isimli bir matematikçi tarafından öngörülmüşse de önlenememiştir. Seldon, yeni imparatorluk kuruluncaya kadar yaşanması kaçınılmaz olan barbarlık döneminin 30 bin yıldan bin yıla indirilebileceğini hesaplamıştır. Bu amaçla galaksinin iki ucunda ayrı olarak Vakıf kurulur. Serinin ilk kitabından son kitabına geldiğinde anlatılanların evrenin yeniden yaratıldığı bir yaratılış miti olduğu gözlemlenir.

Ursula Le Guin "Karanlığın Sol Eli" (2016) eserinde, farklı bir gezegen resmeder. Bu gezegen, her yanı buzla kaplı ve ortalama sıcaklığın genellikle eksi derecelerde olduğu Gethen (Kış) gezegenidir. Gezegende farklı yönetim biçimleriyle birlikte farklı insan toplulukları yer almaktadır. Bütün insanlar cinsiyetsizdir. Ay döngüsü, 26 gündür ve insanlar bu bir aylık sürede sadece 4-5 günde hormonal dengelerini belirleyip kadın ya da erkek olmaktadır. Hikâyede Ekumen adı verilen ve içerisinde insan ırkı barındıran 80 kadar gezegenin olduğu Birleşmiş Milletler'i andıran bir birlik vardır. Bu birlik, Gethen/Kış isimli erdişi insanların yaşadığı gezegene bir elçi gönderir. Elçinin amacı Gethen'i Ekumen'e katılmaya ikna etmektir. Elçi, yabancı olduğu bu gezegende gerçekleştirdiği gezileri sayesinde çok farklı coğrafyaları ve iklimleri görür. Gezegen içerisinde farklı kültürler ve dinler

hakkında bilgiler verilir. Gethen mitleri, Karhide ocak hikâyeleri, yaratılış efsaneleri ve dinî metinlerden sunulan örneklerle yazar, farklı bir gelecek miti tasarlamıştır.

Stanislaw Lem'in "Solaris" (2016) eseri, ilginç bir bilim kurgu dünyası yaratmıştır. Tek bir devasa okyanusla kaplı bir gezegen olan Solaris'te okyanus insanların zihnini okuyabilir, yakınındaki insanları fark edebilir. Okyanusun bir başka önemli özelliği ise insanların insanüstü yeteneklere sahip kopyalarını yaratabilmesidir ancak bilim adamları Solaris'le iletişime geçemezler. Gezegen aynı zamanda bir tanrı rolündedir, yörüngesini kendi belirler, bazen tuhaf şekillerde devasa nesnelere yaratır. Okyanus, kendini anlamaya çalışan bilim adamlarının bilinçaltını okuyarak onların derinlerde yatan pişmanlıklarını ve acılarını canlı yaratıklar olarak onlara gönderir. Böylece eser boyunca yazar, tanrı rolünü yüklediği bir gezegenin varoluş mitini yazmıştır.

Yukarıdaki örneklerden hareketle, bilim kurgunun geleceğin senaryosunu tüm boyutuyla ve bütünleştirici bir şekilde sentezlediği söylenebilir. Bilim kurgu çağcıl ve fütüristik düşünceyi yansıtır. Bunu mitin pek çok özelliği ile birleştirerek sunarsa geleceğin miti olarak görülebilir. Bilim kurgu yazarları, geleceği öngörmeye çalışırken okuyucuda şaşkınlık duygusu oluşturarak tamamen yeni bir bağlamda sevgi, özlem, korku, suçluluk duygusu ve ölüm biçimlerini yansıtır. Uzamı, zamanı, insanların evrenle olan bağlantısını keşfetmek bilim kurgunun vazgeçilmez konularıdır. Özetle, bilim kurgu, geleceği hissetmek ve düşünmek için bizi zorlar. Modern bilim, teknoloji ve felsefî düşünceyle donanan ve bunlardan esinlenen bu arketipik, efsanevi ve kozmik nitelikler, geleceğin birçok olasılığına dair insanları yönlendirir.

4.3. Bilim Kurgu Romanlarında Güncellenen Mitik Kahraman

Kahraman kavramı bir mitin, efsanenin ya da destanın başkişisini ifade eder. Mit, masal, efsane, roman ya da filmlerde karşımıza çıkan kahraman önemli

maceralara atılan kişidir. Çağcıl mitler oluşurken şüphesiz ki en önemli pay kahramana düşmektedir. Burada önemli olan bu çağcıl mitlerdeki kahramanın geçmiş köklerinden bağımsız olarak tamamen baştan yaratılıp yaratılmadığıdır. Buna cevap aramadan önce kahraman olgusu ve günümüzde içerdiği anlamlar ele alınacaktır.

Landman, modern mitik kahraman adı altında kahraman olgusunu üç ana başlık altında ele alır. Bunlar; kültürel kahraman, süper kahraman ve anti-kahramandır. Modern mitik kahraman sıradan insandan çok daha büyük yeteneklere sahiptir ve bu yetenekleri hem olağanüstü hem de insanlığa yararlı olan işleri yerine getirmesine imkân tanır. Sahip olduğu güçler sadece fiziksel değil aynı zamanda mentaldir. Kişinin kahramanlığa erişmesi için olağanüstü bir başarıya imza atması gerekir. Bu da genelde korkunç canavarları öldürmek ya da bir grup insanı ölümden kurtarmak tarzında eylemleri içerir. Kahramanın iyi ve asil olması genellikle kahramanın öyküsünden ya da mitin dayandığı kültür tarafından belirlenir. Anti-kahraman -kusurlu kahraman- ise çağcıl mitlere özgüdür ve toplumdaki kahraman mitinin klasik kullanımına uymaz (bkz., Landman, 2006: 21-22). Anti-kahraman, kelime anlamı olarak ana kahramanın karşısında duran biri olarak tanımlanabilir ancak buradaki olumsuz karşıtı “anti” ön eki yanıltıcı olabilir. Anti-kahraman teriminin kullanımı tam olarak kahramanın zıttı anlamına gelmeyebilir. Young’a göre, anti kahraman da kahraman gibi kahramanca niteliklere sahiptir ancak bu nitelikleri fiziksel ve zihinsel olarak kahramana kıyasla daha azdır (bkz., Young, 2016: 264). Anti-kahraman genellikle iki şekilde tanımlanmaktadır. İlki, toplum nezdinde iyi olarak nitelendirilen şeylere karşı hareket eden ya da doğru tarafta olup olmadığına karar veremeyen anti-kahraman; ikincisi, başarısız olarak nitelendirilebilecek anti-kahramandır (bkz., Weinelt, 2015: 16). Hillon da anti-kahramanı iki açıdan tanımlar. İlki, zaman zaman kahramanın karşısında yer alan, diğeri tamamen kahraman karşıtı olmayan ancak anti-sosyal özelliklere sahip olan anti-kahramandır (bkz., Hillon vd., 2005: 20). Bu nitelikler çerçevesinde anti-kahraman; zaman zaman kahraman karşıtı, kahramanca niteliklere sahip ancak bunları sergilemekten yoksun kişi olarak tarif edilebilir.

Başa dönersek, Landman'ın değindiği modern mitik kahraman temelde Campbell'ın kahraman tanımına benzemektedir. Hem fiziksel hem mental olarak güçlü ve insanlığa faydalı olması monomitin aşamalarını çağrıştırmaktadır. Landman, kahramanın, kahramanlık ile sık sık karıştırıldığını belirtirerek yukarıda bahsi geçen üç farklı kahraman türünü tanımlamıştır. Bu kahramanların adları ve özellikleri şema hâlinde aşağıda sunulmuştur:

<p>Kültürel Kahraman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Belli bir kültürde en önemli efsanevi figürdür. • Kültürün egemen hanedanlığının kurucusu olarak algılanır. • Ölümsüz olduğuna inanılır. • Antik mitlerdeki kahramandan farkı bulguları ve buluşlarıyla dünyada fark yaratmasıdır.
<p>Süper Kahraman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tamamen kurgusal bir kahramandır. • Geleneksel kahramanlar gibi cesur ve asildir. • Eşsiz yetenekleri vardır ve bu yetenekleri isimler ve kostümlerine yansır. • Klasik mitik kahramanlarla benzer noktaları vardır. • Teknolojik olarak gelişmiş olanaklar sayesinde olağanüstü güçleri ve yetenekleri vardır. • Ödül beklemezsiniz , insanlığın güvenliği için risk alırlar. • Manevi ya da ahlaki davranış kurallarına sıkı sıkıya bağlıdırlar. • Gizli kimliği süper kahramanın çift hayat yaşamasını sağlar (Normal vatandaş ve süper kahraman olarak) • Kahramanın kimliğini maskeleyen gösterişli bir kostümü vardır. • Defalarca kavga ettiği bir düşmanı ya da düşman topluluğu vardır. • Gizli bir saklanma yeri ya da karagahı vardır.
<p>Anti-Kahraman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sadece edebiyat ve sinemada kullanılmak üzere yaratılmıştır. • Kötülerle ilişkili bazı davranışsal kusurlara sahip bir kahraman veya destekleyici karakterdir. • İzleyicilerin ya da okurların sempatisini kazanmak için kahramanca niteliklere sahiptir. • Anti-kahraman terimi, kahramanın karakterini sınırlamaz. geniş bir karakter özelliğine sahip olabilir. • En yaygın karakter özellikleri beceriksizlik, pasiflik, aşırılık ve merhamet eksikliğidir. • Bu gruba giren tüm karakterler temelde kusurlu ve başarısız kahramanlardır. Bu bağlamda bu anti-kahramana trajik kahraman da denir.

Tablo 2- Kahraman Türleri (bkz., Landman, a.g.e.: 22-24).

Landman, kahraman türlerini modern mitik kahraman başlığı altında belirlerken Klaus, kahramanı mitik, kültürel, modern, tarihî ve sanal olmak üzere beş farklı açıdan ele almıştır. Mitik kahraman, fiziksel güç ve cesarete sahip, erkek, kurnaz ve genellikle yarı-tanrıdır. Klaus bu kahraman türünde, daha önce değindiğimiz araştırmacıların kahramanlık mitlerini ele alan kahramanlık şemalarına

değirmiştir. Kültürel kahraman, genellikle halkın faydasına olan malzemeleri tanrılardan çalar ve insanlığın faydasına sunar. Bu kahraman türünün en bilinen örneği Prometheus'tur. Kültürel kahramanın bilinen en önemli özelliği ise yeniden doğuşudur. Bu yeniden doğuş, aslında onun mükemmelliğini ortaya çıkaran bir metafordur. Kültürel kahramanlar daha çok mitlerde görülür. Genellikle kendi karakterinin tersi olan bir kardeşi vardır ve böylece tanrının bir çeşit parodisi temsil edilir. Modern mitik kahraman, mitik kahramanın 20. yüzyılda dönüştüğü hâlidir fakat bu kahramanın ilahî bir bağı yoktur. Normal, zayıf bir karakteri olan ve çoğunlukla ahlaki ilkelerden yoksun bir kişidir. Günlük yaşamda kitlesel medya kahramanı ve sıradan kahramanlıkları inşa eder. Kahramanca davranışı, birinin hayatını kurtarmak ya da sportik bir başarı kazanmak kadardır. Böyle bir kahramanın yaratılması, toplumun bir arada durması için güçlü bir bağ oluşturur. 19. yüzyılda ortaya çıkan ve çağdaşları tarafından mitik kahramanla birlikte ele alınan bu kahraman; kurgu, mit ya da efsane değildir, gerçek kişidir. Tarihî kahramanlar tanrı, peygamber, şair, papaz, edebiyatçı ya da kral olabilir. Ortak özellikleri sıradan insanların göremediği gerçekliğin ötesinde olanı ayırt etme yetenekleridir. Tarihî kahramanlar, önemli eylemleri sonucu kahraman haline getirilmiş gerçek kişilerdir. Sanal kahraman ise uzun teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkmıştır. Sanal dünyalar, internet, iletişim teknolojileri günlük hayatın bir parçası olmuştur. Bir bilgisayar oyununda ana kahramanın gözünden eylemlerini kontrol ederek bilinmeyen bir dünyaya girmek mümkündür (bkz., Klaus, 2010: 363-373).

Landman ve Klaus'un kahraman olgularını ele alış şekillerini karşılaştırdığımızda, Landman modern mitik kahraman ana başlığını kültürel, süper ve anti- kahraman alt başlıklarına ayırmış ve temelde hepsinin mitik kahramandan beslendiğini ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Klaus da benzer şekilde hepsinin mitik kahramanla olan bağına dillendirmiştir. Toplumsal değişimle birlikte kahraman kavramının nasıl değiştiğini ve ona hangi özelliklerin eklendiğini belirlemiştir. Landman teknolojik gelişmelerin süper kahramanı ortaya çıkardığını belirtirken Klaus, bu değişimle sanal kahramanların ortaya çıktığını dile getirmiştir.

Bilim kurguda, kahramanın yolculuğu uzunca bir süreçten geçmektedir. Özellikle bilim kurgu filmlerinde başrolleri üstlenen kahramanlara bakıldığında, medyada gelecek insan imajı çizilmektedir. Geleceğin hayalî kahramanları; Roma gladyatörleri, profesyonel güreşçiler, dövüş sanatları ustaları ve tecrübeli sokak savaşçılarının niteliklerine sahiptir. Ayrıca bu kahramanların fiziksel güçleri, yüksek teknoloji silahları ile geliştirilmiş durumdadır. Bilim kurguda hayal edilen çok sayıda uzay macerası ve pozitif kahramanlar bulunmaktadır. Bilim kurgu, illüstrasyon örnekleri olarak robot, roket gemi, ışın tabancası ve uzaylı içeren simgeler, semboller, resimler ve totemlerle doludur (bkz., Sutton ve Sutton, 1969: 233-235). Pek çok bilim kurgu hayranı için çeşitli simgeler neredeyse ritüel nesnelere hâline gelmiştir. Özellikle son dönemde Star Wars'un son filmi gösterime girmeden önce filmin daha önceki serilerine ait pek çok figürü hayranları tarafından günler önce satın alınmıştır.

Bilim kurgu, kozmiktir ve gizem yaratır, fantastik düzenlemeler ve farklı karakterlerle doludur. Ayrıca kurgularda rol model olacak efsanevî karakterlere ihtiyaç duyulmaktadır. Mitler, doğanın ve kozmosun kökenini ve işleyişini kişileştirmiştir. Böylelikle, mit ile insan zihni arasında psikolojik bir akis meydana gelmiştir. Herhangi bir anlatının psiko-sosyal gücünün arkasındaki en önemli faktörlerden biri öyküde güçlü karakterlerin bulunmasıdır.

Bilim kurgunun geleceğin mitolojisi olarak görülmesi, kahramanlarının da mitik kahraman özellikleri taşıdığı düşüncesini beraberinde getirir. Yeniçağda ya da gelecek yaşamda Beowulf, Odysseus, Achilleus gibi kahramanların yerini veya mirasını devralacak kahramanlara ihtiyaç duyulacaktır. Moyers “Yıldız Savaşları” filmi için “yeni bir kostüm giymiş eski bir hikâye” tanımını yapmıştır (Campbell ve Moyers, 2013: 189). Yeni kostüm giymiş kahraman; Örümcek Adam, X-men ya da Iron Man gibi günümüz filmlerinde sıkça karşımıza çıkmaktadır. Büyük kahramanlar ya da mitik kahramanlar hem bizim ne olduğumuzu hem de ne olmayı hayal ettiğimizi gösterirler. Atwood'un verdiği bazı örnekler yeni kahramanların eskilerin şekil değiştirmesi olarak ortaya çıktığını fakat temelde onlarla bağlantılı olduğunu ortaya koymaktadır. Kaptan Marvel'ın sihirli kelimesi –shazam- klasik tanrı ya da

klasik olmayan figürün baş harflerinden oluşur: Solomon, Herakles, Atlas, Zeus, Achilleus ve Merkür. Wonder Woman, Artemis’le akrabadır. Artemis’in iffeti ve gümüş yayı Wonder Woman’ın kudretli kemendine dönüşmüştür (bkz., Atwood, 2014: 31-32). Süperman ve Batman süper güçlerle donatılmış kahramanlar arasındadır. Süperman, dünyalar arasında uçabilen, iyi mükemmel ve gerçek bir kahramandır. Batman da Süperman gibi benzer şekilde edebîleştirilmiş bir evrende yaşamaktadır ve bu kahramanların aslında kendilerine ait panteonları bulunmaktadır. Elbette bilim kurgu kahramanları sadece Hollywood filmlerinden örneklendirilemez fakat bu adı geçen kahramanlar sinemaya aktarılmadan önce çizgi romanlarda okurların karşısına çıkmıştır. De Comics’in çizgi romanları arasında yer alan Wonder Woman ve Captain America bu panteonun diğer sakinleridir (bkz., Robertson, 2012: 41-42). Edman’a göre bilim çağının kahramanları, geçmişte bilinen kahramanların kültürel fark gözetmeksizin birer yansımasıdır:

Felsefe ve edebiyat, antik çağlardan günümüzün fantastik edebiyat ve bilim kurgu filmleri dâhil, ortak bir kahraman ve bu kahramanın ortak bir yapısını ortaya dökmüştür. İster Kara Murat, ister Beowulf, ister Promete, ister Gılgamış, ister Alp Er Tunga ya da Remus ve Romulus kardeşler olsun, hem Doğu hem de Batı uygarlıklarında gördüğümüz bu benzer mit ve efsaneler, felsefe ve edebiyat yoluyla evrimleşerek günümüzün fantastik ve bilim kurgu edebiyatını ve sinemasını oluşturmuştur (Edman, 2017: 14).

İsim olarak farklılaşsa da her kültürün kahramanı aynı yollardan geçer. Günümüz bilim kurgu eserlerinde de bu durum aynı şekilde yaşanır ve temelde arayış içindeki insan betimlenir. İki farklı bilim kurgu geleneğinin temsilcisi olan Jules Verne ve H. George Wells’in eserlerindeki kahramanlar kâşif, gezgin, bilim adamı, mucit ya da maceracıdır. Bu kahramanlar, daha önce keşfedilmemiş zaman ve mekânlarda serüven yaşarlar. Tacer, o dönemlerdeki kahramanlık unsurunun özelliklerini “yabancı ve tehditkâr bir dışsal gerçekliğin karşısında kendini ve yol arkadaşlarını korumak, zorlukların üstesinden gelmek ve türlü tehlikeler atlattmak” (Tacer, 2017: 88) şeklinde anlatmaktadır. Bu kahraman unsuru, Campbell’ın monomitine benzemektedir. Arketipik kahramanlar kendilerinden sonrakilere adapte edilebilir. Zaman değişse de bu arketipler mitik kökenine sadık kalırlar yani temelde aynıdırlar sadece zaman geçtikçe, üzerlerine yeni özellikler eklenir.

Modern mitik kahramanların öncülleri gibi kahraman olma yolunda geçirdikleri dönüşümler de benzerdir. Campbell, pekçok ülkede sürekli tekrarlanan tek bir mitik kahraman arketipi olduğunu söyler ve bu kahraman arketipinin yeni bir çağ, yeni bir şehir ve yeni bir yaşam biçiminin kurucusu olduğunu belirtir (bkz., Campbell ve Moyers, 2013: 178). Campbell'ın bu sözleri rehberliğinde bilim kurgudaki kahramanların birer mitik kahraman olduğu söylenebilir çünkü bilim kurguda yeni dünyalar ve yeni yaşam arayışı vardır. Doğal olarak bunların gerçekleşebilmesi için yeni bir yaşam biçimi kurucusuna ihtiyaç duyulur. Yeni yaşamı kuracak kişiler, yeni kahramanlardır. Alkım'a göre bilim kurguda değişen olay örgüleri ve genişleyen deneyim kümeleri bunu taşıyabilecek kapasitede karakterler gerektirir. Kahramanlar, düşünen, şüphe eden sorgulayarak kendini keşfeden ve elde ettiği deneyimler sonucu değişen karakterle sahneye çıkar. Klasik kahraman arketipinden ayrılan yönü, kahramanın çağın ihtiyaçları doğrultusunda şekillenip derinleşmesidir (bkz., Alkım, 2017: 135). Bu anlamda Başhekim'in öne sürdüğü düşünceler, Alkım'ın görüşlerini destekler niteliktedir:

İnsanlık her zaman olağanüstü marifetler sergileyen kurgusal hısımlarına merak ve öykünmeyle karışık bir heves duymuştur. Olağanüstü kahramanların, olağanüstü hikâyelerin peşinden koşmuştur. Aydınlanma sonrasında ve zamanla da modern çağda efsaneler kisve değiştirip, üstün insanlara bir kılıf, bir 'deus ex machina' olarak sihir yerine bilim anlatılmaya başladıktan sonra bile aslında çok bir şey değişmedi. Eskiden kudretini uzun saçlarından alan Samson'a öykünüyorduk, modern çağda kudretini uzaylı oluşundan (ve sonraki bir editoryal müdahale ile güneş enerjisinden) alan Süpermen'e ilgi duyuyoruz (Başhekim, 2017: 117).

Yeni kahraman, mitik kahramanların bilim ve tekniğin imkânlarıyla donatılan hâlidir. Bilim kurgu eserlerinde bilim ve teknolojinin imkânlarını kullanan yazarlar, ürettikleri yeni evren, zaman ve mekâna göre kahraman tasarlamışlardır. Bu kahramanlar aracılığıyla, insanların karşılaştığı sorunlar başka ortamlarda çözüme kavuşturulmaya çalışılır.

Robertson, edebiyatta kahramanların doğdukları kültürü yansıttığını düşünür. Kahramanlar hem kim olduğumuzu hem de arzuladığımız şeyi göstermeye yardımcı olurlar. Yeni kahramanlar, bir toplumun ihtiyacını yansıtarak hayat döngüsünü devam ettirirler. Robertson, mitik kahramanların birçok eski insan için hayatın

gerçeklerine bir yanıt olarak yaratıldığını savunmaktadır. Toplumlar gelişmeye devam ettiğinden yapımcılar ve yazarlar ihtiyacı karşılamak için yeni efsanelere karşılık gelen kahramanlar yaratarak devamlılık sağlarlar (bkz., Robertson, 2012: 34-36). Bu düşünceden hareketle bilim kurgudaki kahramanların mitik ataları gibi gelecekteki hayatın sert gerçeklerine bir yanıt olarak yaratıldığı söylenebilir. Evren hem mitlerde hem de bilim kurguda dolaylı olarak bu karakterler aracılığıyla deneyimlenir. Böylece aslında her ikisinin etik yönü ortaya çıkar. Mitik karakterler olumlu ahlak örneği ya da olumsuz uyarıcı nitelikte olabilirler. Bilim kurguda yer alan kahramanlarda olumlu olabileceği gibi olumsuz yönleriyle de uyarıcı niteliğe büründürülebilirler (bkz., Lombardo, 2015: 12-13). Mitlerdeki kahramanlar ağırlıklı olarak ya yarı tanrıdır ya da tanrısal özelliklere sahiptir. Bilim kurguda ise aslında henüz karşılaşmadığımız ya da günümüz teknoloji ve bilim dünyasında gelişme aşamasında olan robot ve android modelleri mevcuttur. Robot, android ve uzaylıların yanında insanlar da yer almaktadır.

Mitlerde ve bilim kurgu eserlerindeki kahramanların temelde aynı özellikleri taşıdıkları düşünülebilir ancak değişen zaman, mekân ve şartlardan dolayı yeni mitik kahramanların teknik ve bilim anlamında mitlerdeki kahramanlardan farklı olduğunu söyleyebiliriz. Yeni kahraman, eskisi gibi Campbell'ın da öne sürdüğü evrimsel süreçten geçerek olgunlaşır ve kendi dünyasıyla beraber insanlığı da aydınlatır.

Sonuç olarak kahraman algısı her şartta, toplumda, çağda ve uzamda aynıdır. Farklı olan ise kahramanların toplumların ihtiyaçlarına göre şekillenmeleridir. Bilim kurguda yer alan kahramanlar modern toplumun ihtiyaçlarına cevap verebilen, teknoloji ve bilimin unsurları ile donatılmış kişilerdir. Çalışmamızdaki eserlerde ele alınan başkahramanlar Paul Atreides ve Arthur Dent, başka gezegenlerde ve uzayda, kendi değer ve felsefelerini oluşturabilmeyi başarmış kahramanlardır.

5. BÖLÜM

GELECEĞİ GEÇMİŞLE KURGULAMAK: BİLİM KURGU ROMANLARI VE ÇAĞCILLAŞTIRILMIŞ MİTLER

Bu bölümde önceki bölümlerde yer alan teorik bilgilerin “Dune” ve “Otostopçunun Galaksi Rehberi” eserleri üzerindeki uygulaması yer alacaktır. Söz konusu eserler mitleri çağcillaştırmaları bağlamında karşılaştırılacak, eserlerin mitlerle olan bağlantısı ve benzerlikleri ortaya konulacaktır. Aynı zamanda eser kahramanlarının mitik kahramanlarla olan benzerlik ve farklılıkları üzerinde durularak bilim kurgu eserlerindeki kahramanların yaratılışında mitik geleneğin izleri sürülecektir.

5.1. “Dune” ve “Otostopçunun Galaksi Rehberi” nde Çağcillaştırılmış Mitler

Frank Herbert’in “Dune” ve Douglas Adams’ın “Otostopçunun Galaksi Rehberi” eserleri bilim kurgu ve mitik unsurlar bağlamında yeni bir evren yaratmaktadır. Yaratılan yeni evren kültürel, sosyolojik, psikolojik ve kozmolojik bağlamda mitlerle işlevsel olarak benzerlik taşımaktadır. Dune Gezegeni’nde ve Adams’ın galaksisinde dinsel ve bilimsel olarak evren, yaratıcı, insan ve yaşamın anlamına ilişkin güncel mitler yer almıştır. Bu güncel mitlerde, mitlerdeki figür, sembol ve unsurlara da yer verilmiştir.

“Dune”, insanlığın uzaya hükmettiği uzak bir gelecekte geçmektedir. Eser, felsefeden sosyolojiye, dinden politikaya uzanan geniş bir alt yapıya sahiptir. Eserde semavi dinlerin etkisi oldukça hissedilmektedir. Özellikle Mesih beklentisi, serideki önemli dinsel kurgulardan biridir. Diğer taraftan yeni inanç sistemleri, ritüeller, soylu hanedanlar ve güç savaşları yepyeni bir evrenin dinamikleridir. Dune, yirmi milyon

yıl uzaklıktaki bir gelecekte, uzay uçuşu, ornitopterler ve kişisel güç kalkanları ile bedevi olarak tabir edilebilecek Fremen kültürünün harmanlandığı bir yerdir. Gezegenin yerli halkı, Zensünni tarikatından gelen ve bir Naib tarafından yönetilen Fremenlerdir. Fremen kültürü gezegenin sert iklimine göre şekillenmiştir. Fremenler, başta su olmak üzere enerji kaynaklarını harcamada oldukça tutumludur. Ayrıca bu halk geçmişte yaşadıklarından ötürü iyi birer savaşçıdır. Yerleşim yeri olarak gezegendeki kaya oluşumlar kullanılır. Çölde yaşam ortak kardeşlik anlayışı ile sürdürülür.

Dune ya da diğer ismi ile Arrakis Gezegeni'nin döngüsü oldukça dikkat çekicidir. Pardot Kynes isimli bir ekolojist, Harkonnenlerin -eserdeki zorba hanedanlık- kısıtlamalarına rağmen Fremenli bir kadınla evlenmiş ve çocuğu Liet Kynes'e de ekolojiyi öğretmiştir. Arrakis, imparatorluğun uzak köşesindeki Conopus Sistemi'nin üçüncü gezegenidir. Yaygın inanışın aksine önceleri çöl olmayan, denizi olan gezegende farklı hayvan ve bitki türleri vardır fakat bir kuyruklu yıldızın çarpması sonucu gezegenin tüm ekosistemi alt üst olmuştur. Bu felaketin ardından bazı solucan ve mikroorganizmalar dışında canlı türü kalmamıştır. Volkanik aktivitelerle birlikte gezegendeki su ve oksijen seviyesinde azalma meydana gelmiştir. Arrakis'in kuru ve sıcak iklimi çok fazla canlı türünün yaşamasına izin vermez. Çölde, kum solucanları yaşar ve bu solucanlar melanaj adı verilen baharatın üretiminde önemli bir rol oynar. 10.191 yılında Atreides Ailesi'nin yönetime gelmesi ve iki yıl sonra patlak veren cihat sonrası Paul Atreides tüm evrenin imparatorluk tahtına oturur. Birkaç bin yıl süren işlemlerin ardından Arrakis, Pardot Kynes'in öngördüğü şekilde, Paul'un hayalindeki gibi yeşil bir gezegene dönüşmüştür. Takip eden bin yıllık süreçte tahtın varisinin değişmesi, yerine gelen imparatorun suikasta uğraması sonucu gezegen tekrar çöle dönüşmüş ve bilinen ismi de değiştirmiştir. Arrakis Gezegeni'nin adı Rakis olarak değiştirilmiştir (bkz., Herbert, 2008a: 593-593). Paul'un yerine geçen II. Leto'nun ölümünün ardından gezegenin yönetimi Rakyen rahipleri, Bene Gesserit rahibeleri ve Leto'nun Balıklarla Konuşanları'na -gözü kapalı ölüme gidecek denli sadık kadınlardan oluşan muhafız birliği- geçmiştir. Dune evreninin yaratılış mitinde, döngüselliğin ön plana çıktığı ve bu döngüselliğin zıtlık ilişkisinden oluştuğu görülebilir. Evrenin resmini çizen kozmolojik işlev,

Dune'un yaratılışındaki döngüsellik ile anlatılmıştır. Evrenin önceden yeşil bir alana sahip olması, her türden bitki ve hayvan çeşidinin bulunması ancak daha sonra çöle dönüşmesi tamamen kozmolojik bir yaratılış mitinin sunumudur.

“Otostopçunun Galaksi Rehberi” ise evrenin yok oluşu ve yeniden yaratılışını konu edinen bir eserdir. Eserde, evrende otostop çekerek seyahat eden Arthur Dent'in yaşadıklarından ve gördüklerinden evrenin sırrı çözülmeye çalışılmıştır. Bu çözümleme beraberinde kozmik niteliği olan gelecekçi bir düşünceyle harmanlanmış çağcıl bir mit ortaya çıkarmıştır. Galaksinin sırları eğlenceli, düşündürücü ve sembolik bir şekilde sunulmuştur. Yazar, Arthur'un evrendeki seyahati ile okura eşsiz bir deneyim yaşatır. Eserde uzay mekikleri, üstün bilgisayarlar, ışın tabancıları gibi pek çok teknolojik unsurdan yararlanır. Adams, eserinde evrenin yaratılışı ve yok oluşu ile ilgili çağcıl mitler oluşturmuştur. Yaratılışla ilgili iki farklı mit bulunmaktadır. Bunlardan ilki:

Başlangıçta evren yaratıldı. Bu, pek çok kişiyi epey kızdırdı ve geniş kalabalıklar tarafından kötü bir adım olarak değerlendirildi. Birçok ırk evrenin bir tür Tanrı tarafından yaratıldığına inanıyordu, ancak Viltvodle Altı'nın Jatravartid halkı, aslında tüm evrenin, adına Hastalanmış Büyük Yeşil denilen bir varlığın hapsirması sonucu burnundan etrafa saçıldığına inanıyordu (Adams, 2014: 147).

Hastalanmış Büyük Yeşil, belki de tanrının bir ismi olarak düşünülebilir. Bu yaratılış mitinde evrenin tanrı parçacığından meydana geldiği görülmektedir. Eserdeki bir diğer mit ise evrenin yaratılışı ile fareler arasında sembolik bir bağ kurmaktadır:

Fareler öfkeden kudurdu.
Fareler öfkeden kudurdu mu?
[...] Hava mobil bir süre sıkıntılı bir sessizlik içinde uçmaya devam etti. Sonra yaşlı adam sabırlı bir ses tonuyla açıklamaya çalıştı. Dünyalı üzerinde yaşadığımız gezegen fareler tarafından ısmarlanmış, parası fareler tarafından ödenmişti ve fareler tarafından yönetiliyordu. İnşa edilme amacına ulaşmasından beş dakika önce yok edildi ve şimdi yeni bir tane daha inşa etmemiz gerekiyor. [...] Fare dediğimiz bu yaratıklar, gördükleri gibi değildir. Hiperzeki, tüm boyutlara hâkim, engin varlıkların bizim boyutumuzdaki uzantısıdır. Peynir ve çıkardıkları tiz viyaklamalar yalnızca bir paravandır (Adams, a.g.e.: 109).

Batı dünyasında fare sembolik açıdan yıkımdan berekete kadar farklı anlamlar içerir. Doğurganlığından ötürü tüm hayvanların en bereketlisi olarak

görülürken aynı zamanda şehveti simgeler. Fare sembolü, Yahudilikte iki yüzlülüğü Hıristiyanlıkta kötü bir yıkımı ifade eder (bkz., Gardin, 2014: 222). Fare, Yunan tanrılarında Apollon'un cisimleştiği hayvandır ve Apollon, "Apollon Smintheus" yani "Fare Apollon" olarak bilinir. Ortaçağ'da Avrupalılar fareyi ölüm anındaki kişinin ruhu olarak düşünmüşler, eğer ruh günahkâr ve ahlâksızsa siyah fare, iyi ise kırmızı farenin görüldüğüne inanmışlardır (bkz., Werness, 2003: 284-285). Fiske de birçok ülkede farenin kutsal hayvan olarak görüldüğünü hatta ölü insanların ruhunun fareyle simgelendiğini aktarır (bkz., Fiske, 2014: 47-48). Fare, Hint mitolojisinde fil başlı tanrı Ganeşa'nın aracıdır. Ganeşa bilgelik tanrısıdır ve her zaman bir fareyle dolaşır. Ganeşa'nın faresi, tüm engellere karşı gelmeyi ve keskin zekâyı simgeler (bkz., Kaya, 2003: 85). Ganeşa fiziksel olarak fil başlı, şişman vücutlu ve göbeğinde yılan bağlı olan bir tanrıdır. Pattanaik'e göre Ganeşa'nın faresi hayattaki baş edilmez, inatçı sorunları temsil eder (bkz., Pattanaik, 2016: 200). Yukarıda Slartibartfast isimli kişinin sözlerine bakıldığında farelerin iki yüzlülüğünden ziyade ikili bir karakterde oldukları görülebilir. Zeki, her türlü boyuta hâkim ve engin olarak görülen bu varlığın şeklen fare kılığına bürünmesi maske olarak da yorumlanabilir. Diyalogda farelerin tanrısal özelliğe sahip yaratıklar olduğu ortaya çıkmaktadır.

Eserde kozmogoni mitlerinin yanı sıra evrenin sonu ile ilgili eskatoloji miti de mevcuttur. Evrenin sonu, evrenin neden yaratıldığı sorusunun cevabı bulunduğu anda gelecektir: "Eğer bir gün biri çıkıp da evrenin hangi nedenle ve niçin burada var olduğunu keşfederse, evrenin birdenbire yok olacağını ve yerini çok daha garip ve anlaşılmasız bir şeyin alacağını öne süren bir kuram vardır" (Adams, a.g.e.: 144). Bu sözler her sonun yeni bir başlangıç olduğuna, evrenin kaosa sürüklenip yok olduğunda yerine yenisinin geleceğine ve döngüsellüğün devam edeceğine bir işaretidir. Bu mitolojiye göre evren, sırrı ortaya çıktığında kendini imha edecek ve yerini sırrı çözülmemiş yeni bir evrene bırakacaktır. O hâlde bu evrenin yaratılıştaki dayanak noktası ölüm, yok oluş ve yeniden doğuştur. Ayrıca Adams, yarattığı bu kozmogonik mitlerle, mitin kozmolojik işlevini yerine getirmiş olur.

Eserler ürettikleri yeni mitlerle birlikte dünya ve dünyadaki yaşamı da mitleştirmişlerdir. "Dune"da Dünya ile ilgili üretilmiş mitler vardır. Üretilen bu

mitlerde özellikle tarihsel olay ve figürler kullanmıştır: “Yerküre’nin Altın Çağı’nı bilir misin? ‘Yerküre mi? Altın Çağ mı?’ Stilgar şaşırması ve rahatsız olmuştu. Paul neden tarihin çok öncesine dair mitlerden konuşmak istiyordu?” (Herbert, 2008b: 112). Diyalogda yerkürenin Altın Çağı olarak bilinen dönem Ovidius’un “Dönüşümler” eserinde işlerin doğruluk ve güvenle yürüdüğü, ceza ve korkunun olmadığı, ulusların güvenlik içinde yaşadığı, yiyecek-içeceğin bol olduğu, bütün canlıların mutlu yaşadığı bir dönem olarak anlatılır (bkz., Ovidius, 1994: 23-24). Altın Çağ ile birlikte Dünya’nın varlığı tarih öncesi mit olarak görülmektedir. Eserde, Cengiz Han ve Hitler gibi tarihî figürlere atıf yapılmıştır:

Korba sana eski çağlara dair sahip olduğumuz, Butleryanların kıyımından kurtulan az sayıdaki veriyi getirdi. Cengiz Han’la başla.
Cengiz...Han mı? Bir sardokar mıydı Lordum?
Hayır, onlardan çok daha önce yaşamış biriydi. Yaklaşık...dört milyon insan öldürmüştü [...] İncelemeni istediğim bir hükümdar daha var. Hitler diye biri. O da altı milyondan fazla insanı öldürdü. O çağ için oldukça iyi bir rakam (Herbert, a.g.e.: 113).

“Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde de Dünya ile ilgili bazı bilgiler yer alır. Dünya’nın var oluşu kurgusal bir ortamda hikâyeleştirilmiştir:

Galaksi’nin Batı Sarmal Kolu’nun bir ucunda, haritası bile çıkarılmamış ücra bir köşede, gözlerden uzak, küçük ve sarı bir güneş vardır. Bu güneşin yörüngesinde, kabaca yüz kırksekiz milyon kilometre uzağında, tamamıyla önemsiz ve mavi-yeşil renkli, küçük bir gezegen döner. Gezegenin maymun soyundan gelen canlıları öyle ilkindir ki dijital kol saatinin hala çok etkileyici bir buluş olduğunu düşünürler (Adams, 2014: 17).

Dünyadaki canlılar, durumlarının kötü olması ve sefil yaşamlarından dolayı mutsuzlardır ve kullandıkları aletler sebebiyle ilkel olarak görülürler. Yazar, Dünya’nın var oluşunu ve yok oluşunu dinî unsurlardan faydalanarak şöyle anlatır:

Sonra, adamın birinin, değişiklik olsun diye bundan böyle halka nazik davranmanın ne kadar iyi olacağını dile getirdiği için bir ağaca çivilenmesinden yaklaşık iki bin yıl sonra, bir Perşembe günü, Rickmansworth’de küçük bir kafede tek başına oturan bir kız, bunca zamandır ters giden şeyin ne olduğunu birdenbire fark edip en sonunda dünyanın nasıl iyileştirilebileceğini ve mutluluğun hüküm sürdüğü bir yere dönüştürülebileceğini anlamıştı. Bu sefer doğru olanı bulmuştu, bu işe yarayacak ve hiç kimsenin bir yerlere çivilenmesi gerekmeyecekti. Ama ne yazık ki, bir telefon bulup bundan söz edemeden korkunç, aptal bir felaket meydana geldi ve fikir sonsuza dek yitip gitti (Adams, a.g.e.: 17).

Eserde Dünya'nın yanı sıra Magrathea isimli gezegenin varoluş ve yok oluş miti de yer alır. Eski Galaktik İmparatorluğu harika, görkemli, vahşi ve bereketli bir yerdir. Magrathea, sonradan inşa edilmiş, ısmarlama lüks bir gezegen olup uzay mühendisleri tarafından tasarlanmıştır:

[...] Altın gezegenler, platin gezegenler, üzerinde pek çok deprem yaşanan yumuşak kauçuk gezegenler- hepsi Galaksinin en zengin kişilerinin doğal olarak bekledikleri ulaşılması güç titiz standartlara ulaşmak adına özene bezene yapılmıştı. Ama bu girişim öyle başarılı oldu ki, kısa süre içinde Magrathea gelmiş geçmiş en zengin gezegen oluverdi ve Galaksinin geri kalanı sefil bir yoksulluğa boyun eğdi. Bu nedenle sistem çöktü, İmparatorluk yıkıldı, bir milyar aç gezegenin üzerine uzun ve kasvetli bir sessizlik çöktü[...] Magrathea da yok olmuştu ve anısı kısa sürede silik bir efsaneye dönüştü (Adams, a.g.e.: 81).

Mitin kozmolojik işlevi bağlamında düşünüldüğünde iki eser evrenin yaratılış öyküsünü anlatmaktadır. “Dune”da Arrakis Gezegeni verimli, yeşil ve her canlı türü için yaşanabilir bir yer olarak tasvir edilmiştir. Daha sonra gezegenin bu özelliklerinin yerini kuraklık, susuzluk ve zor yaşam koşulları alır. Dune Gezegeni'nin yaratılış miti doğanın döngüsellığı üzerine kurulmuştur. Doğanın kuraklığı ve susuzluğu ölümlerle; verimliliği ve yeşilliği yeniden doğuşla özdeşir. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde evrenin sırları çözülmeye çalışılır. Evrenin neden yaratıldığı, insanların nasıl doğduğu ve ne şekilde öldüğü gibi soruların cevapları aranır. “Dune”da olduğu gibi bu eserde de evrenin yaratılışındaki döngüsellığe dikkat çekilir. Daha önce de belirtildiği gibi evrenin sırrı çözülmürse evren kendini yok edecek ve yerine yenisi gelecektir. İki eserin de öne çıkan önemli kozmolojik unsuru, döngüselliktir. Bu da kadim mitlerdeki kaos- kozmos- kaos anlayışıyla paralellik gösterir.

Eserleri ortak noktada buluşturan bir diğer özellikleri ise mitin metafizik/mistik işlevini yerine getirmeleridir. Eserlerde mitlerin kozmolojik işlevi ölüm ve yeniden doğuş üzerine kuruluyken, metafizik işlev yazarlar tarafından daha çok dinî inanışlar, semboller ve ritüeller aracılığı ile aktarılmıştır. “Dune”da bilinmeyene duyulan merak hem dünyaya ait semavi dinlerden yapılan alıntılarla hem de Dune evrenine ve yerli Fremeni halkına özgü yeni inanışlarla giderilmiştir. Örneğin şu sözler eserde mistik bir hava yaratmaktadır:

Paul Yueh'in O. K. İncili'nin 467. Kelimesindeki sözleri hatırladı. 'Hayat suda başlar' dedi. Jessica, Paul'e baktı. Bu alıntıyı nereden öğrenmiş acaba? Diye merak etti. Mistisizm eğitimi almadı ki. 'Öyle denir' dedi Chani. Giudichar mantene: Şahname'de, ilk yaratılan şeyin su olduğu yazar (Herbert, 2008a: 380).

Yukarıdaki diyalogda görüldüğü gibi dünyaya ait unsurlardan "Şehname"de – eserde Şahname olarak kullanılmıştır- geçen bir söz kullanılmıştır. Hayatın suda ya da suyla başladığı pek çok mitte ortak bir anlayıştır. Fremenler için su oldukça önemlidir çünkü gezegende su kıtlığı bulunmaktadır. Boşa harcanmış bir damla su hakaret anlamına gelmektedir. Su onlar için yaşamın sembolüdür. Jamis'in, Paul tarafından öldürülmesinin ardından cenaze töreninde geçen şu konuşmalar Fremenler için suyun önemini göstermektedir:

Ben Jamis'in dostuydum diye fisıldadı Paul. Gözlerinin yandığını, ağlamaklı olduğunu hissediyordu. Sesini yükseltti. Jamis bana birini öldürmenin bedeli olduğunu öğretti. Keşke bunu kendisi de bilseydi. Önünü görmeden, halkadaki yerine gidip taş zemine çöktü. 'Ağladı' diye fisıldadı bir ses. Halkadakiler fisılđaşmaya başladı. 'Usûl ölüye su veriyor!' [...] Bu sesleri duyan Jessica, bu deneyimin ne kadar derin olduğunu, burada gözyaşı dökmenin ne büyük bir kabahat olduğunu fark etti. Söylenenleri düşündü. 'Ölüye su veriyor.' Gözyaşları, gölgeler dünyasına sunulan bir armağandı. Kutsal sayılacaklardı şüphesiz (Herbert, a.g.e.: 384).

Eserde, Jessica'nın düşüncelerinden hareketle Fremenlerin ahiret inancı olduğu hatta bunu gölgeler dünyası olarak tarif ettikleri söylenebilir. Cenaze töreninde akıtılan gözyaşları dahi önemlidir. Ölen kişinin ardından ağlamak her ne kadar su kaybı olarak görülse de ölüye sunulan bir armağan mahiyetinde kutsal sayılmaktadır. Su kutsal bir semboldür ve aynı zamanda kutsallığı ayinlerle iç içe geçmiş durumdadır.

"Otostopçunun Galaksi Rehberi"nde hayatın anlamına dair pek çok mite rastlamak mümkündür. Bunlardan en ilgi çekici olanı yaşam ve ölümün anlamı ile ilgili sorulan sorulardır: "Elbette ki hayatla bağlantılı pek çok mesele vardır ve işte size onların en yaygın olanlarından birkaçı: İnsanlar neden doğar? Neden ölürlük? Neden bu ikisi arasında geçen zamanın büyük bir bölümünü dijital kol saati takarak geçirmek isterler?" (Adams, 2014: 110). Sorulan sorulara cevap bulunması için iki

programcı bir bilgisayar üretir. Üretilen bilgisayarın adı Derin Düşünce'dir. Derin Düşünce zaman ve evrenin bir numaralı bilgisayarı olarak görülse de bilgisayar kendisini böyle görmez çünkü o kendince zaman ve uzay evreninin ikinci en büyük bilgisayarıdır. Üreticiler Lunkwill ve Fook, Derin Düşünce'den hayatın, evrenin ve her şeyin cevabını bulmasını isterler. Bilgisayarın verdiği cevap şudur:

Tek söylemek istediğim diye böğürdü bilgisayar, 'devrelerimin artık geri dönüşsüz bir şekilde hayat, evren ve her şeye dair nihai sorunun cevaplarını hesaplama işlemine başladığıdır' durakladı ve herkesin dikkatini çektiğini emin oldu ve daha sonra konuşmasına sessizce devam etti, 'ama programı yürütmem biraz zaman alacak.'

Fook sabırsızlıkla saatine baktı. 'Ne kadar zaman' diye sordu.

'Yedi buçuk milyon yıl' dedi Derin Düşünce (Adams, a.g.e.: 113).

Hayatın, evrenin ve her şeyin cevabının aranması, mitolojinin metafizik/mistik işlevi ile ilgilidir. Aradan geçen yedi buçuk milyon yılın ardından Derin Düşünce cevabı bulmuştur fakat bu cevap tatminkâr değildir. Hayat, evren ve her şeye dairin cevabı kırk ikidir. Neden kırk iki olduğu sorusunun cevabını bir başka bilgisayar arayacaktır:

Benim en basit işlem parametrelerini bile hesaplamaya layık olmadığım bir bilgisayar- ancak onu sizin için ben tasarlayacağım. Nihai cevabın sorusunu hesaplayabilecek bir bilgisayar; bu bilgisayar öylesine sonsuz ve ince bir karmaşıklıkta ki işlem matriksinin bir kısmını bizzat organik yaşam oluşturacak ve siz de yeni biçimlere bürünüp bilgisayarın on milyon yıllık programını yönlendirebilmek için onun içine gireceksiniz! Evet! Bu bilgisayarı sizin için ben tasarlayacağım! Sizin için ona bir de isim vereceğim! İsmi...Yerküre olacak (Adams, a.g.e.: 120).

Yeni bilgisayarın isminin Yerküre olması dikkat çekicidir. Organik yaşam ve yeni biçimlere bürünmüş karakterlerle birlikte Dünya on milyon yıllık bir programdır. Bu program evrenin, hayatın ve her şeyin sorusunun cevabını kendi içinde saklamaktadır. Derin Düşünce bilgisayarının bulduğu kırk iki cevabı simgesel açıdan, dört ve iki rakamlarının yan yana gelmesinden oluşmaktadır. Toplamda altı eden bu sayılar belki de kadim mitlerde ve semavi dinlerdeki tanrının dünyayı altı günde yarattığına bir gönderme olarak düşünülebilir.

Söz konusu eserlerde, yaratılan evrenlerin metafizik/mistik yapısının oluşumunda semboller önemli yer tutmaktadır. “Dune”da metafizik/mistik işlev; dinî ritüel ve inanışlar aracılığıyla, “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde hayatın ve evrenin sorgulanması yoluyla yerine getirilmektedir. “Dune”, yaratılıştaki suyun önemini vurgulayarak bazı mitlerle benzerlik gösterirken, “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde metafizik/mistik işlev daha çok sayı sistematigi üzerine kuruludur. “Dune”daki su sembolizmi evrenin tözü ile ilgilidir. Hayatın suda başladığı, ilk yaratılan şeyin su olduğu dile getirilmiştir. Ayrıca Fremeni halkı için suyun önemi üzerinde durulmuş ve dinî ritüellerdeki yerine dikkat çekilmiştir. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde evrenin sırrını çözmesi için kurulan bilgisayarın, cevabı yedi buçuk milyon yılda bulması ve bu cevabın kırk iki olması, sayıların kutsallığı ile ilişkilidir. Daha önce de belirtildiği gibi kırk iki sayısındaki rakamların toplamı Dünya’nın yaratışındaki gün sayısına eşittir. Dünya’nın altı günde yaratıldığı ve yedinci günde tanrının dinlendiği yönünde görüşler vardır (bkz., Gardin, 2014: 641). Ayrıca altı rakamı evrendeki dört yönle beraber yeryüzü ve gökyüzü toplamını da içermektedir:

Ana yönler; yönlendirilmiş dünyevi alanları yani her bir medeniyete olduğu gibi her bir bireye yerini veren bir uzayı temsil eder. Yeryüzündeki her insan, temel yönler olan kuzey-güney, doğu-batı ayrıca buna dikey nadir-zenit yönünü de ekleyerek tüm bu yönlerin kesiştiği merkezde bulunur şeklinde yorumlanmaktadır. Buradaki pozisyonlaşma kozmosa aittir. Bu yüzden ana yönler ve dikey yönlerin toplamı sembolizmini oluşturur (Gardin, a.g.e.: 41).

Eserdeki sayı sembolizmi ana yönler olarak da yorumlanabilir. Kuzey-güney, doğu- batı, nadir-zenit yönleri eserde de uzayı ve kozmosu kapsamaktadır. Eserler, kendi bakış açılarından farklı yaratılış mitleri sunmuştur. İki eserdeki yaratılış mitlerinde dikkat çeken fikir, her sonun bir başlangıç olduğu ve her başlangıcın da kendi sonunu getirdiğidir. Böylelikle eserlerin yaratılış mitleri, mitin hem kozmolojik hem de metafizik/mistik işlevini yerine getirmiştir. Eserler en başta gelecekle ilgili varsayımda bulduklarından okurlarına bilinmeyene doğru kapılarını açmaktadır.

İki eserin dikkat çeken en önemli unsuru kozmik niteliğe sahip olmalarıdır. “Dune”, Arrakis Gezegeni ile ilgili yepyeni bir ortam yaratırken “Otostopçunun

Galaksi Rehberi”nde evren ve dünya biraz sembolik, biraz mizahi bir bakış açısıyla okura sunulur. Yaratılan bu iki evren bilinmezleri anlamaya yönelik geliştirdikleri birtakım unsurlarla beraber mitolojinin mistik/metafizik işlevini sembolik anlatımlarla yansıtmaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi “Dune” eseri, farklı dinî inanışları bünyesinde barındıran bir mistisizm anlayışına sahiptir. Semavi dinlere ait özellikler, yazarın yarattığı Dune evreninin kendi iç dinamikleri ile birleşmiştir. Ölen kişinin ardından gözyaşı dökmenin kutsal olması ve ölüye verilen armağan olarak görülmesi ahiret inancıyla örtüşmektedir. Aynı zamanda suyu boşa harcamak kötü davranışın ifadesidir çünkü Arrakis Gezegeni’nde yaşam su demektir. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”, mitin metafizik/mistik işlevini hayatın anlamını sorgulamakla yerine getirir. Özel üretilen Derin Düşünce bilgisayarı hayatın anlamını bulmak için araştırma yapmıştır ancak bulduğu kırk iki cevabı kimseyi tatmin etmemiştir. Neden kırk iki olduğuna dair araştırmayı Yerküre isimli bilgisayar yapacaktır. Eserlerde ölümden sonra yaşamın devam ettiği inancı ya da evrenin neden oluştuğu, hayatın anlamının ne olduğuna dair ileri sürülen bu görüşler her iki eserin mitleri çağcıllaştırdığını göstermektedir. Çağcılaştıran mitlerin de metafizik/mistik özelliği bulunmaktadır.

Mitin üçüncü işlevi olarak görülen sosyolojik işlev, eserlere benzer şekilde yansımıştır. Mitlerin sosyolojik işlevi, daha çok belli bir toplumsal düzenin yerine getirilmesi ve o düzenin geçerliliği ile ilgilidir. Eserlerde sosyolojik işlev bu sınırlar doğrultusunda sistematize edilmiştir. Metafizik işlevini ritüeller ve sembollerle yerine getiren Dune mitolojisinin sosyolojik işlevi toplumsal düzenin desteklenmesi fikrine dayanmıştır. Bu fikir, Paul’un sözlerine şöyle yansımıştır:

Her şeyde bir düzen vardır. Evrenimizin bir parçası olan bu düzen simetriye, zarafet ve güzelliğe- gerçek bir sanatçının eserlerinde mutlaka var olan niteliklere- sahiptir. Bunu mevsimlerde görebilirsiniz; bir uçurum kenarında rüzgârla sürüklenen kumda, katran ruhu çalısının kümeleşmiş dallarında veya yapraklarındaki çizgilerde görebilirsiniz. Biz bu düzeni hayatlarımız ve toplumumuzda kopyalamaya çalışır; onun ritimlerini, danslarını, huzur verici şekillerini ararız. Ama mutlak kusursuzluk saplantıya yol açar. Böyle bir kusursuzlukta her şey ölüme doğru gider (Herbert, 2008a: 463).

Paul, toplumsal düzenin sağlanması için doğanın taklit edilmesinin yeterli olduğunu ancak bu taklitte aşırıya kaçılmaması gerektiğini dile getirmiştir. Evrensel düzenin sağlanmasında insanın çevresinden ilham alması, tanrısal düzeni devam ettirmeye yönelik bir girişim olarak değerlendirilebilir. Eserin bir başka bölümünde Fremenlerin dinsel adaptasyonunu sağlayan sütunlardan bahsedilir:

Fremenlerin dinsel adaptasyonu bugün 'Evrenin Sütunları' olarak tanımladığımız şeyin temelidir ki artık aramızda olan Vüzera Tevhidler, bize her türlü alametleri, kanıtları ve kehanetleri sunarlar. Bize Arrakis'in mistik sentezini getirirler; bu sentezin derin güzelliğinin sembolü, eski formlar üzerine kurulmuş, ama yeni uyanışın izini taşıyan etkileyici müzikleridir (Herbert, a.g.e.: 332).

Söz konusu sütunlar, toplumun tarih boyunca geçirdiği evreleri gösteren kanıtlar olarak görüldüğü gibi aynı zamanda mistik birer semboldür. Eskinin üzerine inşa edilen yeni anlayışlar Fremenlerin toplumsal yaşama uyumunu nasıl sağladığının göstergesidir ve bu da mitin sosyolojik işlevine benzer.

Adams'ın yarattığı galaksi mitolojisinde toplumsal unsurlara simgelerle yer verilmiştir. Bu da gelecek mitolojisinin kendi kültürünü oluştururken birtakım toplumsal dinamiklere yer verdiğini göstermektedir:

Galaksideki bilim ve akıl güçlerini simgeleyen, diye ilan etti adam, 'Pleksiglas Sütun!'
'Ve' diye devam etti gürleyen ses, 'Doğanın ve maneviyatın güçlerini simgeleyen' ses burada harikulade duygular yüklenerek belli belirsiz boğuklaştı, 'Ahşap Sütun'.
[...] Aralarında da onları destekleyen ses tırmanıyor ve en yüksek noktasına yaklaşıyordu, Refahın Altın Çubuğu ile Barışın Gümüş Çubuğu! (Adams, 2014: 332).

Akıl, bilim, doğa, maneviyat, refah ve barış geleceğin kültürel yapısının elementleri olarak galaksi mitolojisinde yer almaktadır. Semboller arasındaki zıtlık ilişkisi dikkat çekicidir. Bir tarafta akıl ve bilim, diğer tarafta doğa ve maneviyat yer almaktadır. Ayrıca bu dinamikler ve sembollerin hep var olduğu ve var olacağı dile getirilmiştir: "Galaksi'de tek bir dünya bile heyecanla titredi adamın uzman sesi, tek bir uygarlaşmış dünya bile yoktur ki sembol orada bugün bile saygı görmesin. Bu sembol ilkel dünyalarda bile ırkların anılarında varlığını korumaktadır" (Adams, a.g.e.: 332). Bu sembollerin kolektif bilinçaltı ürünleri olduğu, ilkel insanlardan

günümüz insanı ve gelecekteki insanlara uzanan bir çizgide varlıklarını sürdüreceklerinden bahsedilmektedir. Bütün insan ırklarındaki bu bilinçaltı olgular, mitleri işaret etmektedir. Böylelikle galaksi mitolojisi, sosyolojik işlevini yerine getirmektedir.

Mitlerin sosyolojik işlevi, toplumsal yaşama nasıl ayak uydurulması gerektiğini anlatmaktır. Her iki eserde yaratılan yeni bir kültür ve toplum bulunmaktadır. “Dune” sosyolojik işlevi Arrakis Gezegeni’ne uyum sağlamayla yerine getirirken, “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde sosyolojik işlev, kültürel elementler bağlamında etkinleştirilir. Arrakis Gezegeni çölle kaplı olduğundan o yaşama ayak uydurmak, su kullanımına dikkat etmek, Fremen kültürüne ait olan gelenekleri bilmek ve uygulamak sosyolojik işlevin yerine getirildiğini göstermektedir. “Dune”da bu durum yerli halk ve Arrakis Gezegeni’nin fizikî şartlarıyla, “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde dünyanın yok edilmesinden sonra evrende insan dışında yaşayan canlılar ve onların kültürleriyle ilgilidir.

Eserleri ortak noktada birleştiren son işlev mitin psikolojik/pedagojik işlevidir. Dune mitolojisi psikolojik/pedagojik işlevini Fremen halkı ve Paul üzerinden gerçekleştirir çünkü Fremen halkı, gezegenin zorlu şartları altında nasıl yaşamaları gerektiğini keşfetmiş insanlardır. Çöl gezegeninde yaşamak doğal olarak su tüketiminde tutumlu olmayı gerektirir. Fremenler suyu israf etmemek için bir sürü teknoloji geliştirmişlerdir. Örnek vermek gerekirse, hepsinin suyu damıtan giysileri ve benzer mantıkta çalışan damıtıcı çadırları vardır. Damıtıcı giysiler vücuttan ter, solunum, idrar gibi yollarla atılan suyu tutmaya ve tekrar tekrar kullanmaya yarar. Paul de sığındığı bu yere uyum sağlamanın, Arrakis’in zorlu koşullarında nasıl yaşaması gerektiğinin yollarını öğrenmiştir:

Düşünce Zamanı’nda Müeddib bize eğitimin aslında Arrakis’de yaşamının getirdiği güçlüklerle karşılaşmasıyla başladığını söyler. Yani hava durumu için kumun nasıl kazıklanacağını öğrendi. Kumun insanın burnunu kaşındırdığını öğrendi. Vücudunun değerli suyunu koruyup muhafaza etmeyi öğrendi. Gözleri İbad mavisine dönüşürken, Çakobsa yöntemlerini öğrendi (Herbert, 2008a: 414).

Paul'ün yaşadığı çevreye uyum sağlaması ile ilgili olarak yukarıda geçen sözler, belli koşullarda insanın çevresel faktörleri baz alarak yaşamına nasıl yön verdiği, önceliklerinin neler olduğu ve bunlara erişebilmek için kat ettiği yolları gösterir. Eserde geçen “Tanrı Arrakis’i imanlıları eğitmek için yarattı” (Herbert, a.g.e.: 378) sözü bu mitolojinin psikolojik/pedagojik işlevinin özeti gibidir. Diğer eserde, bu işlevi sağlayan unsur esere ismini veren otostopçunun galaksi rehberidir. Rehber, uzayda yolculuğa çıkan Arthur Dent’e önemli bilgiler sunmakla birlikte bir nevi kutsal kitap işlevi görmektedir. Evrendeki olguları açıkladığı gibi kendisini okuyanlar için hem bilgilendirici hem de yönlendirici bir etkiye sahiptir:

Otostopçunun Galaksi Rehberi, son derece karışık ve karmaşık bir evrende yaşamını anlamlı kılmaya heveslenen herkes için vazgeçilmez bir yol arkadaşıydı; çünkü her türlü meselede yararlı ve aydınlatıcı olması ondan her ne kadar beklenemese de, hiç olmazsa kusurlu olduğu noktalarda en azından kesinlikle kusurlu olduğu güvencesini vermekteydi (Adams, 2014: 268).

Yukarıda görüldüğü gibi rehber, evreni anlamlandırmada yardımcı olmaya çalışmaktadır. Bu özelliği ile kutsal kitap misyonu üstlendiği görülebilir. Rehber, aynı zamanda kişinin topluma adapte olmasına yardımcı olmaktadır:

Arthur, Ford’un Otostopçunun Galaksi Rehberi’ni gözden geçirmek üzere yatağa girmişti. Madem burada yaşamak zorundayım, diye mantık yürütmüştü, burayla ilgili bir şeyler öğrenmeye başlasam iyi olacak. Şu maddeyle karşılaştı. Belli başlı her galaktik uygarlığın tarihi üç ayrı ve fark edilebilir aşamadan geçme eğilimindedir. Bu aşamalar hayatta kalma, sorgulama ve incelikli düşünmedir; bir başka deyişle nasıl, neden ve nerede aşamaları olarak da bilinirler (Adams, a.g.e.: 139).

Rehberin galaksi mitolojisindeki görevi, mitin pedagojik/psikolojik işlevi ile örtüşmektedir. Rehber, insanlara yol gösterir ve onları yönlendirerek buldukları ortama uyum sağlamalarında yardımcı olur.

“Dune”da mitin pedagojik/psikolojik işlevi Fremen halkı ve Paul üzerinden gerçekleştirilirken, “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde bu işlevi, rehber üstlenmektedir. Fremen halkı gezegenin zorlu şartları altında nasıl yaşamaları gerektiğini öğrenmişler ve hayatlarını bu şekilde idame ettirmişlerdir. İnsanlar, bulunduğu ortamın özelliklerine göre kendi yaşam standartlarını oluşturmaktadır.

Paul de Fremenler gibi Arrakis'te bulunduğu dönemde yaşadığı çevreye uyum sağlamıştır. Arrakis'te yaşamının getirdiği güçlüklerle karşılaşmıştır. Hava durumunu öğrenmek için kumun nasıl kazıldığını ya da vücudundaki suyu nasıl koruyup muhafaza edeceğini öğrenmiştir. Paul'ün çevreye uyumunu gezegenin zorlu şartları sağlarken, "Otostopçunun Galaksi Rehberi"nde galaksi rehberi, Arthur için birtakım ipuçları sunarak onun yaşadığı çevreye ayak uydurmasına yardımcı olmuştur. Arthur da rehberin bu özelliklerinden faydalanmıştır. İki eserdeki çağcıl mitlerde, mitlerin kozmolojik, metafizik/mistik, sosyolojik ve psikolojik/pedagojik işlevlerine benzer şekilde yer verilmiştir.

Eserlerdeki bir diğer ortak konu yaratıcı anlayıştır. İki eserde de yaratıcı anlayışında var olan dinî inanışların ve mitlerin etkisi hissedilir. Daha önce de belirtildiği gibi Dune evreni dinî anlamda pek çok özellikle donatılmıştır. Paul Atreides, Arrakis'e gelmeden önce imparatorlukta hâkim dinsel inançlar şöyledir:

1. Ondört Bilge'ye inananlar: Kutsal kitapları Orange Katolik İncili'dir; görüşleri tefsirler ve Ekümenlik Çevirmenler Kurulu'nun diğer kitaplarında ifade edilir.
2. Bene Gesseritler: Konuşmalarında dini bir tarikat olduklarını reddetseler de, faaliyetlerini ayinsel bir gizemcilik perdesi ardında neredeyse tamamen gizlemişlerdir. Eğitimleri, sembolizmleri, teşkilatlanmaları ve içsel öğretim yöntemleri tamamen dinseldir.
3. Agnostik egemen sınıf (Lonca'da dâhildir): Bu sınıf için din kitleleri pasifize etmekte kullanılan bir tür kukla oyunudur ve tüm fenomenlerin (dinsel fenomenlerin bile) mekanik açıklamalara indirgenebileceğine inanırlar.
4. Kadim Öğretiler diye adlandırılanlar: Zensünni Gezinlerinin birinci, ikinci ve üçüncü İslami hareketlerden koruyup sürdürdükleri öğretiler, Chusuk'un Navahristiyanlığı, Lankiveil ve Sikun'da hâkim olan Buddislamik Varyasyonlar, Mahayana Lankavatara'nın Karma Kitapları, Delta Pavonis III'ün Zen Hekiganşu'su, Salusa Secundus'ta varlığını sürdüren Tevrat ve Talmudik Zebur, yaygın Obeah Ritüeli, Caldan'daki pundi çiftçileri tarafından korunan Muadh Kuramı ile saf İlim ve Fıkıh, evrenin her yerine yayılmış, küçük izole pyon bölgelerinde rastlanan Hindu kırıntıları ve son olarak da Butleryan Cihadı (Herbert, 2008a: 603-604).

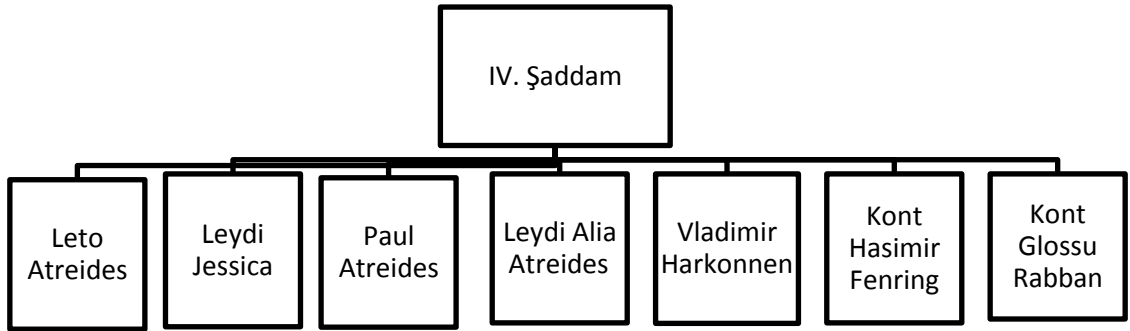
Dune gezegeninde Hıristiyanlığın ve İslamiyetin etkisinin oldukça fazladır. Önal, eserdeki İslamiyete ait unsurları şu şekilde belirtmiştir:

Dune dizisinin ilk üç kitabında ilk devir İslam tarihini şaşılacak düzeyde birebir kendi kurgusal dünyasında kullanmıştır. Her ne kadar din konusu soğukkanlılıkla işlenmiş bulunsa da, bir çeşit din felsefesi, din fenomenolojisi, kurgusal dinler tarihi, yazar, yeryüzündeki dinlerin ve mezheplerin geleceği ile alakalı öngörülerde

bulunmaktadır. Bazı din ve mezheplerin karışımı ve birleşmesinin olabileceği düşüncesiyle, Zen-Sünnilik kavramını kullanmaktadır (Önal, 2007: 38).

İslamiyetle oldukça benzer özellikleri bulunan eserde adı geçen kutsal kitaplar İncil -Orange Katolik-, Kur'an, Tevrat ve Zebur'dur. Bunların yanı sıra farklı öğretiler, hareketler ve tarikatlar da yer almaktadır. Yazar, dünyadaki inanç sistemlerini reformize ederek Dune evreninde kullanmıştır. Eserin bölüm başlıklarında genellikle bu öğretilerden epigraflar bulunmaktadır.

Yazar, mitlerden faydalanarak Dune evreninin çağcıl mitlerini yaratmıştır. Dune evreninde, semavi dinlerin etkisi hissedildiğinden birden fazla yaratıcıdan bahsedilmez, doğal olarak bir panteon da bulunmamaktadır ancak evrendeki soylu hanedanların varlığı panteonu anımsatmaktadır.



Tablo 3- Dune Hanedanlıkları

Yukarıdaki şemada ismi geçen kişilerin herhangi bir tanrısal özellikleri yoktur. Hepsi ölümlüdür ancak gezegenle ilgili söz hakkına sahiptirler. Aralarında tanrılarınkine benzer güç ve iktidar savaşları vardır. Harkonnen Hanedanlığı kötülüğü, Atreides Hanedanlığı iyiliği temsil eder. Böylelikle eserdeki iyi-kötü karşıtlığı etik anlayışını ortaya çıkarmaktadır. Arrakis, IV. Şaddam'ın egemenliği

altında bir gezegendir. Bir anlamda IV. Şaddam, Arrakis Gezegeni'nin yönetici tanrısıdır. Şaddam'ın dördüncü olmasında dört rakamının simgesel anlamıyla bir bağlantısı olabilir. Dört, Yunan mitolojisinde adaleti ve yaratılan her şeyi düzenleyen tanrı Zeus'un sayısıdır (bkz., Gardin, 2014: 189). Eserin ilerleyen bölümlerinde özellikle Paul tarafından başlatılan cihadın bitmesinden sonra, tanrı anlayışı farklılaşır ve İmparator Paul artık insanların gözünde tanrı olarak görülür:

Tanrı olmaktan, rahipler görmekten bıktım artık! Kendi efsanemi görmüyor muyum sanıyorsun? Verilerini gözden geçir Hayt. İnsanlığın yaptığı en sıradan işlere bile ayinsel damgamı vurdum. Sofraya otururken Müeddib'in adını söylüyorlar! Benim adımla sevişiyor, benim adımla doğuyorlar- sokakta karşıdan karşıya geçerken bile benim adımı söylüyorlar. Çok uzaklardaki Gangishree'de en basit bir kulübe yapılıırken bile kutsaması için Müeddib'e dua ediliyor! (Herbert, 2008b: 155).

Paul'ün dile getirdiği bu sözlerde, Evhemerosçu yaklaşımın izleri görülebilir. Daha önce de belirtildiği gibi Evhemerosçu yaklaşım tanrıların insan krallardan geldiğini savunur. Paul de halk tarafından tanrı olarak görülen imparatorudur. Galakside tanrı anlayışı oldukça farklıdır. Tanrı, evrenin hükümdarı olarak tanımlanarak özellikleri şöyle dile getirilir: “Bu, uzun boylu ve ayaklarını sürüye sürüye yürüyen bir adamdı, akan çatının ıslattığı saman rengi gür saçları vardı. Giysileri eski püsküydü, sırtı kamburlaşmıştı ve gözleri açık olmasına rağmen kapalı gibi görünüyordu” (Adams, 2014: 263). Tanrı, hiç bulunamayacak ve anahtarı sadece altı kişide bulunan bir hiçlikte, ortasında küçük ve bilinmeyen bir dünyada kedisiyle birlikte yaşamaktadır. Arthur ve arkadaşları evrenle ilgili sorular sormak için ona gitmişlerdir. Evrendeki insanlar, ona gelip kendileri, dünyaları, ekonomi ve savaşlarla ilgili ondan karar vermesini isteyip istemediklerini sorarlar ve aldıkları cevap oldukça çarpıcıdır:

Ben yalnızca kendi evrenimle ilgili cevap veririm diye sakince devam etti adam.
'Benim evrenim gözlerim ve kulaklarımdır. Bunun dışında her şey söylentidir'
'Ama hiçbir şeye inanmaz mısınız?'
'Ne demek istediğinizi anlamıyorum' dedi.
'Bu barakada aldığınız kararların milyonlarca kişinin yaşamını ve kaderini etkilediğini anlamıyor musunuz? Bunların hepsi korkunç bir şekilde yanlış!'
'Bilmiyorum. Bahsettiğin bütün bu kişilerle hiç karşılaşmadım. Senin de karşılaştığından şüpheliyim. Onlar yalnızca duyduğumuz kelimelerde var oluyorlar. Başkalarına ne olduğunu bildiğini söylemek, saçmalaktan başka şey değil. Var olup olmadıklarını yalnızca onlar bilir. Onların da kendi gözleri ve kulaklarından oluşan kendi evrenleri var (Adams, a.g.e.: 266-267).

Tanrının sözlerinde mikro kozmosun yani insanın kendi kaderini, kendi tercihleri ve seçimlerine göre belirlediği anlayışı hâkimdir. Varlığın görülebilir ve işitilebilir olduğunda bir anlam kazandığı ve bunun da öznel olduğu görülmektedir. Bu mitolojinin teogoni anlayışı antropomorfiktir ve öznellik üzerine kurulmuştur.

Eserler mitlerden de izler taşımaktadır. “Dune”da yerli halk olan Fremenler, Paul’ü kurtarıcıları olarak görmüş ve Paul bu gezegende kendine Müeddib ismini almıştır. Eserin sonunda yer alan imparatorluk terminolojisinde Müeddib’in anlamı şu şekilde verilmiştir: “Arrakis’e uyum sağlamış kanguru faresi; Fremenlerin dünya-ruh mitolojisinde bu yaratık gezegenin ikinci ayının üstünde görülebilen şekilde özdeşirilir. Bu yaratık gösterdiği çölün derinliklerinde sağ kalabilme becerisi yüzünden Fremenlerin hayranlığını kazanmıştır” (Herbert, 2008a: 630).

Arrakis’in en önemli zenginliği baharat adıyla bilinen melanj bitkisidir. Melanj, baharatlar baharatı olarak tanımlanır ve yaşlanmayı geciktirici özelliğe sahiptir. Az miktarda alındığında hafif, günlük iki gramdan fazla alındığında ise şiddetli bağımlılık yapar. Baharatı tüketen kişinin gözleri tamamen maviye dönüşmektedir. Baharat aynı zamanda Paul Müeddib’e kehanet gücünü ve yön buluculara üç boyutlu uzayda seyahat etme yeteneğini verir. Baharatın ortaya çıkış miti “yaradan” adı verilen solucanlarla ilgilidir. Solucanlar ve baharat oluşumunda bir döngüsellik mevcuttur. Solucanların ya da yaradanların birçoğu her baharat püskürmesinde ölür ancak sağ kalmayı başaranlar altı yıl süren kış uykusuna yatarlar ve uyandıklarında kozalarından üç metre uzunluğunda küçük solucan olarak çıkarlar. Bunlardan çok azı baharat keseciklerinden kurtularak yetişkin hâle gelir yani Şeyh Hulud olur. Döngüsellik şu şekilde meydana gelir: Küçük yaradanlar, ham baharat kütlelerini oluşturur ve Şeyh Huludlara dönüşürler. Şeyh Huludların çevreye saçtığı baharatlar kum planktonu adı verilen canlıları besler. Kum planktonları Şeyh Huludları besler, toprağa karışır ve küçük yaradanlara dönüşürler (bkz., Herbert, a.g.e.: 598-599). Ayrıca eserin sonundaki terminolojide Şeyh Hulud şöyle tanımlanır:

Şeyh Hulud: Arrakis kum solucanı, Çölün Yaşlısı, Sonsuzluğun Yaşlı Babası ve Çöl Dedesi. Bu ismin belirli bir tonlamayla söylendiğinde veya büyük harfle yazıldığında Fremen yurdunun batıl inançlarındaki toprak tanrısını ifade etmesi dikkat çekicidir. Yetişkin kumsolucanları devasa boyutlara ulaşabilir ve hemcinsleri tarafından öldürülmez ya da onlar için zehirleyici bir etkisi olan suda boğulmazlarsa çok uzun süre yaşarlar. Kumsolucanlarının Arrakis'teki kumların büyük bölümünde gezindiklerine inanılır (Herbert, a.g.e.: 635).

“Dune”daki tanrı anlayışı hem zoomorfik hem de antropomorfiktir. Yaradanların toprak tanrısı olarak görülmesi, halkın yaşadığı coğrafi şartlara göre inanç geliştirdiğini göstermektedir. Bu inançta ölüm ve yeniden doğuş ikilemi de göze çarpmaktadır. Solucan sembolik olarak, eski zamanlardan beri nemli ve verimli topraklarda buldukları ve yağmurdan sonraya ortaya çıktıkları için kirden arınmayı temsil eder (bkz., Sax, 2001: 274). Adı; yılan, tırtıl, kertenkele, kurtçuk ve ejderha gibi sürüngenlerle birlikte anılır. Solucanın olumlu ve olumsuz sembolleri vardır. Olumlu sembolleri yeniden doğuş ve yeniden diriliştir. Olumsuz sembolleri ise ölüm ve yozlaşmadır. Aynı zamanda solucan hayatın sürekli yenilenme döngüsünü ifade eder (bkz., Werness, 2003: 439). Eserde de yukarıda belirtildiği gibi solucanın yenilenme döngüsü dikkat çekici noktalardan biridir. Ayrıca yaradan ve baharat ile Sümer mitolojisindeki ölümsüzlük ve daimi gençlik otu arasında bir benzerlik ilişkisi kurulabilir. Sümer mitolojisinde hükümdar Gılgamış ölümsüzlüğün peşindedir. Uruk kralı Utanapiştim'den ölümsüzlük otunun yerini öğrenir fakat otu bulduğunda yılanı kaptırır. Yılanın her yıl deri değiştirmesi bu otu yemesine bağlanır, böylece yılan her yıl yeni bir döngüsellik yaşar (bkz., Akerson, 2010: 51-52). Melanj ve yaradan bağlantısı, bu mitik öyküye benzer. Aralarındaki fark Paul'un melanjdan faydalanması ve önsezilere sahip olmasıdır. Paul melanj baharatı sayesinde geleceği görebilir.

Paul'e benzer şekilde kız kardeşi Alia da geçmiş yaşamı görme yetisine sahiptir. Alia, bu kabiliyeti anne karnında edinir. Fremenler'in yuvalarını terk edip güneye gitmeleri gerekmektedir ve göç ederken Rahibe Ana başlarında bulunur. Fremenler'in bu yeni göçlerine Rahibe Anaları yaşlandığından eşlik edemez ve onun yerine birinin Rahibe Ana seçilmesi gerekir. Lady Jessica, Rahibe Ana olmak için gönüllü olur ancak bunun için ayine katılması zorunludur. Bu ayinin en önemli unsuru kutsanmış su ya da yaşam suyunun içilmesidir. Jessica, Rahibe Ana olarak

kabul görebilmesi için “yaşam suyu” nu içmek zorundadır: “Chani torbayı Jessica’ya uzattı: ‘İşte Yaşam Suyu, sudan daha yüce olan su- Kan, ruhu özgür kılacak su. Eğer Rahibe Ana’ysan, sana evrenin kapılarını açar” (Herbert, 2008a: 430). Suyu içen Jessica birtakım psikokinetetik değişimler hisseder. İçtiği şey aslında bir zehirdir ve zehri vücudundan aldığı katalizörle değişime uğratan Jessica, psikokinetetik yolculuğunda bir başka kişiyle karşılaşır. Bu kişi, yaşlı Rahibe Ana’dır. Jessica, çıktığı bu içsel yolculukta telepatik bir farkındalığa erişmiştir. Jessica’nın yolculuk süresince gizlediği bir durum vardır ve bunu Rahibe Ana görmüştür. Jessica, Alia’ya hamiledir ve bu içsel yolculuktan Alia da oldukça etkilenmiştir. Yaşlı Rahibe Ana, Jessica ile olan telepatik ilişkide tüm deneyimlerini ona aktarır. Bu deneyimler aktarılırken üçlü bir farkındalık vardır. Jessica ve Rahibe Ana faalken, üçüncü kişi Alia, sessizce durup algılama pozisyonundadır. Bütün bu işlemlerin ardından Rahibe Ana ölür ve Jessica onun yerini alır (bkz., Herbert, a.g.e.: 431-434). Buradaki önemli nokta, yaşam suyunun baharat özünden oluşması ve anne rahminde bu öze maruz kalan çocuklar üzerinde yan etkileri olmasıdır. Alia doğmasına az bir süre kalmışken yetişkin bilinci ile uyanmıştır. Yaşam suyu hem Jessica’yı hem de Alia’yı Rahibe Ana yapmıştır. Alia böylece geçmişteki atalarının yaşamalarını bilerek dünyaya gelmiştir.

Paul, geleceği görebilirken Alia da geçmişi bütün ayrıntılarıyla bilmektedir. Kardeşlerin bu durumu Roma mitolojisindeki İanus’u (Janus) hatırlatmaktadır. İanus, geçmiş ve geleceği görme yetisine sahip iki çehreli bir tanrıdır. İanus aynı zamanda kapıları bekleyen tanrıdır ve dönüşümü simgeler. Kapılar kendisi gibi iki yöne baktığı için eşik tanrısı olarak da görülebilir (bkz., Cotterel, 1997: 164). Paul ve Alia, İanus gibi zamanın çift çehresini oluşturmaktadır. Alia, zamanın geçmiş yönünü, Paul gelecek yönünü oluşturan çehredir. Dönüşüm açısından değerlendirildiğinde Paul, Fremelerin arasına girerek baharat sayesinde geleceği görme yetisiyle dönüşüm yaşarken, Alia da anne karnında yaşam suyu aracılığıyla dönüşüme uğrayarak geçmişi bilme yetisine erişmiştir.

Paul ve Alia, aynı zamanda Yunan mitolojisindeki Apollon ve Artemis’i de çağrıştırmaktadır. Apollon ve Artemis, tanrıça Leto’nun çocuklarıdır. Paul ve

Alia'nın babalarının ismi de Leto'dur. Buradaki cinsiyet deęişikliğinde anaerkillikten ataerkilliğe geçiş gözlemlenebilir. Atreides ailesi, ataerkindir ve hükümdar “dük” unvanı alır. Taht babadan oğula geçmektedir. Leto öldükten sonra yerini oğlu Paul almıştır. Paul'den sonra taht, Paul'ün oğlu II. Leto'ya bırakılmıştır. Leto'nun oğlu Paul ile tanrıça Leto'nun oğlu Apollon benzer özelliklere sahiptir. Apollon “aydın, durgun, ölçülü gücü simgeler, ışıktır, doğayı görme, varlığı akılla algılama ve akıl yetisine dayanan yöntemlerle biçimlendirme gücü ve yeteneğidir. Plastik sanattır ama aynı zamanda da öngörmedir” (Erhat, 2002: 44). Bunların yanı sıra Apollon kehanet tanrısı ve babası Zeus'un peygamberi olarak bilinmektedir (bkz., Cirlot, 1971: 230). Apollon ve Paul'ün ortak noktası öngörüdür ve bu öngörüye sahip olma biçimleri de benzerdir. Tanrı Apollon, Parnassos eteğinde bir su başında Python ejderini öldürür. Python, toprak anadan doğmadır ve kehanet merkezinin bekçisidir (bkz., Erhat, 2002: 260). Eserde Paul'ün gerçek bir Fremen olabilmesi için yarıdanlardan birinin sırtına binmeyi başarması gerekmektedir. Bu oldukça zor bir görevdir çünkü kumlarda yürümesi, bir yarıdanı çağırması ve üzerine binmesinin dışında, çölün yaşlı yarıdanlardan birini çağıracağı için ona saygı duyması da gerekmektedir. Paul, kendisine verilen bu görevi yerine getirir (bkz., Herbert, 2008a: 488-491). Python ve yarıdan arasında şöyle bir benzerlik ilişkisi kurulabilir. Python kehanet merkezinin bekçisiyken, yarıdan ise kehaneti sağlayan baharatın üreticisidir. Apollon, Python'u öldürdükten sonra kendi bilicilik merkezini kurmuştur. Paul, kendisine verilen görevi yerine getirmiştir ve yarıdanların ürettiği baharat sayesinde Apollon gibi öngörüye sahip olmuştur.

Paul'ün tanrı Apollon ile bir diğeri benzer özelliği müziktir. Apollon'un sanat ve müzik yeteneği olan bir tanrıdır. Aynı zamanda esin perileri olan Musa'ların yöneticisidir. Müzik konusunda pek çok ölümlü ve tanrıyla yarışa girmiştir. Genellikle elinde arp ile resmedilmiştir (bkz., Cotterel, 1997: 144). Paul'ün de Apollon gibi müziğe ilgisi vardır:

Askerler susup Paul'ün şarkısını dinlemeye başladı. Paul baliseti çalarken, tatlı bir tenor sesiyle şarkı söylüyordu:
Korları görme vakti-
Sarı güneş kayboluyor günbatımında.

Duyular çıldırıyor, misk kokuları geliyor
Geçmişini anımsayınca (Herbert, 2008a: 391).

Paul'ün müzikle olan bağı sadece enstrüman çalıp şarkı söylemek değildir. Oğlu Leto'ya da ilham kaynağı olması ve ona verdiği hissiyat, Paul'ü Apollon'a biraz daha yaklaştırmaktadır:

Leto baliseti çalarken içindeki kalkanları biraz indirirse, aklına hemen Gurney Halleck'in arkadaşı ve öğrencisi Paul Atreides'i eğlendirmek için çaldığı şarkılar geliyordu. Şimdi o baliseti çalarken, babasının fiziksel varlığını yoğun bir şekilde yanında hissediyordu. Yine de çalmayı sürdürdü. Her saniye o alete biraz daha yakın hissediyordu kendini (Herbert, 2008c: 42).

Paul'ün Apollon ile benzer özellikleri bunlarla sınırlı değildir. Paul'ün kız kardeşi Alia, Apollon'un ikiz kız kardeşi Artemis'e benzemektedir. Hem Paul hem de Alia, Fremenler ve Harkonnenlere kıyasla tanrıya benzeyen bir güç gösterirler: “[...] O kahrolası dinsel gizemin sonucuydu bu. Ne kendisini ne de ağabeyini insan olarak görüyorlardı. İnsanüstü olmak zorundaydılar. Bu duruma Atreideslerin genleriyle oynayarak Bene Gesseritler yol açmıştı” (Herbert, 2008b: 120). Alia'nın zihninden geçen bu konuşmalar, kendilerinin insanüstü boyutta tanrılara yakın bir pozisyonda olduklarını göstermektedir. Paul-Apollon ve Alia-Artemis benzerliği bu durumu desteklemektedir. Yunan mitolojisinde Artemis, Zeus ve Leto'nun kızı, Apollon'un ikiz kardeşidir ve vahşi doğa, avcılık, okçuluk ve Ay Tanrıçası olarak bilinir (bkz., Harwood, 2011: 38). Alia'nın eserde bahsedilen özellikleri Artemis'e benzemektedir:

Fremenler onu bir Dünyevi Figür, sahip olduğu zorlayıcı güçleri kullanarak kabileleri korumak şeklinde özel görev yüklenmiş bir yarı tanrıça olarak görürler. Onların Rahibe Analarının Rahibe Anasıdır o. Erkekliklerini güçlendirmek veya kısırlıktan kurtulmak için ona giden hacılar içinse bir tür antimentattır. Çözümlemenin sınırları olduğunu kanıtlaması, onun gücüne güç katmaktadır. O mutlak gerilimi temsil eder. O bakire bir fahişedir-hazır cevap, zeki, kaba, zalim ve kaprisli olduğunda bir coriolis fırtınası kadar yıkıcıdır (Herbert, 2008b: 91).

Alia, Fremenler tarafından yarı tanrıça olarak görülmesinin yanında Artemis gibi mucizevî özelliklere sahiptir. Artemis kardeşi Apollon'dan bir gün önce doğmuş ve kardeşinin doğum sırasında annesine yardım etmiştir (bkz., Harwood, 2011:38). Alia, daha önce belirtildiği gibi anne karnında maruz kaldığı birtakım etkilerden

dolayı farklı bir insan olarak dünyaya gelmiştir. Onun özellikleri insanları şaşırtmaktadır:

Jessica Alia'yı görünce, bir kez daha Paul'ün o yaştaki haline ne kadar benzediğini düşündü. Faltaşı gibi açık, meraklı gözlerindeki ciddiyet, siyah saçı ve düz ağzı aynıydı. Ama arada ufak tefek farklar da vardı ve bunlar da çoğu yetişkinin Alia'dan hoşlanmamasının başlıca sebebiydi. Yeni yeni yürümeye başlayan bu küçük çocuk yaşından beklenmeyecek kadar sakin ve dikkatliydi. Karşı cinse dair yapılan ince cinsel şakaların çocuğu güldürmesi yetişkinleri irkiltiyordu. Çocuğun peltek peltek konuşmasını dinlerken (damağı henüz sertleşmemişti), iki yaşında bir çocuğun bilemeyeceği deneyimlere dayanan zekice şakalar yapmasına şaşıyorlardı (Herbert, 2008a: 479).

Alia ve Paul ikiz kardeş değıllerdir ancak birbirlerine çok benzerler. Eserdeki geçen şu diyalog, aslında onların tek vücut olduğunu göstermektedir: “Alia'ya saldırmak ağabeyine saldırmaktır, dedi Hayt. Bu öylesine bariz bir gerçek ki, anlaması çok zor dedi Bijaz. Aslında İmparator ve kız kardeşi sırt sırta vermiş bir insanın iki yarısı; bir yarı erkek, diğeri dişi” (Herbert, 2008b: 225). Geleceğı ve geçmişi görme yetenekleri onları birbirlerine bağlayan en önemli bağıdır. Eserde sembol bakımından bir farklılık göze çarpmaktadır. Yukarıda da belirtildiğı gibi Artemis Ay Tanrıçası olarak da bilinir. Bu durum esere farklı şekilde yansımıştır. Ay, Paul'ün sembolüdür: “[...] Görüntüdeki en baskın bina Alia'nın tapınağıydı; iki bin metre uzunluğundaki yan duvarlarına asılmış yeşilli siyahlı kumaş perdelerde Müeddib'in sembolü olan ay görülüyordu. Düşen bir ay” (Herbert, a.g.e.: 135). Her ne kadar bu şekilde görülse de Alia ile kardeş olmalarından ötürü Fremenler onlara “Ayın Çocukları” demişlerdir (Herbert, a.g.e.: 134).

Atreusoğulları soyundan gelen, ataları Agamemnon olan Paul ve Alia hem Yunan hem de Roma mitolojisinden esintiler sunmaktadır. Ayrıca annelerinin mensubu olduğu Bene Gesserit rahibeler birliğı de benzer şekilde mitik etkiler taşımaktadır. Bene Gesseritler, Roma mitolojisindeki Vestal rahibelerine benzemektedir. Roma mitolojisinde Vesta, evlerde ocağı koruyan tanrıçadır. Vesta rahibeleri, Vesta'ya tapma işlemleri ile ilgilenirler. En önemli görevleri devlet ocağının ateşini yanar şekilde tutmalarıdır (bkz., Harwood, 2011: 366). Bene Gesserit rahibeleri, yaşam amaçları için bedenlerini damar olarak kullanabilme yeteneğine sahiptirler. Bu yeteneğın adı “prana-bindu”dur (bkz., Herbert, 2008b: 9).

Vesta rahibeleri ateşi korurken Bene Gesserit rahibeleri, özellikle Seyyidina olan Leydi Jessica, suyu korumakla görevlidir. Bene Gesseritlerin temel uğraş alanı üreme programlarıdır. Bu program vasıtası ile önceden hesaplanmış doğru gen sahiplerini doğru kişilerle eşleştirmeyi amaçlarlar. Temel hedefleri, insanlığı istikrarlı bir yola yönlendirmektir. Bu nedenle Kuisatz Haderach'ı yani erkek bir Bene Gesserit'i dünyaya getirmeyi planlamaktadırlar. Vesta rahibeleri devletin ateşini yanık tutmakla yükümlüken, Bene Gesseritler de insanlığın evrimini kontrol altında tutmak isterler.

“Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde de antik mitik figür ve unsurlara yer verilmiştir. Eserde, Babil miti ile ilgili sembolik bir kullanım mevcuttur. Ford, Arthur'a uzayda konuşulan dilleri anlayabilmesi için Babil balığı verir. Babil balığını kulağına yerleştiren Arthur, konuşulan bütün dilleri anlayabilir. Babil balığının özelliği galaksi rehberinde şöyle açıklanmıştır:

Babil balığı dedi Otostopçunun Galaksi Rehberi sakın bir sesle, küçük ve sarı renkli olup sülüğü andırır ve büyük olasılıkla evrendeki en garip şeydir [...] Kulağınıza bir Babil balığı soktuğunuzda herhangi bir dilde söylenen her şeyi anında anlarsınız. Aslında duyduğunuz konuşma şablonları, Babil balığınız tarafından beyninize aktarılan beyin dalgası matriksini çözümler (Adams, 2014: 50).

Eserde Babil balığı aslında tanrının olmadığını gösteren en sağlam kanıt olarak görülür. Esere göre tanrı, varlığını kanıtlamayı reddeder ve kanıtın inancı yadsıdığını savunur. İnanç olmazsa tanrı bir hiçtir. Mitolojide Babil kulesi, insanların tanrıya ulaşabilmek için inşa etmeye çalıştığı kuledir ancak bu küstahlıktan dolayı tanrı, kulenin yapımı sırasında insanların dilini karmaşık hâle getirmiştir (bkz., Zgoll, 2012: 34). Eserdeki tanrı anlayışı Babil mitine uyarlandığında, tanrının varlığını ispat etmek zorunda olmadığı görülmektedir. Babil miti ve Babil balığı arasındaki ilişki, işlev açısından birbirini tamamlama üzerine kuruludur. Kule yüzünden karmaşık diller ortaya çıkarken eserde Babil balığı anlaşılmasız olan dillerin anlaşılmasını sağlar. Babil mitinde karmaşık dillerin ortaya çıkması ve insanların birbirlerini anlamamaları anlaşmazlıkları beraberinde getirirken, Babil balığı farklı ırklar ve kültürler arasındaki iletişim engellerini ortadan kaldırdığı için kanlı savaflara neden olmuştur. Babil ile birlikte balığın kullanılması dikkat çekicidir çünkü balık, çokça yumurtlaması ve erkek cinsel organına benzemesiyle cinsellik ve bereket

sembolüdür. Bununla birlikte, “Hıristiyan geleneğinde bilhassa İsa’nın sembolüdür. Yunancada balık anlamına gelen ichtus kelimesinin harfleri “Jesus Christos Theu Uios Soter” (İsa Tanrı’nın oğlu, koruyucu) deyiminin bir kısaltmasıdır” (Gardin, 2014: 98). Bu nedenle Hıristiyanların sembolü balıktır çünkü vaftiz suyu onların yenilenmelerinin aracıdır. Öte yandan balık, üremede sonsuz sayıda yumurtasından dolayı yaşam ve doğurganlığın sembolüdür. İslam’da balık bereket düşüncesiyle ilişkilendirilir (bkz., Chevalier ve Gheerbrant, 1982: 773). Aynı zamanda Zodyak’ta (burçlar kuşağı) balık burcu İsa ile beraber Hint mitolojisinde göksel tanrılardan Vişnu ve Yunan mitolojisinde deniz tanrısı Poseidon’un sembolüdür. (Gardin, 2014: 671). Eserde bunun yanı sıra İskandinav mitolojisinin izleri de görülür:

Dünyalı gitmemiz gerekiyor, dedi Slartibartfast, huzursuzca.
Trillian?’ diye tekrar bağırdı Arthur.
Bir iki saniye sonra Trillian yalpalayarak, silkinerek ve yeni arkadaşı Şimşek Tanrısı tarafından desteklenerek ortaya çıktı.
Kız benimle kalıyor dedi Thor. Valhalla’da devam eden müthiş bir parti var, biz oraya uçuyoruz... (Adams, 2014: 385).

Gök gürültüsü, şimşek ve fırtına tanrısı olan Thor, İskandinav mitolojisinin en güçlü tanrısıdır. Yukarıdaki diyalogda şimşek tanrısı olarak ifade edilmiştir. Valhalla, İskandinav mitolojisinde tanrılar diyarı Asgard’da bulunan, savaşta ölenler için hazırlanan geniş ve kocaman bir salondur (bkz., Paajanen, 2012: 232). Görüldüğü gibi İskandinav mitolojisinin tanrısı ve tanrısal mekânı, yeni bir uzamda kullanılarak modern bir metnin içinde yer almıştır.

Eserde İskandinav mitolojisinin dışında dinî bir mite de atıfta bulunulur. Bu durum Arthur ve Ford’un gittikleri başka bir gezegende buldukları armut ve benzeri meyveleri yiyip yememe konusundaki tereddütlerine istinaden ortaya çıkar:

Burada bizim yememiz için duruyorlar. İyiler ya da kötüler, bizi beslemek ya da zehirlemek istiyorlar. Eğer bunlar zehirliyse ve biz yemezsek bize saldıracak başka yol bulacaklardır. Yani eğer yemezsek bile, her durumda kaybedeceğiz.
‘Düşünme şeklini beğendim’ dedi Ford. ‘Şimdi bir tane ye bakalım.’
Arthur, armut benzeri meyvelerden birini tereddüt ederek eline aldı.
‘Cennet bahçesi öyküsü ile ilgili olarak hep bunu düşünmüşümdür,’ dedi Ford.
‘Ne?’
‘Cennet bahçesi. Ağaç. Elma. O ısırık, hatırlıyor musun?’
‘Evet, Elbette hatırlıyorum.’

‘Sizin Tanrınız bir bahçenin ortasına bir elma ağacı koyar ve der ki ‘hey arkadaşlar ne isterseniz yapın, ama bu elmayı yemeyin’. Sürpriz, sürpriz, elmayı yerler ve o da saklandığı çalının arkasından fırlayarak bağırır ‘yakaladım, yakaladım’. Oysa yemeselerdi de sonuçta bir şey değişmeyecekti (Adams, 2014: 271).

Eserde kullanılan bu dinî mit, evren ve tanrı anlayışı ile ilgili ufak bir eleştiri içermektedir. Yazara göre tanrı, aslında her şeyi önceden bilmektedir ve meydana gelen olaylar onun iradesindedir. Tanrının, engelleyebileceği durumlar olmasına rağmen bunu yapmamayı tercih ettiği ileri sürülmüştür. Görüldüğü gibi yazar, farklı mitlerden faydalanarak onları modern hâle dönüştürmüştür. Douglas Adams, bilimin ve teknolojinin hâkim olduğu bir evren mitolojisi yaratmıştır. Bu çağcıl mitler, mitlerdeki gibi insanların yaşamalarını ve evrenlerini sorguladıkları bir anlayışla bütünleştirilmiştir. İçeriğini hem kendi argümanları hem de mitlerin işlevlerinden alan çağcıl mitler, Arthur Dent ve arkadaşlarının eşsiz evrim deneyimleriyle yaratılış, gelecek, yaşam gibi dinamikleri kendi penceresinden açıklamaya çalışmıştır.

Bilim kurguyu mitlerin güncel versiyonu olarak gören araştırmacıların görüşlerinden hareketle, söz konusu eserlerin mitlerdeki gibi hayatı anlamlandırmaya çalıştığı görülmüştür. “Dune” farklı bir evren aracılığı ile yaşamı anlamlandırmaya çalışırken, “Otostopçunun Galaksi Rehberi” bilinen ve bilinmeyen evrenleri resmederek yaşamın anlamını çözmeye çalışır. “Dune”da dinî inançlar, yerli kültür inanışlarıyla beraber harmanlanarak iyi-kötü, savaş-barış, kaos-düzen ve ölüm-yeniden doğuş gibi karşıtlıklar üzerine kurulmuştur. İyi- kötü zıtlığı, Harkonnen ve Atreides hanedanlığı üzerinden yürütülmüştür. Harkonnenler zalim, yerli halkı sömüren ve gücün her zaman kendilerinde olmasını isteyen bir hanedanlıktır. Bu isteklerini yerine getirebilmek için türlü oyunlar ve entrikalar çevirirler. Atreidesler barışçıl, uzlaşmacı, halkın isteklerine ve adalete önem veren bir hanedanlıktır. Atreideslerin Arrakis’e getirilmelerinin en büyük nedeni onların bu özelliğidir. Leto Atreides, Harkonnenler tarafından suikaste uğramış ve öldürülmüştür ancak Leto’nun oğlu Paul edindiği güçle Harkonnenleri devirmiştir. Yine iyi-kötü çerçevesinden bakıldığında, eserde savaş-barış karşıtlığı da göze çarpmaktadır. Kötü yönetimle kaos ortamı oluşmuş ve adaletli hükümdarların -Leto ve Paul Atreides-yönetimi ele geçirmesiyle düzen sağlanmıştır. Bu durumlar, eserdeki ahlakî ve manevi duyguların dışavurumunun göstergesidir.

Herbert, “Dune” eserinde geleceğin senaryosunu yazmış, Dünya ile ona zaman olarak oldukça uzak bir gezegeni bütünleştirici bir şekilde sentezlemiştir. Romanda, gelecek öngörülme çalışılmış ve yeni bir bağlamda farklı duygu durumları yansıtılmıştır. Bunun yanı sıra bilim, teknoloji ve felsefi düşünceyle donatılan arketipik, efsanevi ve kozmik niteliklerin kullanıldığı Dune mitolojisi ortaya çıkmıştır. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nin arketipik boyutu daha çok kaos-düzen ikileminden meydana gelmiştir. Daha önce de belirtildiği gibi eserde Dünya uzaya kestirme yol yapabilmek için Vogonlar tarafından yok edilmiştir. Bu yok ediliş, kaos ortamına sebep olsa da yeniden bir dünya inşa etmek için çalışmalar hız kesmeden başlamıştır. Dünyanın yok oluşu ölümle, yeniden yaratılma aşaması ise yeniden doğuşla ilişkilendirilebilir. Aynı zamanda evrende yer alan pek çok gezegen yok olmuş ve yenileri yaratılmıştır. Galaksinin her yerinde olduğu iddia edilen sütunların bilim-akıl, doğa-maneviyat ilişkisini temsil etmesi etik ikilemleri ortaya çıkarmaktadır. Her iki eserin arketipsel özellikleri mitik boyutlarını ortaya koymaktadır. Mitik boyutların varlığı da romanların psikolojik derinliğe sahip olduklarını gösterir.

İki eser de dünya dışı medeniyetlerin sorunları ve insanlığın daha ileri evrimini konu edindiğinden mitleri modern yaşam şartlarına uyarlamıştır. Uyarlanan mitler kozmik özelliğe sahiptir ve teknoloji destekli hayal ürünleridir. Eserlerde üretilen çağcıl mitler, mitlerin birebir aynısı değildir, yaşam şartlarına göre güncellenmişlerdir. “Dune” eserinde Sümer, Yunan ve Roma mitolojisinden izler bulunmaktadır. Ayrıca eserde, mitolojideki zoomorfik -hayvan biçimli tanrı- döneme benzeyen bir kullanım vardır. Melanj baharatının üretilmesinde büyük etkiye sahip yaradan isimli solucanların Fremmen halkı tarafından toprak tanrısı görülmesi buna örnektir. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde İskandinav mitolojisinden yansımalar vardır. Şimşek tanrısı Thor ve İskandinav mitolojisinin kutsal mekânı Valhalla eserde kullanılan mitik unsurlardır. Romanlarda evrenin yaratılışı, tanrı anlayışı, insanların yaşamları, toplumsal yaşamın sürekliliği ve hayatın anlamına ilişkin mitler modern dünyanın koşullarına göre uyarlanmıştır.

İki eser, mitlerin çağcılaştırılması bağlamında değerlendirildiğinde kozmik yapılar içermesi, arketipik boyuta sahip olmaları, mitin işlevlerini kendi argümanları yoluyla gerçekleştirmeleri açısından benzemektedir. Her iki eser mitlerden konu, işlev ve figür olarak faydalanmışlardır. Eserlerde insan doğasını keşfetmek için duygulardan ve etik ikilemlerden faydalanılması geleceğe yönelik ahlakî ve manevî duyguları ortaya çıkarmıştır. Gelişen teknoloji ile beraber mitlerin bilim kurgu dünyasında da ortak değer olduğu ve bu eserlere kaynaklık ettiği gözlemlenebilir. Eserlerde görüldüğü gibi zaman, mekân, hayat ve şartlar ne kadar değişse de insanlık tarihinin benzer eksenler üzerine kurulu olduğu ortaya çıkmaktadır. İnsanlığın ileri evriminde, yaratıcı, evrenin anlamı, geçmiş ve geleceğe dair merak, bilim kurgunun mitlerle ortak noktalarıdır. Dolayısıyla bilim kurgu eserlerinin yaşama temel ararken bilimsel ve teknolojik gerçekliklerle birlikte mitleri ve bu mitlerin işlevlerini kaynak olarak kullandıklarını söyleyebiliriz.

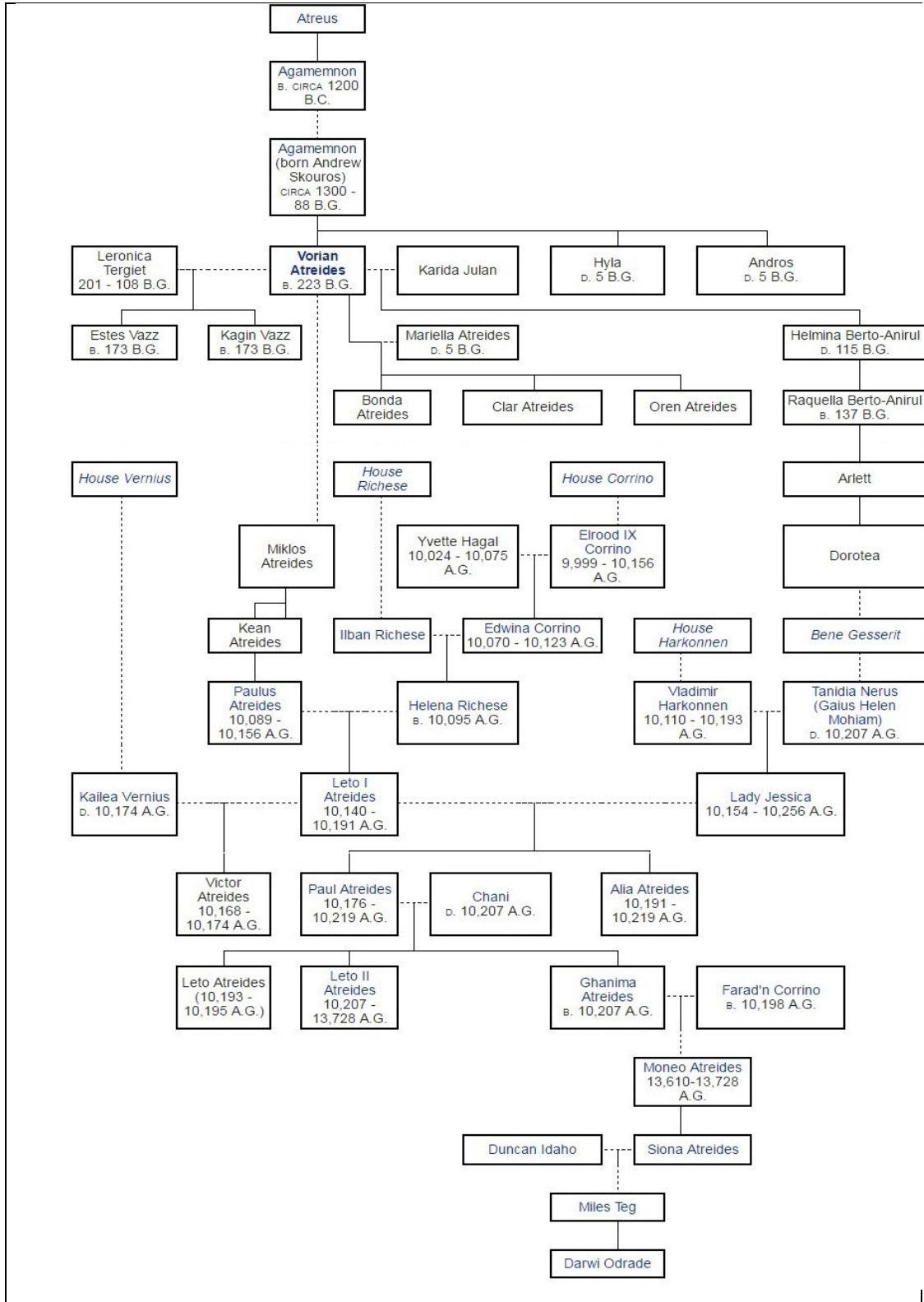
5.2. Güncellenen Mitik Kahraman Bağlamında Paul Atreides ve Arthur Dent

“Dune” eserinin kahramanı Paul Atreides, eserde baştan sona kendi ayakları üzerinde durmayı başaran, çektiği eziyetlere ve acılara katlanabilen, zorlukların üstesinden gelebilen bir yapıya sahiptir. Paul, çocukluğundan beri özel eğitim alarak yetişmiştir. Babası Leto Atreides, annesi bir Bene Gesserit rahibesi olan Leydi Jessica’dır. Frank Herbert, Paul’ü yaratırken geleneksel ve mitik kahraman özelliklerinden kopmamıştır. Aynı zamanda Paul, yaratılan yeni evrene göre karakterize edilmiştir. Paul’de dikkat çeken ilk özellik soyadının Atreides olmasıdır. Atreides soyadı Antik Yunan mitolojisinden gelmektedir. Yunancası Atreidai olan kelimenin çoğulu, Atreidae’dır. Atreusoğulları, Menelaos ve Agamemnon’a verilen isimdir. Babaları Atreus, Pelops’la Hippodameia’nın oğludur. Aynı zamanda Menelaos ve Agamemnon’a Pelops oğulları da denmektedir (bkz., Erhat, 2002: 68). Paul Atreides’in soyu, Atreusoğulları’na dayandırılmaktadır. Atreidesler eserde bu bağlarından sıkça bahsetmişlerdir. Özellikle Agamemnon ile olan soy bağlarını korumaları, eserde iki farklı yerde dillendirilmiştir:

Kehanet gücü insanı işte böyle yapar, diye fısıldadı bir ses.
Elleriyle kulaklarını kapadı. ‘Kâhin değilim ben! Transa geçmem işe yaramıyor!’
diye düşündü. Ama o ses ısrar etti: ‘Eğer yardım alsaydın işe yarayabilirdi.’
‘Hayır...hayır’, diye fısıldadı Alia. Zihninde başka sesler yükseldi: ‘Ben ceddin
Agamemnon, beni dinlemelisin!’
‘Hayır...hayır...’ Alia ellerini kulaklarına öyle sıkı bastırdı ki, canı acımaya başladı
(Herbert, 2008c: 79).

Yukarıdaki diyalogda Alia, cediti Agamemnon ile trans hâlinde iletişim kurmuştur. Paul’ün kızı Ganimet de atalarından şu şekilde bahseder: “Çünkü ben Paul’ün kızımım dedi Ganimet. Biz Atreidesleriz, ceddimiz ta Agamemnon’a dek uzanır ve kanımızda ne var biliriz. Bunu sakın unutma, babamın evlatsız karısı. Biz Atreideslerin geçmişi kanlıdır ve kan dökmeyi de sürdüreceğiz” (Herbert, a.g.e.: 383). Paul’ün kız kardeşi Alia ve kızı Ganimet soylarının Antik Yunan mitolojisinde Agamemnon’a kadar gittiğini dile getirmişlerdir. Ganimet’in Atreidesler’in geçmişinin kanlı olduğunu söylemesi Atreides lanetine ve Truva Savaşı’na bir göndermedir. Atreus ailesi Antikçağ’dan günümüz modern yazınına kadar tragediyaların konusu olmuştur. Atreus laneti ya da Pelops oğullarının kan davası olarak bilinen mesele iki kardeş Atreus ve Thyestes arasındaki düşmanlıktır. Bu lanet, tanrılara kötü davranan Tantalos’la başlar, Tantalos’un oğlu Pelops ve torunu Atreus ile devam eder. Atreus ve Thyestes üvey kardeşlerini öldürerek Miken’e kaçarlar. Bu düşmanlık yüzünden korkunç cinayetler işlenmiştir (bkz., White, 2012: 190). Söz konusu lanet ve kan davası Arrakis Gezegeni’nde Atreides ve Harkonnenler tarafından devam ettirilmiştir. İki hanedanlık arasında gezegeni ve baharat ticaretini kontrol etme yarışı suikastlere ve savaflara neden olmuştur.

Atreusoğulları’nın geçmişindeki diğer kanlı olay da Truva Savaşı’dır. Atreus’un iki oğlu Agamemnon ve kardeşi Menelaos Truva Savaşı’nın taraflarındandır. Babası Atreus’tan sonra tahta Agamemnon geçer. Truva Savaşı da Menelaos’un karısı Helen yüzünden çıkmıştır. Atreusoğulları’nın bu savaşı Dune evreninde soylarını devam ettiren Paul tarafından bir cihada dönüşmüştür. Aşağıdaki şablon Atreusoğulları ve Atreideslerin akrabalık bağını göstermektedir:



Tablo 4- Atreides Soy Ağacı
(www.bilimkurgukulubu.com)

Şablonda görüldüğü gibi soyu antik Yunan mitolojisindeki Atreusoğulları'na dayanan Paul'un ismi de Hristiyanlıkta Aziz Paul'u hatırlatmaktadır. Aziz Paul ya da Paulus, Hz. İsa'nın habercisi ve Pavlik kiliselerinin kurucusudur. Bugün Hristiyanlıkta çarmıh ve yeniden dirilme, vaftiz, imanla aklanma, Mesih'in ikinci gelişi, kutsal ruh vb. pek çok inanç, Aziz Paulus sayesinde günümüze kadar gelmiştir (bkz., Witherup, 2004: 243). Paul de eserde kendini bir havari gibi hissetmektedir:

Bana huşu duyuyor musun? diye sordu Paul.
'Siz siyeçimizdeyken Usûl olan Paul-Müeddib'siniz,' dedi Korba. 'Size ne kadar bağlı olduğumu biliyorsa-'
'Kendini bir havari gibi hissettiğin oldu mu hiç?' diye sordu Paul.
Korba'nın soruyu yanlış anladığı belliydi, ama ses tonunu doğru yorumlamıştı.
İmparatorum, vicdanımın temiz olduğunu bilir (Herbert, 2008b: 116).

Görüldüğü gibi Herbert, kahramanı yaratırken Antik Yunan ve Hristiyanlık unsurlarını kullanmıştır. Burada dikkat çeken nokta kahramanın ismiyle karakteri arasında bir bağlantı olmasıdır.

“Otostopçunun Galaksi Rehberi”nin kahramanı Arthur Philip Dent, dünyanın uzaylılar tarafından yok edilmesine ramak kala, yakın arkadaşı Ford Prefect tarafından kurtarılan talihsiz bir insandır. Arthur Dent' in başta kendisi gibi bir insan sandığı Ford Prefect, aslında bir uzaylıdır ve Arthur bu uzaylı arkadaşıyla birlikte galaktik gezegenlere doğru otostop çekerek yolculuk yapar. Arthur'un ailesi ile ilgili eserde herhangi bir bilgi yoktur. Arthur'un nasıl biri olduğuna dair bilgiler eserde şu şekilde yer alır:

Ev koskoca dünyada bir tek Arthur Dent için önemliydi ve bunun tek nedeni bahsi geçen evin şans eseri onun yaşadığı ev olmasıydı. Onu sinirli ve huysuz yapan Londra'dan ayrıldığından beri, yaklaşık üç yıldır burada yaşıyordu. Otuz yaşlarında, uzun boylu, koyu saçlı biriydi ve asla kendisine güvenemezdi. Onu en çok endişelendiren şey insanların ona her zaman neden bu kadar endişeli göründüğünü sormalarıydı. Arkadaşlarına hep düşündüklerinden çok daha ilginç olduğunu söylediği yerel bir radyo kanalında çalışıyordu (Adams, 2014: 19).

Görüldüğü gibi sıradan bir hayat yaşayan Arthur Dent, sürekli endişeli ruh hâliyle okuyucuya sunulur. İsmi, ayrı ayrı değerlendirildiğinde karakteri ile ilgili ipuçları taşıdığı görülmektedir. Arthur, Kelt mitolojisinde ülkesini birleştirerek barışa kavuşturan efsanevî Britanya hükümdarıdır. Arthur kelimesinin kökeni Artorius'tan

gelir, asil ve cesur anlamındadır (bkz., Paajanen, 2012: 274). Philip, tıpkı Paul gibi Hz. İsa'nın on iki havarisinden birinin ismidir (bkz., Hardon, 1954: 303). Dent kelimesi “gedik, çöküntü ve göçmek” (Atalay, 1999: 925) anlamına gelir. İsmi bütün olarak değerlendirildiğinde kendi içerisinde zıtlıklar olduğu görülebilir. Arthur, güçlü, cesur ve asil bir kral olmasına rağmen soyadı kaderinin belirleyicisi konumundadır. Dünyanın yok edilmesiyle farklı gezegenlerdeki galaktik yolculuğu da soyadı ile uyumaktadır.

Kral Arthur'un rehberi ve arkadaşı konumundaki Merlin'le Arthur Dent'e galaksi gezisinde arkadaşlık eden Ford Prefect misyon olarak birbirine benzemektedir. Tıpkı Merlin gibi Ford da Arthur'a rehberlik eder ve yolculuklarında onu korur. Aralarındaki fark, Merlin'in bir büyücü, Ford'un bir uzaylı olmasıdır. Görüldüğü gibi mitlerdeki büyücü ya da sihirbazın yerini bu eserde uzaylı almıştır.

Çalışmada ele alınan başkahramanlar Paul Atreides ve Arthur Dent, kahraman olma özellikleri bağlamında benzerlikler taşımaktadır. Öncelikle her iki kahramanın isimleri kişiliklerini yansıtan anlamlara sahiptir. Söz konusu eserlerde bir önceki bölümde Feehan'ın bahsettiği bilim kurgunun beslendiği kaynakların antik Yunan, İncil ve Kuzey Avrupa mitleri olduğuna dair görüşü iki romanın kahramanları için de geçerlidir. Paul Atreides'in soyadı, Arthur Dent'in ilk ismi mitik anlamlar taşımaktadır. Atreides, Atreus soyundan gelen bir soyadıdır ve Paul'ün soyu Atreusoğulları'na dayanmaktadır. Yine Arthur da mitik bir isimdir. Gücü ve cesurluğuyla bilinen ünlü Britanya kralı Arthur'u hatırlatmaktadır. Eserlerin kahramanlarından biri isminden diğeri soy isminden dolayı mit dünyasıyla ilintilidir. Kahramanların isimlerinde dikkat çeken ikinci özellik Hristiyanlıktan seçilen Paul ve Philip'in kullanımınıdır. Hz. İsa'nın on iki havarisinden biri Paul diğeri Philip'tir. Dolayısıyla iki kahramanın ismi de mitlerden ve Hristiyanlık dünyasından seçilmiştir. Bu isimler kişiliklerini yansıttığı gibi kendilerine kurtarıcı misyonu da yüklemektedir. Söz konusu kurtarıcı misyonu ileride detaylı bir şekilde ele alınacaktır.

Eserde Paul'e üç isim verilmiştir. Bunlar; Kuisatz Haderach, Usûl ve Müeddib'tir. Kuisatz Haderach -aynı anda pek çok yerde olabilen kişi- ismi, Bene Gesseritlerin -eserdeki rahibeler topluluğu- genetik yoldan üretmeye çalıştıkları, organik zihinsel güçleriyle uzay ve zaman arasında köprü kuracak erkek Bene Gesserit'e verdikleri isimdir. Paul, tüm bu özelliklere uyar. Bene Gesserit'in Paul'ü de ilgilendiren kehaneti şudur: “Günün birinde bir erkek çıkıp ilacın lütfuyla birlikte kendi iç gözünü bulacak ve bizim bakamayacağımız yere bakacak, hem dışıl hem eril geçmişlere” (Herbert, 2008a: 22). Bahsi geçen kehanetlere uyan kişi Paul'dür. Özellikle Rahibe Ana'nın yaptığı test ve Arrakis'e sürüldükten sonra ilacın lütfu yani melanj baharatı sayesinde Paul, önseziye sahip olmuştur. Kehaneti doğrulayan diğer özelliği ise Bene Gesserit rahibesi olan annesi Leydi Jessica tarafından Bene Gesserit yöntemlerine göre yetiştirilmiş olmasıdır.

Paul'e Fremenler tarafından verilen isim Usûl'dür. Paul'ün Fremenli genç Jamis'le dövüşüp onu öldürmesinin ardından, güçlü olduğu için bu isim kendisine verilmiştir:

Adamlardan biri seslendi: 'Ona bir isim verelim Stil.'
Stilgar başını sallayarak onayladı ve sakalını çekiştirdi. 'Sen güçlüsün... bir sütun gibi güçlüsün.' Tekrar duraksadı. Aramızdaki adın Usûl olacak, yani sütun kaidesi. Bu gizli adın, asker adın. Biz TabrSiyeçliler sana Usûl diyebiliriz, ama başka kimse diyemez, Usûl (Herbert, a.g.e.: 375).

Sergilediği fiziksel gücü sayesinde Fremenliler arasında askeri isim olarak Usûl'ü alan Paul'ün gizli isminin dışında halk arasında kullanacağı bir Fremen ismi de alması gerekir. Paul, kendisine çölde sığıp duran farelere verilen Müeddib ismini seçer. Burada fare sembolü önemlidir çünkü Batı Afrika'da fare kehanet için kullanılır. Aynı zamanda kitonik (yer altı) hayvan olarak fare kutsal olanla iletişimde yeraltını sembolize eder (bkz., Chevalier ve Gheerbrant, 1982: 905). Paul'ün çöl farelerine verilen ismi almasında da hem kehanetin hem de kutsallığın ilişkisi vardır. Bir Atreides olduğu için babasının ona verdiği isimden vazgeçmez ve ikisini birlikte Paul-Müeddib olarak kullanır. Fremen halkı ise gösterdiği fiziksel güçlerden ötürü Paul'e farklı bir isim verir: “Kalabalıktakiler dönüp birbirleriyle konuşmaya başlayınca tekrar mırıltılar yükseldi: 'Hem bilge hem güçlü... Daha ne olsun...

Efsane kesinlikle gerçekleşiyor... Lisanü'l Gayb...Lisanü'l Gayb'." (Herbert, a.g.e.: 376). Lisanü'l Gayb, dış dünyadan gelen ses demektir ve Fremen efsanelerinde Mesih'i ve dış dünyadan gelen bir peygamberi işaret eder (bkz., Herbert, a.g.e.: 629). İsim analizi ile Paul'un karakteri çizilmiş olur. Atreus soyundan gelen hâkim bir hanedanlığın varisi olması kültürel kahraman boyutunu gösterir. Paul ismi Hristiyanlıktaki Aziz Pavlus'un dini yaymadaki rehberliğini; Fremen halkınca verilen Usûl ve Müeddib isimleri kahramanın gücünü, bilgeliğini ve aziz kişiliğini temsil eder. İki isim birleşince Fremen efsanelerindeki kurtarıcı peygamber imajı çizilmiş olur. Bu isimler, başlarda rol model olarak sunulsa da serinin diğer eserlerinde evreni savaşa sürükleyen Mesih olarak betimlenir. İsa Mesih ve Fremenlerin Mesihi olarak görülen Paul Atreides'in özellikleri karşılaştırıldığında paralellikler şu şekilde göze çarpar:

Paul Atreides	İsa Mesih
Müeddib: Öğretmen Usûl: Güçlü Kuisatz Haderach: Aynı anda pek çok yerde olabilen Lisanu'l Gayb: Dış dünyadan gelen ses	Son Âdem Ruhsal varlık, göksel insanoğlu Lütuf vasıtasıyla dünyaya kurtuluş getirmiştir Dünyaya yeniden hayat getirmiştir. Her şey yaşama kavuşacaktır (bkz., Witherup, 2014: 255).

Tablo 5- Paul Atreides ve İsa Mesih'in Özellikleri

Paul, İsa Mesih'e yakın özellikler taşımaktadır. Bu özellikleri doğrultusunda Fremen halkının beklediği, dışarıdan gelen -Caladan gezegeninden- kurtarıcı olarak görülmüştür. Paul, halkın bu inancını gerçekleştirmiştir. Paul ve İsa Mesih'in özellikleri karşılaştırıldığında Dune evreninin kahramanı hem geleneksel kahraman hem modern mitik kahraman özellikleri ile donatılmıştır. Paul, kültürel bir kahramandır çünkü Fremen kültüründe efsanevi figürü temsil eder. Efsanevi olması, Fremen kehanetlerindeki dış dünyadan gelen peygamberin özelliklerini taşımasındandır. Paul'ü kültürel kahraman yapan bir diğer özelliği, kültürün egemen hanedanlığının kurucusu olmasıdır. Atreides soyunu devam ettirecek olan Paul aynı

zamanda Arrakis'in çöllerinde bir Fremeni gibi yaşayarak, gücü ve bilgeliğiyle o kültürün hükümdarı konumuna yerleştirilmiştir. Bilinen gezegenlere uzak bir gezegende ve gelecekte, o gezegenin ve zamanın ihtiyaçlarına göre donatılmış olsa da arkaik kökeniyle bağlantısı bulunmaktadır. Geleceğin mitolojisinde, geleceğin kahramanı hem mitik hem de kültürel kahraman özelliklerini yansıtır. "Dune" kahramanı ile birlikte çağcıl mitik bir anlatı hâlini almıştır.

Arthur Dent, geçmişte ve gelecekte yaşayabilen bir özelliğe sahiptir. Hiper uzay sıçramaları nedeniyle tarih öncesi çağlara gidebildiği gibi şimdi ve gelecekte de yaşayabilir. Bu bakımından Paul Atreides'e benzemektedir. Paul'den farkı zihni yerine fiziksel gücüyle zaman içinde hareket etmesidir. Örneğin tarih öncesi bir gezegende yaşayarak oradaki halkı eğitmeye çalışır (bkz., Adams, 2014: 276-280).

Arthur Dent, dünyadan geriye kalan tek eril kişidir. Tanrının evrene yazdığı son mesajı bulması için görevlendirilmiştir. Bu görevin Arthur'a verilmesi onun bir anlamda kutsal yanını göstermektedir. Arthur'un gezegenler yapan fabrikaya gitmesi, evrenle ilgili açığa çıkmamış bilgiler edinmesi onun için oldukça şaşırtıcı ve sarsıcıdır. Evrenin anlamını bulmak için çabalayanların elde ettiği sonuçları, Slartibartfast isimli kişiden dinler. Duydukları karşısında insan ve evren ilişkisine umutsuz bakmaya başlar. Bu umutsuzluk, hayatın anlamının bulunamayacağını işaretidir. Arthur, Slartibartfast'ın kendine söylediklerinden ve dinlettirdiği duyuteyp kayıtlarından evrenin sayısız yaşam formundan oluştuğunu ve biri sonlandığında yerine başka bir oluşumun başladığını öğrenir (bkz., Adams, a.g.e.: 100-103).

Eserin en etkileyici noktalarından bir diğeri de reenkarnasyondur. Reenkarnasyon konusunda Arthur Dent'in de kafası karışıktır çünkü hayatı boyunca yaptığı birtakım şeyler karşısına çıkıp ondan sürekli hesap sormaktadır:

[...]Arthur'un yanı başında pullu, yeşil, dev gibi bir kertenkele durmaktaydı. Arthur döndü, haykırdı, geriye doğru sıçrayınca kendisini tavşanın ortasında buldu. Tekrar haykırdı, ama geriye sıçrayacak yer bulamadı. 'O da bendim,' diye kısık ve tehditkâr bir tonda mırıldanarak devam etti ses, 'sanki bilmiyormuş gibi davranma...'
'Bilmek mi?' dedi Arthur şaşırarak, 'bilmek?'

'Reenkarnasyonun ilginç yanı,'dedi törpüleyici bir tonlamayla ses, 'çoğu kişinin, çoğu ruhun, bunun kendisinin başına geldiğini fark etmemesidir. Söylediklerinin etkisi anlaşılın diye bir süre sustu. Arthur'a sorarsanız ortalık etkiden ve efekten geçilmiyordu zaten.

'Oysa ben farkındaydım' diye öfkeyle tısladı ses, 'yani farkına vardım. Yavaş yavaş, adım adım.'

O, her kimse, yine sustu ve nefes aldı.

'Başka türlü elimde miydi yani?' diye haykırdı, 'aynı şey durmaksızın, tekrar tekrar yinelenerek başıma gelirken! Yaşadığım her yaşamda, Arthur Dent tarafından öldürüldüm. Hangi dünyada, hangi bedende, hangi zamanda olursa olsun, tam kendime bir düzen kuruyorum, Arthur Dent geliyor ve bam, beni öldürüyor (Adams, a.g.e.: 364).

Yukarıdaki diyalogun geçtiği yer Nefret Katedrali'dir. Burası, geçmişle yüzleşme yeri olarak da düşünülebilir. Söz konusu yer, bir mağaraya benzemektedir. Bu mağaranın ihtişamlı duvarlarında Arthur Dent tarafından öldürülenlerin isimlerinin olduğu liste kazılıdır ancak buradaki öldürme eylemi bilinçli bir eylem değildir. Arthur'un yediği inekleri, tuttuğu ve beğenmeyip tabağının kenarına bıraktığı balıkları ya da çantasının derisinde kullanılmış hayvanlar, öldürdüğü varlıklar arasında sayılır. Buradaki önemli nokta, yaratıkların aynı kişi olduğunun iması ve Arthur'un görüldüğü kişiliktir: "Arthur bir gorgo, tek kişilik masum bir evrende kesip biçerek ilerleyen bir ogre, bir kötülük sembolü, yırtıcı, yağmacı bir kişilik gibi görünmekteydi" (Adams, a.g.e.: 366). Gorgolar, mitolojide Phokys ile Keton'un kızlarıdır. Aralarında en fazla ün salan Medusa'dır. Bu yaratıkların başlıca niteliği korku salmaktır (bkz., Erhat, 2002: 118). Ogre de "genellikle insan yiyen, canavar benzeri ve çok çirkin devler olarak tanımlanan mitolojik yaratıklardır" (Adams, 2014: 366). Aslında Arthur ile ilgili varılmış bu yargılar, onun bir bakıma anti-kahraman özelliği sergilediğinin göstergesidir. Bilinçsiz olarak davranışsal kusurlara sahiptir. Kültürel kahraman özellikleri bağlamında değerlendirildiğinde Arthur, galaktik kültürün kahramanı olarak görülebilir, aynı zamanda dünyada yaşamış kültürlerin de temsilcisidir. Arthur zaman ve uzayda hareket etme kabiliyetine sahiptir. Geçmişte ve gelecekte seyahat ederken uçabilmeyi ve kuşlarla iletişim kurabilmeyi öğrenmiştir.

Paul ve Arthur zamanın içinde seyahat edebilme özelliğine sahiptir. Paul bunu kullandığı baharat aracılığıyla yapabilir fakat onun zamandaki yolculuğu fiziksel değil zihinsel bir eylemdir. Buna karşın Arthur, zaman içinde fiziksel bir

yolculuk yapar. Onun bu fiziksel yolculuğunda kullandığı herhangi bir madde yoktur ancak yardımcısı Ford vardır. Arthur, geçmişe ve geleceğe gidebildiği gibi Dünya'nın yıkılmadan önceki son hâline de geri dönebilir. Paul ve Arthur'u diğer insanlardan ayıran özellikleri budur. Paul, zihinsel yolculuğundan edindikleriyle neler olacağını önceden görebilir fakat Arthur daha çok bulunduğu zamana ayak uydurarak yaşamaya devam eder. Aralarındaki fark, Arthur'un yaşam alanının yok olması ve bilmediği uzayın farklı gezegenlerinde yaşam sürmesidir. Paul ise bu özelliğe Arrakis Gezegeni'ne geldikten sonra sahip olmuştur. Öncesinde annesi tarafından öğrendiği bazı Bene Gesserit yöntemlerini bilmektedir. Bu yöntemler ve baharatın etkisiyle Paul, Fremen halkının gözünde kutsal bir mertebeye yükselmiştir.

Kutsallık sadece Paul'e atfedilen bir özellik değildir. Paul'ün kutsallığı Fremenlerin kehanetlerini yerine getirmesiyle ilgilidir. Fremen efsanelerinde Mesih ve dış dünyadan gelen peygamber inancını Paul karşılamaktadır. Paul'ün bilge ve güçlü olması Fremenlerin bu inancını güçlendirir. Aynı zamanda Bene Gesserit rahibelerinin Kuisatz Haderach kehaneti de Paul aracılığıyla gerçekleşmektedir. Zihinsel güçleriyle uzay ve zaman arasında köprü kurabilen erkek Bene Gesserit, Paul Atreides'tir. Bütün bu kehanetleri yerine getirmesi ve dış dünyadan gelen peygamber olarak görülmesi onun kutsal yönünü ortaya çıkarır. Arthur, her ne kadar Paul gibi herhangi bir kehaneti yerine getirmiş olmasa da onu kutsal yapan en önemli özelliği, tanrının dünyaya bıraktığı son mesajı bulmakla yükümlü olmasıdır. Aynı zamanda evrenle ilgili soru sormak için tanrının evine gitmesi Arthur'u bir bakıma tanrısal boyuta yükseltmektedir. Bu yükseliş Eliade'ye göre "homo religiosus arketipidir" (Eliade, 2015: 159). Sembolik olarak göğe çıkmayı simgeleyen bu arketip iki kahramanda da gözlemlenebilir. Arthur, tanrının evrene bıraktığı mesajı bulmak için sembolik olarak göğe yükselirken Paul, dük vârisiyken sıradan bir Fremen yaşamına oradan da imparatorluğa ve Mesihliğe yükselerek "homo religiosus" arketipini yansıtır.

Paul ve Arthur, kendilerine verilen görevleri yerine getirmekle yükümlüdürler. Bu görevler konusunda farklılıklar bulunmaktadır. Paul, babasının öcünü almak ve gezegenin yönetimini ele geçirmek için çabalamaktadır. Onun

görevi, daha bireysel ve intikam almaya yöneliktir. Arthur ise bilmediği bir zamanda, evren içinde tanrının son mesajını bulmak ve evrenin anlamını keşfetmek üzere görevlendirilmiş bir dünyalıdır. Her ikisi de bu görevleri benzer aşamalardan geçerek tamamlamaya çalışırlar.

Paul, babasının intikamını almak ve yönetimi ele geçirmek için verdiği mücadelede en büyük desteği annesinden görmüştür. Leydi Jessica, Paul'ün hayatında önemli bir yere sahiptir. Hem annesi olarak onu koruyup kollarken hem de ona Bene Gesserit yöntemleriyle zihinsel ve bedensel acılara nasıl katlanması gerektiğini öğretmiştir. Ayrıca Paul ile beraber yola çıkarak her türlü zorluğa beraber katlanmıştır. Arthur'un hayatında anne babası ile ilgili herhangi bir bilgi yoktur. Annesiyle ilgili sadece şöyle bir ifadesi vardır: “ Böyle zamanlarda, yani Betelgeuselü bir adamla bir Vogon hava kilidine tıklıp kaldığımda ve uzayın derinliklerinde havasızlıktan ölmeme azıcık zaman kaldığında, keşke gençken annemi dinleseydim diyorum” (Adams, a.g.e.: 59). Arthur'un bu sözlerinden geçmişe dair pişmanlık yaşadığı sonucuna varılabilir.

Paul Atreides, gösterdiği cesaret ve becerileri doğrultusunda Usûl ve Müeddib isimlerini almıştır. Kendisine atfedilen bu isimler kişiliğinin farklı yönlerini temsil eder. Fremen kehanetlerinde taşıdığı özellikleriyle de kendisine Lisanü'l Gayb denmiştir. Paul'e verilen isimler onun bütün kişilik özelliklerini bütünüyle yansıtmaktadır. Paul; bilge, cesur, aynı anda pek çok yerde olabilen, mitik ve dinî özellikler sergileyen bir kahramandır. Arthur Dent, sıradan biri gibi gözüktür ancak çıktığı yolculukta karşılaştığı durumlar sebebiyle diğer insanlardan farklıdır. Burada Arthur'un, Paul ile benzer özellikleri bulunmaktadır. Arthur, geçmiş çağlarda yaşayan insanlara birtakım şeyler öğretmiştir. Paul de bilgeliği ve halkı yönlendirmesi nedeniyle Müeddib olarak bilinmektedir. Paul gibi kendisine verilen farklı isimler yoktur ancak evren serüveninde Dünya'dan kalan tek eril kişi olması ve kendisine verilen görevler nedeniyle seçilmiş bir kahramandır. Arthur, galakside otostop çekerek yolculuk yapabildiği için cesur, geçmişiyile yüzleştiği için güçlü ve verilen görevleri yerine getirme çabasıyla da kararlı bir duruş sergileyen çağcıl mitik kahramandır.

Paul ve Arthur, kendilerine verilen görevleri yerine getirirken benzer özellikler sergilerler. İkisi de çağcıl mitik kahraman özellikleri ile Campbell'ın kahraman arketipine benzemektedir. Aşağıda Paul'ün ve Arthur'un özellikleri tablo hâlinde sunulmuştur:

	Paul Atreides	Arthur Dent
Yakın ilişki içinde olduğu kişiler	Stilgar, Thufir Hawat, Duncan Idaho, Gurney Halleck	Ford Prefect, Trillian, Zaphod Beeblebrox, Marvin, Fenchurch
Düşmanlar	Harkonnen Hanedanlığı (Vladimir Harkonnen)	Aragaj, Vogonlar
Yakınları	Leydi Jessica, Leto Atreides, Chani, Alia Atreides	Bilinmeyen ebeveyn ve kız kardeş, kızı Random Frequent Flyer Dent
Diğer isimleri	Usûl, Müeddib, Kuisatz Haderah, Lisanü'l Gayb	-
Hareket noktası	Caladan'dan Arrakis'e geliş, babasının öldürülmesi, çöle kaçarak yerli halkın arasına karışmak	Dünya'nın yok olması ve evrende seyahat etmek
Gücü/Yeteneği	Bene Gesserit yetenekleri, ön sezi	Uçabilmek, kuşlarla iletişim kurabilmek

Tablo 6- Paul Atreides ve Arthur Dent'in Özellikleri

Tabloya bakıldığında, Campbell'ın monomit şablonuna benzediği görülebilir. Tabloda hareket noktası olarak belirtilen kısım, monomitteki kahramanların yola çıkış aşamasına denk gelmektedir. Tablodaki düşmanlar, monomit şablonunda kahramanın karşısına çıkan engellerdir. Monomite göre kahraman karşılaştığı engelleri aşarken ona yol gösteren bir rehberden yardım alır. Tabloda rehberlik görevini üstlenen kişiler, kahramanların yakınları ve yakın ilişki içinde oldukları kişilerdir. Kahramanların yeteneklerinin monomitteki karşılığı çıktıkları yolculukta elde ettikleri ve kendilerine verilen hediyelerdir. Kahramanların geçirdikleri monomit aşamaları ilerleyen bölümlerde detaylı olarak irdelenecektir.

Çağcıl mitik anlatılar olarak bilim kurgu ve kahramanlarını esas aldığımız çalışmada, eserlerin kahramanları Paul ve Arthur'un mitik kahraman özellikleri taşıdıkları belirlenmiştir. Mitlerdeki kahramanlardan farkları, yaşadıkları zaman ve mekândır. Söz konusu kahramanlar, ileri teknolojiyle donatılmış, insanlık tarihinden uzakta, yepyeni bir evren ve yaşama alanında olsalar da antik dünyadaki kahramanlarla aynı rolü ve işlevleri yerine getirerek çağcillaşan mitlerdeki kahraman görevini üstlenmişlerdir.

5.3. Frank Herbert'in "Dune" ve Douglas Adams'ın "Otostopçunun Galaksi Rehberi" Eserlerinin Arketipçi Eleştiri Bağlamında Karşılaştırılması

Bu bölümde, "Dune" ve "Otostopçunun Galaksi Rehberi"nin başkahramanları Paul Atreides ve Arthur Dent'in kişiliklerini çözümlmek ve onları kahraman yapan özellikleri detaylı bir şekilde incelemek için arketipçi eleştiri kullanılacaktır. Bilim kurgu eserlerinin çağcıl mitik anlatı olarak görülmesinde arketipler başrol oynar çünkü mitlerin de arketipleri vardır. Makro kozmosun çözümlenmesinde karşılaşılan mitler ve arketipler mikro kozmosun ya da insanın analiz edilmesinde de önemli bir yer tutar. Kahramanların bilinçaltındaki iç benlik, gölge, anima/animus ve persona arketipleri çağcıl kahramanlık mitinin temel yapı taşlarıdır. Bu bölümde arketipçi eleştiri doğrultusunda bilinçaltındaki arketipler ortaya çıkarılarak, arketiplerin kahramanların kişilik gelişimindeki yeri belirlenmeye çalışılacaktır.

5.3.1. İç Benlik Arketipi

Kişilik, katmanlardan oluşan bir yapı olarak düşünüldüğünde en alt katmanı iç benlik oluşturur çünkü "iç benlik arketipi her şeyin bağlı olduğu, her şeyi düzenleyen ve kendisi de bir enerji kaynağı olan kişiliğin ve ruhsal bütünlüğün merkezci noktasıdır" (Gökeri, 1979: 183). Ruhsal yapının en temelini oluşturan iç benlik arketipi kişinin varlığını sorgulamasını, kendi iç dünyasına inerek aslında kim

olduğunu keşfetmesini sağlar. Bu arketip bilinç düzeyine iki türlü çıkar: “İç benlik arketipi çeşitli şekillerle simgelenir. Bu herhangi bir insan, hayvan, eşya veya şekil olabilir. İç benlik arketipi insan olarak simgelendiğinde ‘Yüce Birey’ olarak adlandırılır” (Onat, 2007: 6). Daha önce kuramsal çerçevede iç benlik arketipinin daire şeklinde sembolize edildiğini ve “mandala” anlayışının buna örnek olarak gösterildiğini belirtmiştik. Mandala simgeciliği “ortak merkezli olarak düzenlenmiş tüm figürleri, tüm dairesel ve küresel biçimleri ve bir ortak merkezleri olan tüm daire ve kareleri kapsar” (Fordham, 1994: 82). Kişilik bir daire olarak düşünüldüğünde iç benlik arketipi kişiliğin merkez noktasındadır ve diğer arketipler (persona, anima/animus, gölge) ona bağlıdır. Bu dairenin tamamlanmasıyla kişiliğin yapı taşları oturmuş olur.

İncelediğimiz romanların kahramanları Paul ve Arthur, varoluş sorgulamalarıyla kendi iç benliklerine ulaşmaya çalışırlar. Paul, küçük yaşta aldığı büyük sorumlulukla sırtında ağır bir yük taşımamaya mahkûm olur. Hem dükün oğlu olması hem de alıştığı yaşamından kopmasıyla bu sorgulamayı daha derinden yapar. Paul, annesinden öğrendiği Bene Gesserit yöntemiyle yaptığı bir iç yolculukta benliğinin kapılarını aralar:

Zihinsel bir gerginlik hissedilen Paul, annesinin öğrettiği zihin-beden egzersizlerini uygulamaya karar verdi. Üç hızlı nefes beyinsel tepkilerini tetikledi: hafifçe yüzen bir farkındalığa geçti... bilinci odaklandı... şahdamarı genişledi... odaklanmamış bilinç mekanizmasından kaçındı... bilincini seçerek yönlendirdi... kan akışı hızlandı ve aşırı yüklenmiş bölgelerinde yoğunlaştı... insan sadece iç güdüleriyle besin-güvenlik-özgürlük elde edemez. Hayvan bilinci yaşanan anın ötesine geçemez ve kurbanlarının soyunun tükenebileceğini de düşünemez... hayvan yok eder, üretmez... hayvani zevkler duyusal düzeylerin civarında gezinir ve algısal olandan kaçınır... yaşadığı evreni görmek isteyen insan, olayları oturtacağı bir ağa ihtiyaç duyar... seçilerek yönlendirilmiş bilince yoğunlaşmak bu ağı biçimlendirir... bedensel bütünlüğü takip eden sinir-kan akışı hücresel gereksinimlerin en derin farkındalığıyla uyumu getirir... her şey, hücreler, varlıklar geçicidir... içindeki akışın kalıcılığı için uğraş (Herbert, 2008a: 11-12).

Paul, iç yolculuğunda bilinci ile bilinçaltını ayırmaktadır. Kendi deyimiyle yönlendirdiği bilinci, bedensel ihtiyaçlardan daha çok ruhsal bütünlüğe odaklanmıştır. Paul varlığını sorgularken geçici olmak yerine sürekli olmayı kendine salık vermektedir. “Otopostöçunun Galaksi Rehberi”nde Arthur’un içe dönük olduğu

ve varlığını sorguladığı zamanlar, galaksiler arası seyahatinde eski yaşamına dair anılarını bulduğunda ortaya çıkar:

Havluyu gözlerinden çekmek için ümitsizce öbür elini kullanmak istiyordu, ama o eliyle de içinde zeytinyağı, reçine şarabı ve Santorini kartpostallarının bulunduğu valizi tutuyordu ki valizi yere bırakmayı da hiç istemiyordu. İnsanın 'kendisine döndüğü' o anlardan birini yaşıyordu, hani birden dönüp kendinize baktığımız ve 'Ben kimim? Ne yapmaya çalışıyorum? Şimdiye kadar ne başardım? İyi biri miyim?' diye düşündüğünüz anlardan birini. Hafifçe inledi (Adams, 2014: 380).

Arthur'un bu sözlerinden geçmişte yaşadıklarının bilinçaltında önemli bir yer edindiği görülmektedir. Kendisine kim olduğu ve hayattaki amacının ne olduğu gibi sorular sorması varoluş problemi yaşadığını gösterir. İç sesinin sorduğu soruların cevabı, şu sözlere yansımıştır: "Hayatın bir sesi olduğu ve bu sesin ona kesintisiz bir şekilde sorduğunuz sorulara cevap verdiğini hiç fark etmemiş, bu sesi hiç bilinçli olarak hissetmemiş ya da tonlarını tanımamıştı" (Adams, a.g.e.: 484). Burada Arthur'un iç benliği ve hayatı arasında bir geçiş olduğu gözlemlenebilir. İç dünyanın dış dünyası ile bağlantısı iç benliğinin oluşumunda rol oynamaktadır.

Paul'ün iç benliğinin en yoğun duygusu korkudur: "Korkmamalıyım. Korku aklın katilidir. Onun etrafımdan ve içimden geçip gitmesine izin vereceğim. Ve geçip gittiğinde, onun yolunu görmek üzere iç gözümü kullanacağım. Korkunun gittiği yerde hiçbir şey olmayacak. Yalnızca ben kalacağım" (Herbert, 2008a: 16-17). Paul'ün sözlerinde iç benliğinde hiçbir korkuya yer bırakmadığı ve kendini bulma aşamasında onu geriye çeken duygu ve düşünceleri ortadan kaldırdığı görülmektedir. "Otostopçunun Galaksi Rehberi"nde de Arthur'un edindiği deneyimden ötürü korkusu vardır. Bu korku, rüyalarında ortaya çıkan bilinçaltının yansımasıdır:

Düş diyarı ansızın altında afallatıcı bir uçurum hâlinde hiçliğe doğru düşerken kırığın kıyısında sersem sersem yalpaladı; dehşet verici boşlukta büküldü, tutunacak bir yer aradı, kollarını çırpı ve düştü. Pürüzlü derin yarığın öbür yanında başka bir diyar vardı, başka bir zaman, daha yaşlı bir dünya, diğerinden kopmamış, ama gene de birleşmiş denemeyecek bir dünya: İki Yerküre. O sırada uyandı (Adams, 2014: 454-455).

Arthur'un benliğinin merkez noktası, yine yaşanmışlıklarıyla paralel şekilde bilinçaltının derinliğinde saklanmakta ve bu durum da rüyasına sirayet etmektedir. Özellikle iki farklı diyar, iki farklı zaman ve iki Yerküre olması Arthur'un galaksi seyahatinden önceki ve sonraki durumunu betimlemektedir.

Daha önce de bahsedildiği gibi iç benliği ortaya çıkaran simgeler, "Yüce Birey", eşya, hayvan veya geometrik şekillerdir. Hem Paul'ün hem de Arthur'un iç benliğinin dışı vurumunda "Yüce/Yaşlı Birey" etkin rol oynamaktadır. "Dune" da buna karşılık gelen pek çok kişi bulunur:

Müeddib'in Caladan'da yaşıtı oyun arkadaşı olmadığını okumuştunuz. Tehlikeler çok fazlaydı. Ama Müeddib mükemmel yoldaş-öğretmenlere sahipti. Saz şairi ve savaşçı Gurney Halleck vardı; bu kitabı okurken Gurney'in bazı şarkılarını da okuyacaksınız. Thufir Hawat vardı, yaşlı mentat, Padişah İmparatorun bile kalbine korku salan Suikastçılar ustası. Ginazlı Kılıçustası Duncan Idaho vardı; ihanet açısından karanlık ama bilgelik açısından ışıltılı Dr. Wellington Yueh; oğluna Bene Gesserit Yöntemiyle rehberlik eden Leydi Jessica ve elbette, baba olarak nitelikleri uzun süre göz ardı edilen Dük Leto vardı (Herbert, 2008a: 41).

Prenses İrulan'ın bu sözlerinde geçen kişiler, Paul'ün iç benliğinin farklı yönlerini ortaya çıkarmışlardır. Gurney Halleck sanatı, Thufir Hawat gücü, Duncan Idaho savunma içgüdü, Dr. Yueh da bilgeliğiyle Paul'ü iç dünyasıyla uyumlu hâle getirmişlerdir. O, güç ve gücü nasıl kullanması gerektiğini sanat ve bilgelikle vasıtasıyla öğrenmiştir. Bu noktada en fazla pay Leydi Jessica'ya düşmüştür. Özellikle Paul'ün karşılaştığı durumlarda verdiği tepkilerin ve kullandığı sözlerin kaynağında hangi duyguların yattığını Bene Gesserit yöntemleri sayesinde Leydi Jessica çözümleyebilir:

Kynes Paul'e bakmayı sürdürdü. 'hiçbir Harkonnen hatasını kabul etmemiştin' dedi. 'Belki sen onlar gibi değilsin Atreides'. 'Eğitimlerinden gelen bir kusur olabilir' dedi Paul. 'Satılık değilim diyorsun, ama şu teklifimi kabul edeceğimi sanıyorum: Senin sadakâtime karşılık benim sadakâtim...tamamen' Oğlumda Atreides samimiyeti var, diye düşündü Leydi Jessica. O müthiş, neredeyse naiçe bir onuru var...bu öyle büyük bir güç ki (Herbert, a.g.e.: 277).

Yukarıdaki sözlerinde Paul'ün iyi tarafını ortaya çıkaran Leydi Jessica şu sözlerinde ise oğlunun olumsuz yönünü göstermektedir:

Taşıyıcı bulacağımızı biliyordum dedi Paul. Babam bir sorunu çözmeyi kafasına koydu mu mutlaka çözer. Bunu Harkonnenler de öğrenmeye başlıyor. Böbürleniyor, diye düşündü Leydi Jessica. Böbürlenmemeli. Bu gece lazer silahlarından korunmak için yeraltında, çok derinlerde uyuyacak olan birinin böbürlenmeye hakkı yok (Herbert, a.g.e.: 184).

Paul'ün kişiliği ile ilgili yargıda bulunabilen Leydi Jessica, onun bilinçaltında yatan düşünceleri de okuyabilir: "Tehlikeli bir yol izliyor, diye düşündü Leydi Jessica. Ama mesaj tüpünü ve içinde yazılanları hatırladı. Birden Paul'ün ne yapmak istediğini anladı: Kararsızlıkların temeline inip ondan kurtulmak istiyordu. Böylece herkes onun sözünü dinleyecekti" (Herbert, a.g.e.: 518). Kişiliğinin olumlu ve olumsuz yönleri, iç benliğinin derinlerinde yatan Paul, ikisini de dengede tutmada başta annesi olmak üzere diğer eğiticilerinden yardım almıştır. Kendisine yol gösteren, akıl veren, tehlikeli durumlarda neler yapması gerektiğini öğreten kişiler sayesinde gücünü bilgelikle birleştirerek akılcı bir şekilde lehine çevirmeyi başarmıştır ancak ilerleyen zaman zarfında imparator olması Paul'ün ruh dünyasında bir takım değişiklikler meydana getirir. Korkusunu yenmiş, bilge ve zafer kazanmış bir İmparator olmasına rağmen hâlen tek isteği özgür olmaktır:

Tanrı olmayı hiç istemedim, diye düşündü. Tek istediğim sabah ışığında mücevher gibi parladıktan sonra kaybolan bir çiğ gibi olmaktı. Meleklerden ve lanetlenmişlerden kurtulmak istiyordum. Yalnız kalmak istiyordum..dikkat edilmemek [...] Tek isteğim geriye dönüp şöyle demekti: 'Bakın! Varoluş beni hapsedemedi. Bakın! Kayboluyorum! Bir daha hiçbir şey, hiçbir insan tuzağı beni kapana kıştırılmaz. Dinimi reddediyorum! Muhteşem bir an yaşıyorum! Özgürüm!' (Herbert, 2008b: 40-41)

Görüldüğü gibi Paul iyilik-kötülük, din, varlık, geçmiş ve gelecekte uzaklaşıp sadece ânı yaşamak istemektedir. Kendini bütün düşüncelerden soyutlayarak benliğini özgür kılmak için elde ettiği her şeyi geride bırakmayı düşünür. Gençliğinde zihninin derinlerinde yatan o korku, yerini artık özgür olma düşüncesine bırakmıştır. Bu değişimde yaşananların ve hedeflerine ulaşmanın verdiği doyumluk hissini etkin olduğu şu sorgulamasına yansımıştır:

Vücut kendisine teslim olur, diye düşündü. Sonsuzluk kendine ait olanı geri alır. Bu suları kısa süreliğine dalgalandırmış olan vücutlarımız, hayata ve kendilerine karşı besledikleri sevgiyle sarhoş olup dans ettikten ve bir takım tuhaf fikirler düşündükten sonra zamana teslim olurlar. Buna ne diyebiliriz ki? Ben belirdim. Yokum... ama yine de belirdim (Herbert, a.g.e.: 140).

Paul'ün bu sözleri yaşamını özetlemektedir. İyi ya da kötü, yaşanılanların ardından yine kendi özüne döndüğünü dile getirir. Bütün bu düşüncelerinin yanında ruhunun nereye ait olduğuna dair sorgulamalar da yapmaktadır:

Rüya görüyorum diye düşündü Paul. Baharatlı yemekten olmalı. Yine de etrafında kimseler olmadığını hissediyordu. Yoksa ruhu, Fremenlerin gerçek varlığının bulunduğu inandığı dünyaya mı geçmişti- Âlemü'l-Misâl'e, suretler dünyasına, tüm fiziksel sınırların kalktığı diyara? Bunu düşününce korktu, çünkü tüm sınırların kalkması demek, tüm referans noktalarının da kalkması demektir. O efsanevi dünyada, nerede olduğunu anlayamaz, 'Ben, benim, çünkü buradayım' diyemezdi (Herbert, 2008a: 465).

Paul'e göre yok olmak, bir son olsa da önemli olan var olmaktır. Ruhunun derinliklerinde ahiret inancının olması ve kendini neye ait hissettiğini sorgulaması tamamen iç benliğindeki varlık anlayışı ile ilgilidir. Belki de Paul için "cogito ergo sum (düşünüyorum, o hâlde varım)" değil, buradaysam o hâlde varım demek daha mantıklı gelmektedir.

"Otostopçu'nun Galaksi Rehberi"nde Slartibartfast, Arthur'un derin dünyasına inmesine yardımcı olur. Paul gibi Arthur'un iç benliğinin sesi Slartibartfast isimli bir kişide yankı bulur. Bu kişiyle Magrathea gezegeninde karşılaşan Arthur, benliğinin derinlerine onun sayesinde iner. Burası terk edilmiş Magrathea gezegeni olarak bilinir. Burada atmosfer yoğunluğunun düşük, havanın karanlık olması ve gezegenin derin yapısı Arthur'un iç dünyasının sembolü olarak görülebilir. Özellikle hava mobilden indiklerinde karşılarına çıkan duvar, Arthur'un iç dünyasının duvarı olarak algılanabilir: "Duvar. Duvar hayal gücüne meydan okuyor ve yenilgiye uğratiyordu. Duvar öylesine geniş, öylesine dimdikti ki tepesi, dibi ve kenarları görüş alanının ötesine geçiyor, insan ona bakınca tutulup kalıyordu. Sırf baş dönmesinin yarattığı şok bile insanı öldürmeye yeterdi" (Adams, 2014: 107). Söz konusu duvarın genişliği ve yüksekliği, Arthur ve hayal gücü arasında bir engeldir. Slartibartfast'ın şu sözlerinden buranın Arthur'un iç benliğinin merkezi olduğu düşüncesi çıkarılabilir: "Hoş geldin dedi Slartibartfast, ses hızının üç katı hızla yol alan minik bir noktaya dönüşen havamobil akıl almaz boşlukta fark edilmeden ilerliyordu, 'burası fabrika katımız' " (Adams, a.g.e.: 107). Burada Arthur'un iç benliği fabrika katı ile eşdeğer görülmüştür. Benliğinde barındırdığı en

önemli engel, hayalleri ile arasında duran duvardır ve iç benliğin fabrika katı olarak görülmesi bunun merkezde yatan kişiliğin temeli olmasındandır. Burada karanlık küremsi şekiller, metal ve ışık karışımı yapraklar bulunur. Slartibartfast, burada gezegenlerin yeniden inşa edildiğini söyler (Adams, a.g.e.: 107). Gezegenlerin inşası, makro kozmosu işaret ederken bu durum kişilik boyutuna indirildiğinde hadisenin mikro kozmos oluşumu olduğu söylenebilir. Arthur'un mikro kozmosunu oluşturan yapı taşının temelinde iç benliği yatar.

Arthur'un iç benliğinin en belirgin şekli küre ve dairesel duvardır. "Mandala simgeçiliği" açısından değerlendirildiğinde makro ve mikro kozmos uyumluluğu, tek merkeze bağlı ruhsal bütünlüğün oluşumuyla Arthur'un iç dengesini sağlar. Arthur'un iç dünyasındaki duvar bilinenin aksine farklı bir formdadır:

Yerin altında bir tünele dalmışlardı. Asıl muazzam olan kendi hızlarıydı, çünkü Arthur'un üstlerine doğru geldiğini sandığı ışık, yerdeki sabit bir delik, bir tünelin ağzıydı. Gümüş rengi delice bulanıklık ise, içinden yıldırım gibi-görünüşe göre saatte birkaç yüz kilometre hızla-geçtikleri tünelin dairesel duvarıydı (Adams, a.g.e.: 106).

Görüldüğü gibi dairesel duvar gümüş rengindedir. Gümüş ya da gri siyah ve beyaz renklerin karışımından meydana gelir. Siyah, ölüm ve başkaldırının rengiyken beyaz, temizlik ve saflığı sembolize eder. Gri; hareketsizliği, tarafsızlığı ve ümitsizliği temsil eder (bkz., Sivri, 2008: 51-53). Arthur'un iç benliğindeki dairesel döngü aynı zamanda renklerle de dönüştürücü bir süreci ifade eder. Grinin kullanımı birbiri içine geçmiş bir bütünlüğü ifade ederek denge unsurunu sağlamaktadır.

Arthur'un benliğindeki bütünlüğü sağlayan küre sembolü, kendini makro kozmosla birleştirmesinde de ortaya çıkar:

Tam o sırada, yapının içinden ani bir ışık arkı çaktı ve sade kabartmalarla karanlık küreye işlenmiş desenleri göz önüne serdi. Bunlar Arthur'un bildiği desenlerdi, sözcüklerin şekilleri kadar tanıdık gelen, zihnindeki mobilyaların bir parçası olan kaba ve küçük kabarcıklardı. İmgeler zihninde koşuşturur ve yerleşecek bir yer bulup anlam kazanmaya çalışırken, birkaç saniye boyunca sersemlemiş bir halde sessizce oturdu. Beyninin bir bölümü ona neye baktığını ve şekillerin neyi temsil ettiğini çok iyi bildiğini söylerken, başka bir bölümü de çok anlaşılır bir şekilde bu fikri desteklemeyi reddediyor ve bu yönde daha fazla düşünmesi halinde sorumluluk

almayı kabul etmiyordu. Işık bir kez daha parladı, bu sefer Arthur'un hiç şüphesi kalmamıştı. 'Yerküre...' diye fısıldadı Arthur (Adams, 2014: 108).

Arthur'un düşüncelerinde belirenler yaşadığı dünyadan geriye kalan imgelerdir. Yerküre'nin uzaylılar tarafından yok edilmesiyle Arthur büyük bir bunalım içine girmiştir. Daha sonra çıktığı uzay yolculuğunda Magrathea gezegeninin soğuk çölünde kendini bulması ve karanlık yönünü keşfetmesiyle huzuru yakalamıştır. Son olarak Altın Kalp adlı uzay gemisine gelmesi hayatta kalma umudu ve kurtuluşunun sembolü olmuştur. Yerküre'den hareketle yaşadıklarının sembolik değerleri, tam olarak Arthur'un kişiliğinin merkezinde yer almaktadır. Arthur için geçmiş ve yaşadığı an önemliken Paul, şimdiden çok geleceğe odaklıdır:

Paul'un zihni o soğuk mantığını yürütmeyi sürdürüyordu. Bu düşmanca gezegende sahip oldukları seçenekleri görüyordu. Kendine hayal kurma izni vermeden, dikkatini gelecekte odaklıyor, en muhtemel gelecekleri hesaplıyordu. Ama daha fazlası da vardı- bir gizem. Sanki zihni zamanın dışındaki bir katmana dalmış ve geleceğin rüzgârlarının ne yöne estiğine bakmıştı (Herbert, 2008a: 241).

Paul, zihinsel yolculuğunda benliğinin bütün yönlerini görme yetisine sahiptir. Bu yetiye ulaşmasındaki en önemli araç şüphesiz melanj baharatıdır. Baharat sayesinde zamansal çizgide geleceğini görebilmektedir. Bu çizgide Paul'un iç benliği Arthur'ununki gibi küre şeklindedir:

Paul'un zihni ansızın, sanki gerekli bir anahtar bulmuş gibi, yeni bir farkındalık seviyesine yükseldi. Bu yeni seviyeye güçlkle tutunarak etrafa bakındığını hissediyordu. Sanki bir kürenin içindeydi ve bu küreden her yöne doğru yollar uzanıyordu, ama bu hissettiği şeyi tamamen tanımlamıyordu (Herbert, a.g.e.: 241).

Paul, kendini bir kürenin içinde hissederken küreden uzanan yollar vasıtasıyla iç dengesini sağlamış ve bütünlüğünü oluşturmuştur. Bu bütünlüğün oluşumunda Paul'un bilinçaltındaki iç benlik arketipinin rolü büyüktür. Küre sembolünün dışında Paul'un tamamlayıcı bir diğer denge unsuru da Ay'dır. Eserde Ay, Paul ya da Müeddib'in sembolü olarak görülmüştür. Her ne kadar Ay, "kadın ve onun sahip olduğu iktidar ile bağlantılı olup ölümün ve dirilişin sembolü" (Gardin, 2014: 73) olsa da eserde, eril bir kişilik için kullanılmıştır. Ay'ın aydınlık ve karanlık yüzü

birbirini tamamlayan zıt birliktelikteliğin arketipsel bir sembolü olarak değerlendirilebilir. Buradan hareketle Paul'e atfedilen Ay, onun benliğinin uyum hâlinde olmasını simgeler. Hayallerinde Ay'ın kaybolduğu ve düştüğünü görmesi ölümünün habercisidir (bkz., Herbert, 2008b: 133-135).

Görüldüğü gibi eserlerde kahramanların iç benlik arketipleri üç noktada benzerlik gösterir. Bunlardan ilki, iç benliklerinin derinliklerinde varlıklarını sorgulamalarıdır. Paul'ün bilincinin derinliklerinde yaşadığı an ve ortam büyük bir öneme sahipken aynı durum Arthur için de geçerlidir. Paul'ün zihinsel yolculuğu ile Arthur'un fiziksel yolculuğu belki de iç benliklerini keşfetme yolunda onlara önemli bir deneyim yaşatmıştır. Elbette kahramanlar kendi içlerinde çıktıkları bu yolculukta yalnız değillerdir. Paul, Arthur'a kıyasla daha fazla yol göstericiye sahiptir. Bu farklılık kahramanların yaşadığı ortam ve durumla da alakalıdır. Paul'ün iç benliğinde yaşadıklarından ve yaş almasından dolayı kendisinde zaman içerisinde değişik duygular hâkim olmuştur. Önceleri korku hissederken bu korku zamanla yerini özgür olma düşüncesine bırakmıştır. Arthur ise Magrathea gezegeni gibi terk edilmiş olmakla beraber yalnızlık duygusundan ötürü, hayalgücü ve benliği arasına kocaman bir duvar örmüştür. Bu gezegende Slartibartfastla karşılaşması ve onunla birlikte derinlere inmesi, benliğinin merkezine ulaşmasını sağlamıştır. Paul de Arthur gibi iç benliğinin dışa vurumunda “Yüce Birey” ile karşılaşmıştır.

İki kahramanın iç benliklerinin bir diğer sembolik yansıması küre şeklindedir. Kürenin şeklen bir tamlığı ifade etmesi iki kahraman için benliklerini tamamlama, bütün olma ve kendilerini anlamlandırmayı simgeler. Arthur ve Yerküre arasındaki ilişki makro-mikro kozmos arasındaki bağlantıyı gösterir. Evrenin yok olup tekrar yaratılma aşaması döngüsel bir süreci meydana getirir. Bu süreç, bir anlamda ölüm ve yeniden doğuşu gösterir. Arthur, bu farkındalıkla kendini var etme yolunda çabalar. Benzer şekilde Paul'ün de kendini bir küre içinde hissetmesi bütünlük içinde olduğunun belirtisidir. İç benliğindeki ölüm korkusu ve özgürleşme arzusu, Paul'ün benliğinde hissettiği eksikliklerdir. Söz konusu kahramanlar, iç benliklerinde, kendi özyüklerini keşfederek güçlerinin farkına varmışlardır. Bundan sonra önemli olan nokta, kahramanların iç benliklerindeki gücün gizli ve karanlık yönlerinin neler olduğu

keşfetmek ve toplumsal normlara uymayan yönlerinin oluşturduğu “gölge arketipi”yle karşılaşmaktır. Kendi özünü keşfeden Paul ve Arthur, artık ruhsal bütünlüklerinin karanlık yüzü olan gölgeleriyle yüzleşmek zorundadırlar.

5.3.2. Gölge Arketipi

Bireyleşmenin ikinci aşaması olan gölge, kişiliğin toplumsal yapıya uymadığı için bastırılan yüzeye çıkmamış duygu ve istekleri olarak görülebilir. Gölge, tıpkı iç benlikte olduğu gibi çeşitli semboller şeklinde ortaya çıkar. Figür olarak genellikle düşman şeklinde kendini gösterir (bkz., Onat, 2007: 5). Arketipleri açıkladığımız ikinci bölümde gölgenin ilkel yönünden bahsetmiştik. Orada da değindiğimiz gibi gölge, kişinin daha çok zayıf ve kusurlu yönlerini temsil eder. Paul ve Arthur’un gölgesi, daha çok vahşi duyguların bastırılması şeklinde ve rakip/düşman olarak karşımıza çıkmaktadır.

Paul Atreides’in yaşamı, Arrakis’ten önce ve sonra olmak üzere ikiye ayrılır. Arrakis’ten önceki yaşamı gençliğinin ilk yıllarıdır ve Arrakis’e gittikten sonra babasının suikasta uğramasının ardından çocuksu yapısından sıyrılarak olgunluğa geçmiştir. Yaşadığı bu dönemsel değişiklikte bastırdığı duygu ağırlığında farklılık yoktur sadece içinde bulunduğu duruma göre korkuları değişmektedir. Paul’ün Arrakis’e gitmeden önceki korkusu düşüncelerine şöyle yansımıştır:

Gerçekten çok başarılı olacaksın diye mırıldandı Dük ve Paul babasının yüzünde bir gurur gülümseyişi gördü. Bu gülümseme Paul’ü irkiltti, çünkü babasının ince yüz hatlarını bir kurukafaya benzetmişti. Paul içindeki korkunç amacın tekrar uyandığını hissederek gözlerini kapadı. Belki de korkunç amaç bir mentat hâline gelmektir diye düşündü (Herbert, 2008a: 66).

Mentat, veri hazırlama ve analitik konularda bilgisayarları taklit eden özel eğitilmiş insansı bir robottur. Paul’ün mentat olma korkusu Kuisatz Haderah olduğunu düşünmesinden ve annesinin ona Bene Gesserit yöntemlerini öğretmesinden kaynaklanıyor olabilir. Bu konuda Leydi Jessica’nın şu sözleri kayda değer niteliktedir: “En temel güdülerimizi gizlemeye kalktığımızda, tüm benliğimiz

yalanımızı haykırır, diye düşündü Jessica. Bene Gesserit eğitiminin temel ilkesi buydu” (Herbert, 2008c: 40). Bene Gesserit ilkesi, Paul’e gölgesiyle yüzleşmesini, onu bastırmamasını telkin eder, aksi takdirde kişiliğinin zarar göreceğini vurgular. Bu nedenle Paul korkularıyla yüzleşmek zorundadır:

Kendi sırtındaki yük de buydu zaten. Bir Bene Gesserit, genlerin ve taşıdıkları olasılıkların ister istemez farkında olmak durumundaydı. Bir kaybetme hissini zihnindeki baskısını algıladı: o kahrolası ve dikkafalı budala Atreides’i yitirdiklerini hissediyordu. Kasıklarında yatan ve gelecek nesilleri yaratacak mücevherleri nasıl reddederdi? Bir Kuisatz Haderahı o! Evet, zamansız doğmuştu, ama gerçekti (Herbert, 2008b: 42).

Kuisatz Haderah olmasını başlarda yadırgayan Paul zaman geçtikçe bu fikre kendini alıştırmıştır. Kuisatz Haderah ya da diğer anlamıyla aynı anda pek çok yerde olabilen kişi özelliğinden dolayı Paul, bazı durumlarda kendini üstün görmeye başlar:

O bir savaşçı ve mistik, canavar ve aziz, kurnaz ve masum, şövalye ruhlu ve acımasızdı; Tanrı değildi, ama insandan üstündü. Müeddib’in davranış sebepleri genel standartlarla ölçülemez. Zafer anında bile kendisine hazırlanan ölümü görmüş, ama bu hıyaneti kabullenmişti. Bunu bir adalet duygusuyla yaptığını söyleyebilir misiniz? Kimin adaletiydi öyleyse? Unutmayın ki Müeddib düşmanlarının derilerinden savaş davulları yapılmasını emretmiş ve düklük geçmişinin âdetlerine elini sallayarak boş verip ‘Ben Kuisatz Haderahım. Başka sebep aramaya gerek yok’, demiş biriydi (Herbert, 2008a: 563).

Görüldüğü gibi, Paul insanların gözünde sadece iyi yönleriyle değil kötü yönleriyle de anılan biridir. Savaşçı, canavar ve acımasız oluşu belki de yaşadıklarından edindiği olumsuz taraflardır ki kendisi de bunu “Ben bir canavarım! Diye düşündü. Bir hilkat garibesiyim!” (Herbert, a.g.e.: 242) şeklinde itiraf eder. Arthur’un da Paul gibi yaşadıklarından ötürü kişiliğinin karanlık kısımlarında kalmış korkuları vardır. Bunların başında yaşadığı yeri kaybetme korkusu gelir. Tıpkı Paul’de olduğu gibi Arthur’un yaşamında da ikilik bulunmaktadır. Arthur’un hayatı Yerküre yıkılmadan önce ve yıkıldıktan sonra olmak üzere iki aşamadan oluşur. Özellikle Yerküre’nin yıkılmasından sonra eski yaşamına kavuşamama korkusu, Arthur için oldukça karamsarlığa sürüklemiştir:

Arthur hafifçe inledi. Hiperuzaydan geçmenin yol açtığı heyecanın kendisini öldürmediğini fark ederek dehşete düşmüştü. Şu anda Yerküre hâlâ var olsaydı bulunacağı yerden altı ışık yılı uzaklıktaydı.

Yerküre.

Oraya ait görüntüler, alt üst olmuş beyninin içinde midesini bulandırarak yüzmeye başladı. Bütün Yerküre'nin yitip gitmiş oluşunun etkisini, sahip olduğu hayal gücüyle kavrayabilmesi mümkün değildi, bu çok fazlaydı. Anne babasının ve kız kardeşinin de öldüğünü düşünerek hislerini şöyle bir dürttü. Bir tepki veremedi. Yakın olduğu bütün insanları düşündü. Yine tepki yok [...] Nelson'ın Köşesi yok olmuştu ve hiçbir itiraz duyulmayacaktı, çünkü geride itiraz edecek kimse kalmamıştı. Bundan böyle Nelson'ın Köşesi sadece zihninde var olacaktı. İngiltere sadece zihninde var olacaktı- bu nemli, kokuşmuş, çelik kaplı uzaygemisine tıklıp kalmış zihninde. Bir klostrofobi dalgasıyla boğulur gibi oldu (Adams, 2014: 50-51).

Arthur, eski yaşamını ve ailesini tekrar elde edemeyeceğinden dolayı zihninin bir köşesinde hayallerine dahi sığmayacak derin bir korku yaşar. Dünyasını kaybetmesi ve başka yerlerde yaşamak zorunda bırakılması kendisini hayli sarsmış olmasına rağmen bu korkusuyla yüzleşmek zorundadır:

İngiltere artık yoktu. Bunu anlayabilmişti- bunu her nasılsa anlayabilmişti. Tekrar denedi. Amerika, diye düşündü, yok oldu. Bunu kavrayamadı. Yeniden küçük şeylerden başlamaya karar verdi. New York yok olmuştu. Tepki veremedi. New York'un var olduğuna zaten ciddi bir biçimde hiç inanmamıştı ki. Dolar, diye düşündü, sonsuza kadar düşmüştü. Bu, onu hafifçe sarstı. Bütün Bogart filmleri de silinip gitti, dedi kendi kendine ve bu ona berbat bir darbe indirdi. McDonald's, diye düşündü. Artık McDonald's hamburgeri diye bir şey yoktu. Kendinden geçti. Bir saniye sonra kendine geldiğinde, kendini annesi için hıçkırığa hıçkırığa ağlarken buldu (Adams, a.g.e.: 51).

Arthur, zamanla gerçeklerin farkına varmıştır ancak yaşam alanının elinden alınması, onun hem yalnızlaşmasına hem de yabancılaşmasına neden olmuştur. Eski yaşamından geriye onu mutlu edecek bir şey kalmamıştır. Tek isteği, eski yaşamına kavuşmak ya da kendine eski yaşamına benzer yeni bir yaşam kurabilmektir. Bu arzusuna ulaşabilmek için farklı zorlukları aşmıştır. Aştığı zorluklar ona evrendeki yerini sorgulattır: “İnsan evrende ne kadar hızlı ve ne kadar uzağa giderse Evrendeki yeri de o kadar önemsiz görünüyor ki bu da insanı uçsuz bucaksızlık hissiyle dolduruyor [...]” (Adams, a.g.e.: 320). Önemsizlik hissi, Arthur'un yaşamındaki eksik yönleri de ortaya çıkarmıştır: “Arthur kendini biraz şaşkın hissediyordu. Kendi kendine, bir galaksi dolusu şeye sahipken iki şeyin eksikliğinden şikâyet etmesinin akılsızlık olup olmadığını soruyordu: Üzerinde doğmuş olduğu dünya ve sevdiği

kadın” (Adams, a.g.e.: 613). Arthur’un gölgesinde yaşadığı yeri kaybetme korkusu, deneyimlerden ötürü ortaya çıkmıştır. Kaybettiği yaşamı ve ailesini geri kazanmak için oldukça çaba sarf etmiştir: “Ama ihtimal ekseninin neresindeyiz? diyordu Arthur. Yerküre aynı yerde olacak mı, olmayacak mı? Onu o kadar uzun zaman aradım ki. Bütün bulabildiğim ona biraz benzeyen ya da hiç benzemeyen başka gezegenler oldu” (Adams, a.g.e.: 698).

Paul’ün Kuisatz Haderah olmasının verdiği sorumlulukları yerine getirme onda korkuyla karışık kibirlenme bir duygusu oluşturmuştur. Bu kibirlenmenin ona verdiği en önemli zarar, cihat düşüncesidir. Öyle ki düşüncelerinin temelinde hep cihat vardır:

Paul sustu. Bir tohum olarak düşünmeye başladı. İlk seferinde korkunç gaye olarak deneyimlediği ırksal bilinciyle düşündü. Artık Bene Gesseritlerden, İmparator’dan, hatta Harkonnelerden bile nefret edemediğini fark etti. Onların hepsi de dağılmış olan ırklarını yenilemeye, soylarını birleştirerek yeni ve büyük bir genetik havuz yaratmaya çalışıyordu. Bildikleri tek kesin yöntemse eski yöntemdi: denenmiş ve işe yaradığı kanıtlanmış, yoluna çıkan her şeyi ezip geçen yöntem: Cihat (Herbert, 2008a: 248).

Paul’ün cihat düşüncesi, dinden beslenmektedir. Özellikle Fremeni halkı dinî inançları gereği Paul’e farklı bir gözle bakmaktadır. Bunu bilen Paul insanların dinî inançlarını belki de kendi isteği doğrultusunda kullanmaktadır. Bu durum Paul’ün annesi ile aşağıda yer alan diyaloguna yansımıştır:

Dine dair hiçbir şey kesinlikle basit değildir, diye uyarıyordu annesi. Ama Paul, tepelerinde hâlâ asılı duran karanlık geleceği gördüğünden öfkelenmiş ve tek söyleyebildiği şu olmuştu: ‘Din güçlerimizi birleştiriyor. Bize gizem veriyor’. ‘İnsanlara cesaret veren bu havayı bilerek güçlendiriyorsun’, diye saldırmıştı annesi. ‘Telkinler yapmaktan hiç vazgeçmiyorsun.’ ‘Bana bunu yapmayı öğreten sendin’, demişti Paul. (Herbert, a.g.e.: 466).

Paul’ün cihat arzusunu, annesi Leydi Jessica ateşlemiştir. Paul, annesinin yönlendirmeleriyle içindeki cihat arzusunu çevresindeki insanlara da yansıtmıştır. Paul’ün belirttiği üzere bu işi yapabilmek için insanları cesaretlendirmek gerek, bu da ancak annesinden öğrendiği Bene Gesserit yöntemleriyle olabilir. Bene Gesserit yöntemlerini kullanarak ulaşılan cihat arzusu aslında Paul’ün bilincinin karanlık tarafında durmaktadır:

Gece boyunca yaşadığı içsel mücadeleyi anımsadı. Arada tuhaf bir paralellik vardı- yaradana hâkim olursa, otoritesi güçlenecekti; içsel gözüne hakim olursa, bu da bir şekilde otoritesini güçlendirecekti. Ama her ikisinin de ötesinde o karanlık bölge vardı; evrendeki her şeyin birbirine karıştığı o Büyük Karmaşa. Evreni algılayışındaki farklılıklar onu rahatsız ediyordu- netlik ve belirsizlik birbirine karışıyordu. Her şeyi yerli yerinde görüyordu. Ama belirsizlik doğduğunda, şimdiye karışarak küçük farklılıklar yaratmıştı. Geride korkunç gaye kalmıştı. Irksal bilinç kalmıştı. Her şeyin tepesindeyse, o kanlı ve vahşi cihat duruyordu (Herbert, a.g.e.: 470).

Paul'ün gölgesinin karanlık tarafında bastırıldığı duyguları açığa çıkarması onunla mücadele edebildiğini göstermektedir fakat ne yaparsa yapsın cihat arzusundan vazgeçemez: "Paul'ün tüm dikkati içsel gözünde idi ve hâlâ yolunu kesen zaman duvarındaki deliklerden bakıyordu. Her deliğin ardında, geleceğin tüm koridorlarında cihat vardı" (Herbert, a.g.e.: 564). Gelecekte gördüğü cihat, Paul için kaçınılmazdır ve bu arzusunu yerine getirmek için kendince haklı sebebi de bulunmaktadır: "Müeddib, tüm nimetler ondan akar, diye düşündü. Hayatının en acı düşüncesi idi bu. Tahta geçmem gerektiğini söylüyorlar, diye düşündü. Ama bunu cihadı önlemek için yaptığımı bilemezler" (Herbert, a.g.e.: 567). Kendisine atfedilen özellikleri yanında bilincinin karanlık tarafında bulunan cihat arzusu, belki de babasının intikamını alarak kaybettiği topraklara dönmek olarak algılanabilir. Bu noktada cihat ve intikam Paul'ün gölgesindeki olumsuz ve ilkel tarafını yansıtır. Cihadı önlemek için tahta geçmeyi kabul etmesi, bu ilkel tarafıyla yüzleşip problemini çözümlendiğini gösterir.

Arthur için yaşamını kaybetmek en büyük korkudur. Eski yaşamına dönmek için yeni bir yaşam alanı bulması gereklidir. Bunun için farklı gezegenlere giden Arthur, bu defa eski yaşamını kaybetmesinden çok ona benzer bir yaşam bulamamaktan korkmaktadır:

Tamamen yararsız olduğu besbelli olan deneyimini bir kez daha tekrarlanmaya hazırlık olarak yeniden gözlerini kapattı, çünkü beyni yalnızca o zaman, yani gözleri kapalıyken, gözleri açıkken gördüğü şeyleri algılamaya başlıyordu ve yavaş yavaş kaşları çatıldı. Sonra fark ettiği gerçekleri kontrol etmek için gözlerini yeniden açtı, ama kaşları çatık kaldı. Fark ettiği şey kaybolacağına daha da net bir şekilde göründü. Eğer bu bir partiye çok kötü bir partiydi, hatta öyle kötüydü ki kendisinden başka herkes burayı terk etmişti. Bu düşüncede ısrar etmeyi gereksiz bularak vazgeçti. Burada bir parti olmadığı belliydi. Burası bir mağara, labirent ya da bir tünel falandı, ama ortalık ne olduğunu söyleyebilecek kadar aydınlık değildi.

Her yer kapkaranlıktı, rutubetli bir karanlık. Tek ses yankılanan nefes sesleriydi ve bunu duymak da çok endişe vericiydi (Adams, 2014: 361).

Arthur'un bilincinin karanlık yönünü oluşturan gölgesi; mağara, labirent ya da tünele benzetmektedir. Bu durumun yaptığı yolculuk ile ilgisi olduğu düşünülebilir. Bahsettiği kısmın karanlık olması ve burayı kötü bir partiye benzetmesi gölgesinin karanlık yüzünü ortaya çıkarır. Bu karanlıktan kurtulmasının yolunu ise şu şekilde dile getirir:

Arthur Dent, yapması gereken ilk işin kendisine bir hayat kurmak olduğunu uysal bir şekilde kavramıştı. Bu, yaşayabileceği bir gezegen bulması gerektiği anlamına geliyordu. Üzerinde nefes alıp verebileceği, yerçekimine bağlı rahatsızlıklar duymaksızın oturup kalkabileceği bir gezegen olması gerekiyordu. Aynı zamanda asit seviyelerinin düşük olduğu ve bitkilerin size saldırmadığı bir yer olmalıydı [...] Arthur'un yüreği iyice daraldı. Bu kendisini şaşırttı, çünkü zaten en dibe kadar batmış olduğunu düşünüyordu. Bir an gözlerini kapattı. Evde olmayı öylesine çok istiyordu ki. Doğduğu büyüdüğü yuvasında olmayı, gerçek Yerküre'nin yıkılmamış olmasını öylesine çok istiyordu ki. Bütün bunların hiçbirinin olmamış olmasını öylesine çok istiyordu ki. Gözlerini yeniden açtığında kendisini İngiltere'de, West Country'deki küçük kulübesinin basamaklarında bulabilmeyi, güneşin yeşil tepeler üzerinde parıldıyor olmasını, posta arabasının yoldan yukarı ilerleyişini seyretmeyi, bahçesindeki leylakların açışını ve her zaman gittiği barın öğle yemeği için açılışını görebilmeyi öylesine çok istiyordu ki (Adams, a.g.e.: 624-625).

Arthur, yalnızlığı, kimsesizliği ve bir yere ait olamama duygusunu derinden yaşamaktadır. Bunlar, içinde bulunduğu durumla yüzleşmesini, yaşadığı olayları sonuçlarıyla birlikte anlatmasını sağlar:

Gezegennem bir sabah vakti havaya uçuruldu, dedi Arthur, hiç beklemediği şekilde kendisini bu ufak tefek adama yaşam öyküsünü, en azından ayıkladığı önemli noktaları aktarırken bulmuştu, 'işte ropdöşambrella dolaşmamın nedeni bu. Gezegennem, içinde bütün giysilerimle birlikte havaya uçtu, anlarsın ya. Üstelik bir partiye geleceğimi de bilmiyordum' [...] daha sonra bir uzay gemisinden fırlatıldım. Ropdöşambırım hâlâ üzerimdeyken, oysa normal olarak uzay giysileri içinde olmam beklenirdi. Bu olaydan kısa bir süre sonra gezegenimin aslında bir grup fare için inşa edilmiş olduğunu öğrendim. Bu yüzden kendimi nasıl hissettiğimi tahmin edebilirsiniz. Sonra bir süre üzerime ateş edildi ve havaya uçuruldu. Aslında saçma sapan bir sıklıkta havaya uçuruldu, üzerime ateş edildi ve havaya uçuruldu. Aslında saçma sapan bir sıklıkta havaya uçuruldu, üzerime ateş edildi, hakarete uğradım, durmadan parçalara ayrıldım, çay içmekten mahrum edildim ve son olarak da bir bataklığa düşüp beş yılımı rutubetli bir mağarada geçirmek zorunda kaldım (Adams, a.g.e.: 382).

Arthur'un yaşadığı bu deneyim aslında onun korkak, ürkek ve sıkılğan yapısını alt ettiğini göstermektedir. Korkusuyla yüzleşen Arthur, bu korkusuyla ya da

gölgesiyle karşılaştığında bunalıma girmiş ve gölgesini tanıdıkça bu korkusundan uzaklaşmıştır. Bu korkusu rüyalarında da ortaya çıkmaktadır:

Arthur kaşlarını çatarak pencereden dışarı baktı. Hafif ve güneşli bir yağmur otoyolun üzerinde çiselemekteydi. Geri döneli iki ayı geçmişti. Eski yaşantısına dönmek, aslında kahkahalarla gülünecek kadar kolay olmuştu. İnsanların belleği olağanüstü zayıftı, kendisinininki de dâhil. Galaksi çevresinde geçen sekiz yıllık çılgın gezgin yaşamı şimdi ona kötü bir rüya gibi değil de televizyondan videoya kaydettiği ve bir dolabın dibinde saklayıp izleme zahmetine girmediği bir film gibi geliyordu (Adams, a.g.e.: 464).

Arthur, korkusuyla yüzleşmesini sağlayarak karanlık yönlerinin ortaya çıkmasını rüya olarak nitelendirir. Aynı durum Paul için de geçerlidir. Aradaki fark ise Paul'ün rüyadan çok aldığı baharat sayesinde transa geçerek geleceği görebilmesidir:

Burada olabilecek şeyleri sana anlatamam, dedi. Kendime bile anlatamıyorum, onları görmeme karşın. Geleceği görebiliyorum ama bu kontrolümde olan bir şey değil. Kendiliğinden oluyor. Yakın geleceği, mesela bir yıl sonrasını, kısmen görebiliyorum. Caladan'daki Ana Caddemiz kadar geniş bir yol. Bazı yerleri göremiyorum... gölgeli yerleri... sanki bir tepenin ardındalarmış gibi. (yine o rüzgârda dalgalanan mendili düşündü) ve orada yollar çatallanıyor (Herbert, 2008a: 245).

Yakın gelecekte gördüğü olaylar, Paul için endişelendirici ya da korkutucu bir etkiye sahip değildir. Geleceği görebilmesi kehanet yeteneğini ortaya çıkarmıştır. Paul, elde ettiği bu yeteneği şöyle sorgular:

Kehanetler ve önseziler- yanıtlanmamış soruların karşısında nasıl sınanabilirler? Şunu düşünün: Gelecek önceden bildirildiğinde, bunun ne kadarı 'dalga formu'nun (Müeddib geleceğe dair görüntülere böyle derdi) önceden görülmesi ve ne kadarı kâhinin asıl geleceği kehanetine uyacak şekilde biçimlendirmesidir? Peki ya kehanet eyleminin içindeki ahenk? Kâhin geleceği mi görür, yoksa zayıf bir hat, bir hata ya da yarık bulup- bir elmas kesicinin mücevheri tek darbeye kesmesi gibi- onu sözleri veya kararlarıyla parçalayıp şekillendirir mi? (Herbert, a.g.e.: 340).

Paul, gelecekle ilgili gördüklerinin gerçekten olacak olan mı yoksa onun olmasını istediği şeyler mi olduğu konusunda ikilem yaşamaktadır. Kehanet yeteneği olumlu gibi görülse de Paul'ü zaman zaman ürkütür:

Ben bir süreçler tiyatrosuyum, diye düşündü. Eksik görüntülerin, ırksal bilincin ve onun korkunç gayesinin kurbanıyım. Ama bir şekilde kontrolü kaybettiği, zamanda kaybolduğu, böylece geçmişin, geleceğin ve şimdiki zamanın ayırt edilemez şekilde birbirine karıştığı korkusunu içinden atamıyordu. Bir tür görsel bitkinlikti bu. Sebepse, geleceğe dair hafızasının aslında geçmişe ait olmasıydı (Herbert, a.g.e.: 463).

Paul, zamanın kontrolünü kaybetmiştir. Daha önce de bahsedildiği gibi gelecekle ilgili yaşadığı ikilem, bu sözlerinde de kendisini göstermektedir. Geleceğe dair görmek istediği görüntüler geçmişini yansıtmaktadır ve bu karmaşıklık onda bitkinlik hissi uyandırmıştır. Evrendeki kaos durumu kendisine de yansımıştır: “Geleceği görme yeteneği bir anlığına harekete geçti. İnsanların yaşadığı evreni kaosa sürükleyen o çılgınca ırksal bilincin kendisine de bulaştığını gördü” (Herbert, a.g.e.: 271). Paul’un bilinci zaman algısında ileri geri gidişlerle kaos ortamı oluşturmuştur. Bu kaos ortamında Paul’ü daha da endişelendirecek kendisiyle ilgili bir önsezi vardır: “Korkunç bir kavrayışın ifadesi bu, diye düşündü. Kendi ölümlülüğüyle yüzleşmek zorunda kalan birinin ifadesi” (Herbert, a.g.e.: 245). Kendi geleceğini görmek şüphesi Paul için yıkıcı olmuştur ancak bununla yüzleşmeyi başarmıştır:

Ürperdi. Güçlü ve korkutucu bir histi bu. Neden titrediğini merak etti. Bunun sebebinin kısmen Arrakis’te baharat dolu yiyecekler yemesi olduğunu hissediyordu. Ama bir başka sebebi de okuduğu dua olabilirdi. Sanki o sözcüklerin kendi gücü vardı. Korkmamalıyım...
Sebep ve sonuç. Habis güçlere karşın sağ kalmıştı. Şimdiyse büyük bir bilincin eşiğine geldiğini hissediyordu. Bunda duanın büyüünün payı vardı mutlaka. O.K. İncili’ndeki sözleri anımsadı: Hangi duyulardan yoksunuz ki, etrafımızdaki bir başka dünyayı göremiyor ve duyamıyoruz? (Herbert, a.g.e.: 298).

Paul, yetisinin olumsuz tarafıyla yüzleşmiş, bu yüzleşme onu nevrotikliğe sürüklemiştir. Rüyasında düşen ay görmesi, simgesel açıdan kendini yansıtmaktadır. Özellikle cihattan sonraki dönemde sürekli huzursuzluk içinde olan Paul bunun baskısını hissetmiş ve bu durum düşüncelerine yansımıştır: “Korkunç gayesine direnerek cihadın gerçekleşmesini engellemeye çalıştıkça, gelecekteki karmaşa artıyordu. Tüm geleceği uçuruma doğru akan bir nehre dönüşmekteydi- o uçurumun çılgınca dönen girdabının ardındaysa yalnızca sis ve bulutlar görünüyordu” (Herbert, a.g.e.: 472). Korkunç gaye dediği cihat ve sonrasında ele geçirdiği taht onun ölümlü yüzleşmesini engellememiş aksine onu ölüme daha çok yaklaştırmıştır: “O deneyimi

hatırlayınca, kendi korkunç gagesinin ne olduğunu anladı- yaşamının baskısı giderek genişleyen bir kabarcık gibi yayılıyordu... zaman onun karşısında geriliyordu” (Herbert, a.g.e.: 245). Zamanın Paul’ün karşısında gerilemesi ölüm anının yaklaştığına işarettir.

Paul’ün korkusu gelecek odaklıyken Arthur ise daha çok geçmişinden ayrı kalmaktan korkmaktadır. Belki de alışlagelmiş yaşamından, tek düze yaşantısının rahatlığından uzaklaşmak ve hareketli bir yaşamın içine girmek Arthur için yorucu olmuştur. Çocukluğundan kalma anıları, kişiliğinin eksik yönünü ortaya koymaktadır:

Arthur bir zamanlar, Yerküre’nin yok edilmesinin çok öncesinde, henüz okulda öğrenciyken futbol oynardı. Bu işte hiçbir zaman iyi olmamıştı ve bu konudaki en belirgin özelliği, önemli maçlarda kendi kalesine gol atmaktı. Bunu ne zaman yapsa, ensesinden başlayıp yavaş yavaş yanaklarına yayılan ve oradan da alnını kızartan özel bir karıncalanma hissi yaşamaya başlardı. O anda belleğinde çamur, çimen ve ona hırsla alaycı sözler haykıran bir sürü küçük çocuğun görüntüleri fazlasıyla canlı bir şekilde beliriverirdi (Adams, 2014: 154).

Arthur’un çocukluktan getirdiği başarısızlık korkusu onda trajik sonuçlara yol açmıştır. Özellikle kız arkadaşı Fenny’nin yaşadığı nevroitik çöküşü kendi yaşadıklarına uyarlamıştır:

Sesi tahmin edilebileceği gibi son derece şüpheliydi ve Arthur ümitsizliğe kapıldı. Fenny orada ansızın giriverdiği soğuk ve savunmacı bir tutum içinde otururken, buranın ona açıklamaya çalışacağı şeyler için en ideal ortam olduğu söylenemezdi; çünkü beden dışı bir rüyada, telepatik bir şekilde, Fenny’nin geçirdiği ruhsal çöküşün, bütün kanıtlar aksini gösterse de Yerküre’nin yeni bir hiperuzay kestirme yolu için yıkılmasıyla ilgili olduğunu hissetmişti. Bu garip gerçeği Yerküre’de bilen tek kişi oydu, çünkü buna bir Vogon uzay gemisinden tanık olmuştu (Adams, a.g.e.: 468-469).

Yaşadıklarının sıra dışı olmasının nedenini tek başına bulamayan Arthur, bunun cevabını kendisini yolculuğa çıkaran ve kendisine yardım eden arkadaşı Ford Prefect’ten almak ister. Ford’un ona verdiği yanıt şöyledir:

Sen benim gördüğümü göremezsin, çünkü kendi gördüğünü görüyorsun. Benim bildiğimi bilemezsin, çünkü kendi bildiklerini biliyorsun. Benim gördüklerim ve bildiklerim senin gördüklerin ve bildiklerine eklenemez, çünkü aynı cinsten şeyler

değiller. Ne de senin gördüklerin ve bildiklerinle değiştirilebilir, çünkü bu senin kendini değiştirmen anlamına gelecektir [...] Herhangi bir şekilde gördüğün, yaşadığın veya duyduğun bir şey sana özeldir. Kendi algılayış şeklinle kendine bir evren yaratırsın. Bu nedenle Evrende algıladığın her şey sana özeldir (Adams, a.g.e.: 621).

Aldığı cevap, Arthur'un deneyimlediği, olumlu ve olumsuz taraflarını tecrübe ettiği her şeyin tamamen kendisine ait olduğunu gösterir. Kişinin kendi evrenini kendisinin yaratması, kendi kişiliğini yaratması demektir ve yaratılan benliğinde kişiliğinin derinlerindeki karanlık tarafları da bulunmaktadır. Ford, bir bakıma Arthur'un kendini keşfetmesi için ona ipucu vermiştir. Bu durum, olup bitenleri anlayıp algılama ve bunun bilincine varması için bilinçaltına attığı olumsuz yönlerle yüzleşmesi gereken Arthur'un düşüncelerine şöyle yansımıştır:

Olaylar kafasında yavaş yavaş oturmaya başlarken o da bir süre için bu yazıya bakakaldı. Ne yapması gerektiğini düşündü, ama bunu öylesine tembel tembel yaptı. Etrafında insanlar sağa sola koşturmaya ve bağışmaya başlamışlardı. Ama Arthur için her şey birden berraklaşmıştı. Yapılabilecek hiçbir şey yoktu, ne şimdi ne de başka bir zaman. Gürültü ve ışığın yeni garipliği içinde yalnızca arkasına yaslanıp çılgınca gülen Ford Prefect'i görebiliyordu. Son derece güçlü bir huzur hissi kapladı içini. İlk ve son kez olarak artık her şeyin nihayet sona erdiğini biliyordu (Adams, a.g.e.: 708-709).

Arthur, her ne kadar kaybetmekten ve geçmişini bir daha elde edememekten korksa da yapabileceği hiçbir şey olmadığını öğrenmiştir. Bu düşüncelerinden onun kaderci bir anlayışa sahip olduğu söylenebilir. Yerküre'nin yok olmasıyla yalnızlaşan, eski hayatına geri dönmeye çalışan, yitirdikleri için üzülen Arthur, tüm bu endişe ve üzüntüleri ile yüzleşmiş ve karanlık tarafını bilinç düzeyine çıkarmıştır.

Paul Atreides için kendisine atfedilen Kuisatz Haderahlık, oldukça büyük bir yük getirmiştir. Bu durum onun savaşçı, acımasız ve kurnaz yönünü ortaya çıkarmıştır. Paul sembolü Ay ile de özdeştir çünkü kişiliğindeki olumlu yönler Ay'ın aydınlık yüzüyle, bastırıldığı ilkel yönleri ise ayın karanlık yüzüyle örtüşmektedir. Kuisatz Haderah olması, Paul için büyük bir kibirliliği beraberinde getirmiştir. Bu kibirlilik sayesinde babası Leto'nun intikamını Fremen halkı ile birlikte cihat gerçekleştirerek almıştır. Annesinin desteği ve ondan öğrendiği Bene Gesserit yöntemleriyle insanların, özellikle Fremen halkının gözünde değerini yükseltmiş ve

bu halkı kendi amaçları doğrultusunda yönlendirmiştir. Kendine verilen değeri hem olumlu hem olumsuz anlamda kullanmıştır. Paul, kullandığı baharat sayesinde bir yeti daha edinmiş fakat bu yeti beraberinde olumsuz sonuçlar getirmiştir. Paul, geleceği ile yüzleşmiş ve kendi ölümünü görmüştür. Bunun kendi isteği doğrultusunda bir kehanet mi yoksa gerçekten kader çizgisinde bir alın yazısı mı olduğunu çözümlenmek istemiştir.

Arthur Dent de Paul gibi kişiliğinin karanlık taraflarını açığa çıkarmaya çalışmıştır. Özellikle Yerküre'den kalan son insan olması, geçmişini kaybetmesi ve hep geçmiş özlemiyle yaşaması, onda yalnızlaşma endişesine ve aidiyet duygusunu yitirme korkusuna sebep olmuştur. Yerküre'nin yok olması belki de Arthur'un kendi minimal evrenini kaybetmesi anlamına geliyordur. Geçmiş olmadan yaşamak geleceğe sağlam bakabilmesinin önündeki engel olmuştur. Bunun için çıktığı yolculukta hep Yerküre'ye benzeyen gezegenlere yerleşmek istemiştir. Yerküre'deki yaşantısının sıradanlığı, yakın ilişkiler açısından zayıflığı ve huzursuz hâlleri Arthur'un zayıf yönleridir. Buna ek olarak bütün yaşamını birden kaybetmesi ise onu daha depresif hâle getirmiştir. Paul de bu noktada Arthur'a benzer. İsteddiği her şeyi elde eden Paul, mutlaka isteklerin sonunun geleceğini ve o sonun kendi ölümü olacağını görünce içsel bir mücadeleye girmiştir. Mücadeleyi bastırmaya çalışmış ancak sonun gerçekleşeceğini bildiği için korkularıyla yüzleşmiştir.

Paul, ölümün varlığını ve kendi ölümünü kabullenmiştir. Bu kabullenme kendini var etme yolunda onu bir çabaya sürüklemiştir. O, bir anlamda ölümün farkındalığıyla kendini kalıcı kılmaya çalışmıştır. Paul'ün kendini kalıcı kılma çabası kibirini öldürmek ve gördüğünün gerçekliğini kabullenmekle kendini gösterir. Arthur'un gölgesiyle yüzleşmesi ölüm-yeniden doğuş ikilemiyle tezahür eder.

Gölge arketipi, kahramanların iç dünyasında korkularını yansıtır ve sembol olarak kahramanların düşmanları şeklinde görünür. Arthur'un gölgesinin düşman olarak vücut bulduğu kişiler Vogonlar ve kısmen Zaphod Beeblebroxken'dir. Paul'ün düşman gölgesi ise Vladimir Harkonnen, Feyd Rautha ve Alia olmak üzere üç şekilde karşımıza çıkar. Vogonlar Arthur'un yaşadığı en büyük korkunun kaynağı

olan yaratıklardır. Daha önce de belirtildiği üzere Arthur'un kişiliğinin derinlerinde yatan korku, evsiz kalmaktır. Vogonlar, onu hem evinden hem de yaşadığı Dünya'dan ayrı bırakmışlar ve en sonunda onu arkadaşı Ford ile birlikte ölmeleri için uzay boşluğuna fırlatmışlardır. Bu nedenle Vogonlar eserde Arthur'un en büyük düşman gölgeleridir (bkz., Adams, 2014: 59). Arthur'un bir diğer düşman gölgesi kısmen Zaphod'dur. Arthur, Zaphod ile pek çok gezegen yolculuğuna çıkmış ve aynı uzay gemisinde seyahat etmiştir. Buna rağmen Arthur'un Trillian'a karşı hislerinin önüne set çekmiştir (bkz., Adams, a.g.e.: 40). Çift başlı karakter olan Zaphod, yaratılışındaki bu ikiliğini, Arthur'a hem olumlu hem de olumsuz etkilerde bulunmak suretiyle göstermiştir.

Paul'ün en büyük düşmanı Vladimir Harkonnen'dir çünkü çıkarları için Paul'ün babası Leto'yu öldürtmüştür. Baron Harkonnen, bütün Atreidesleri ortadan kaldırmak istese de Paul ve annesi Fremen çöllerine kaçmayı başarmıştır. Bu nedenle Paul'ün en büyük düşman gölgesi Baron'dur. Paul'ün ikinci düşmanı, kuzeni Feyd Rautha'dır. Feyd Rautha, Harkonnen ailesine mensuptur. Atreides olan Paul'ün Harkonnenlerden biri ile kuzen olmasının nedeni annesi Leydi Jessica'nın Vladimir Harkonnen'in kızı olmasıdır. Paul'ün düşman gölgeleri ile arasında akrabalık bağı bulunmaktadır. Paul'ün üçüncü düşman gölgesi de diğerlerinde olduğu gibi kan bağı bulunduğu kız kardeşi Alia'dır. Alia ile Paul bir vücudun iki parçası olarak betimlense de daha sonra -özellikle Paul'ün çöle gitmesinin ardından- Alia'nın hilkat garibesine dönüşmesi bu düşmanlıkta önemli bir rol oynamıştır. Bunun nedeni Alia'nın ruhunun Vladimir Harkonnen'in eline geçmesidir:

Alia muhafızını duymadı; çünkü farkındalığı kafatasının içinde bağırsarak şarkı söyleyen seslere odaklanmıştı [...] İçindeki seslerden biri kıkırdadı ve 'Bir açıdan bakıldığında her yaratılış bir felaketi temsil eder çocuğum' dedi. Kulaklarında gürleyen kalın bir sesteki bu. Sonra o kıkırtıyı tekrar duydu, sanki kendi kendisiyle alay ediyor gibiydi [...] 'Görüyorsun ki senin anne tarafından dedenden başkası değilim' diye gürledi adam. 'Beni tanıyorsun. Eskiden Baron Vladimir Harkonnen'dim' (Herbert, 2008c: 79-80).

Alia, Paul için hem ruh eşi hem de ruhunun derinliklerindeki düşman gölgesi Vladimir Harkonnen'in dışı dünyaya yansımasıdır. Baron, Alia'nın içsel algısına hâkim olup onu yönlendirmiştir. Bu nedenle Alia, kardeşi Paul'ün içsel yapısının

düşman tarafını simgeler. Gölgesiyle karşılaşan ve onu kabullenip, zayıf yönlerini ortaya çıkaran kahramanlar, cinsel bütünlüklerini sağlamak ve baskın unsurlarını ortaya çıkarmak için anima/animusları ile karşılaşmak zorundadır.

5.3.3. Anima- Animus Arketipi

Anima; güzel bir kadın, tanrıça, melek, cadı, yakın arkadaş şeklinde belirebileceği gibi “yalnızca kadını değil, orman, su, bahçe, kaya, mağara, ilkbahar, kuyu, havza, küf gibi aynı zamanda çiçekleri ve yardımcı olan hayvanları da yansıtır” (Immoos, 1986: 775). Eserlerdeki anima/animus arketipi kahramanlarımızda anima şeklinde ortaya çıkmıştır. Kahramanlar Paul Atreides ve Arthur Dent kendileri için uyumlu, kendilerini bütünleyici dişi öge ile ruhsal bütünlüklerini, psişenin kadın yönünü tamamlamışlardır. Kahramanların tamamlayıcı dişi ögeleri benzer biçimde üç şekilde karşımıza çıkmaktadır. Paul’ün animası Chani, prenses İrulan ve Harah iken Arthur’un animası partideki kız (Trillian), Fenchurch ya da Fenny ile kendini göstermektedir. Paul’e ait şu sözler anima/animus arketipinin tanımı gibidir: “Paul konuştu: ‘Hepimizin içinde kadim bir verici güç ve kadim bir alıcı güç vardır. Bir erkeğin, alıcı gücün yerini bulması zor değildir, ama verici gücü bulması için erkekten başka bir şeye dönüşmesi nerdeyse şarttır. Bir kadın içinse tam tersidir” (Herbert, 2008a: 537).

Paul, Caladan gezegeninden Arrakis’e geldiğinde pek çok zorlukla başa çıkmak zorunda kalmıştır. Zorlu Arrakis koşullarında hayatta kalmaya çalışmıştır. Onu, hayata bağlayan önemli kişi orada gördüğü Chani olmuştur:

Paul ayağa kalkıp Fremen silahını kuşağına sıkıştırdı. Tam dönerken, tepesindeki kayaların üstünde biri belirdi. Paul ay ışığında cübbeli ufak tefek bir Fremen gördü. Başlığının gölgesi içinden bir yüz ona bakıyordu. Cübbenin bir kıvrımından çıkan bir mermili silah namlusunu Paul’e doğrultmuştu.

‘Adım Chani, Liet’in kızılım.’

Neşeli bir sestir bu.

‘Arkadaşlarıma zarar vermene izin vermezdim,’ dedi kız.

Paul yutkundu. Karşısındaki kız başını çevirince yüzü ortaya çıktı; muzip bir periye benziyor ve gözleri kapkara görünüyor. Paul’ün daha önce rüyalarında defalarca

gördüğü, tanıdık bir yüzdü bu. Şaşırın Paul kalakaldı. Rahibe Ana Helen Mohiam'a rüyasında gördüğü bu yüzü tasvir ettiğini ve öfkeyle 'Onunla tanışacağım,' dediğini hatırladı. Sonunda karşısındaydı, ama beklediği gibi bir tanışma olmamıştı (Herbert, a.g.e.: 349-350).

Paul, Chani'yi periye benzetmiştir. Chani'yi daha önce rüyasında görmüş ve onunla tanışacağı günü beklemiştir. Buradaki önemli nokta Paul'ün feminen figür olan animasını rüyasında görmesidir. Paul'ün Chani ile iletişime geçmesinin önünde engeller bulunmaktadır. Bu engellerin en başında ise kendini ve annesini Fremen halkına kabul ettirmesi gelmektedir. Kendisini Fremen halkına kabul ettirmek için Jamis'le dövüşmek ve onu öldürmek zorunda kalır. İkinci engel ise annesi Leydi Jessica'dır çünkü onun bu konudaki tavrı farklıdır: "Yaklaşan ayak sesleri duyunca dönüp baktı. Paul'ün mağaranın derinliklerinden, peşinde peri yüzlü Chani ile geldiğini gördü. Bir şey daha var, diye düşündü Jessica. Paul'ü Fremen kadınları konusunda uyarmalıyım. Bu çöl kadınları Dük karısı olamaz. Odalık olabilirler ama o kadar" (Herbert, a.g.e.: 379). Annesi, bu şekilde düşünse de Paul onunla aynı fikirde değildir. Chani ile olan birlikteliği Fremenler tarafından bilinen yönüyle gerçekleşecektir: "Kaçırdığım bir şey var, diye düşündü Paul. Etrafındakiler neşelenmiş, şakacı bir hâl almıştı. Zihni bu durumu, geleceğe dair gördüğü bir görüntüyle ilişkilendirdi: Bir kadına su kontörü vermek... kur yapmak demek" (Herbert, a.g.e.: 386). Chani, Paul'ün anima yönünü en yoğun yansıtan kadındır. Ölümü Paul'ü derinden sarsmıştır:

Chani, Chani, diye düşündü. Başka seçenek yoktu sevgilim. İnan bana, böyle ölmen daha çabuk ve acısız oldu. Yoksa çocuklarımızı rehin alacak, seni köle çukurlarında kafeste teşhir edecek, benim ölümümün sorumlusu olarak seni göstereceklerdi. Oysa şimdi... hem onları yok ediyor, hem de çocuklarımızı kurtarıyoruz (Herbert, 2008b: 259).

Chani, Paul'e ikiz çocuklarını bırakmıştır. Paul ise içinde bulunduğu durumlardan ötürü Chani'nin ölümünü kabullenmemiş olsa da öleceğini daha önce rüyasında zaten görmüştür (bkz., Herbert, 2008a: 440-441). Chani'nin Paul'ün gözündeki değeri sözlerine şu şekilde yansımıştır:

Paul tekrar uyuşturucunun etkisi altına girmişti. Beni kim bilir kaç kez rahatlattın, yüreğime su serptin, unutmamı sağladın diye düşündü. Zamanın tekrar parlaklaştığını, geleceğin anılara dönüştüğünü hissetti... fiziksel sevginin şefkat

dolu hareketlerine; benliklerin paylaşımına; yumuşaklığa ve şiddete (Herbert, a.g.e.: 441).

Chani'nin öleceğini daha önceden bilmesine rağmen ona duyduğu derin sevgi Paul'ü oldukça etkilemiştir çünkü Chani, Paul için içinde bulunduğu bütün zorlu şartlar karşısında sığınılan limandı. Onu rahatlatan ve şefkat gösteren kişi Chani'dir. Paul, bu kaybını yaşamıyla eşdeğer tutar:

Paul, Chani'nin öldüğü fikrini kabullenmeye başladığını fark etmişti. İstemediği bir evrendeki rolünü oynamış ve bu evrene uymayan bir beden içinde yaşamıştı [...] başını çevirdi ve kehanet hayali de onunla birlikte hareket etti. Chani ölmüştü... asla geri dönmeyecekti. Hava, evren, hepsi boştu-her şey boştu. Ödemem gereken kefarete bu mu, diye merak etti. Ağlamak istiyordu ama gözlerinden yaş gelmiyordu. Fremenlerle çok uzun süre birlikte yaşadığı için miydi bu? Ölüye su vermeliydi (Herbert, a.g.e.: 261).

Sevdiği kadını kaybeden Paul'e yakınındaki kişiler Chani'nin gulâm yapılması fikrini teklif ederler. Gulâm, ölü bedeninin tekrar canlandırılmasıdır ancak gulâmı yapılan kişi, geçmişi ile ilgili bir şey hatırlayamaz. Chani'nin gulâmının yapılması sadece fiziksel bir geri dönüştür fakat Paul için önemli olan onun ruhsal bütünlüğünü tamamlayan Chani'dir. Paul'ün adamı Hayt bu teklifi kabul etmez (bkz., Herbert, 2008b: 230- 231).

Paul için Chani ne anlam ifade ediyorsa Arthur için de Fenchurch aynı anlamı ifade etmektedir. Arthur'un içindeki dişi öge Fenchurch'tür. Onunla seyahat yaptığı esnada karşılaştığında duygusal olarak içinde bulunduğu durum benliğinin anima parçasının Fenchurch olduğunu gösterir:

Arthur Dent, bin dört yüz otuz yedi ışık yılı ötede bir Saab'ın içindeydi ve endişeliydi. Arkasındaki koltukta, içeri girerken kafasını kapıya çarpmasına yol açan bir kız oturmaktaydı. Kafasını çarpmasının sebebinin, bu kızın yıllardır gördüğü kendi türünden ilk dişi varlık olması mı, yoksa başka bir şey mi olduğunu bilemiyordu, ama kendini çok şaşkın çok çok...bu saçmalık, diye düşündü kendi kendine [...] İnsanın kalp atışlarını hızlandıracak kadar güzel görünmesinin dışında, bu kızın boyunu posunu, saçının tam rengini ve yaşını pek anlayamamıştı (Adams, 2014: 442-443).

Ruhsal bütünlüğünün dişi parçasının bulunduğu tam olarak farkına varamayan Arthur, Fenchurch'e karşı duyduğu heyecanı hemen anlamlandıramaz. Zaman ilerledikçe Fenchurch'ü gözünde daha üstün bir varlık pozisyonuna getirir:

Fenny uzun boyluydu, koyu renk saçları soluk ve ciddi bir yüzün etrafına dalgalar hâlinde dökülüyordu. Orada kıpırdamadan, tek başına öylece dururken neredeyse acıklı denebilecek bir ifadesi vardı; geometrik şekillerle göre düzenlenmiş bir çiçek bahçesine, önemli ama pek rağbet görmeyen bir erdem için dikilmiş bir heykele benziyordu. İnsana, bakıyor gibi görüldüğü şeyden başka bir şeye bakıyormuş hissini veriyordu (Adams, a.g.e.: 465).

Yukarıdaki alıntıda bir bakıma tanrıça boyutuna yükseltelen Fenchurch, Arthur'un animasının biçimlenmiş hâlidir. Başlarda fiziksel olarak duyulan yakınlık zaman ilerledikçe ruhsal bütünlüğe doğru evrilmiştir. Fenchurch, Arthur'un ruhsal bütünlüğünün bir parçası olmuştur. Arthur'un aşağıdaki düşünceleri bu durumu ispatlar niteliktedir:

Çabucak yanından geçti ve onu yeniden hissetmek istedi, ama diğer zihin onunkinden kaçınıyordu, tıpkı Pelmanizmde üzerinde elma olan kartın diğerinden kaçındığı gibi. İcini bir heyecan dalgası sardı, çünkü iç güdüselle olarak onun kim olduğunu ya da en azından kim olması istediğini biliyordu ve bir kez neyin doğru olmasını istediğini bildiğizinde içgüdü bunun o olduğunu öğrenmenizi sağlayan çok faydalı bir araçtı. İçgüdüsel olarak, onun Fenny olduğunu ve onu bulmak istediğini biliyordu; ama bunu yapamıyordu. Kendini çok fazla zorladığında tuhaf ve yeni yeteneğini yitirmekte olduğunu hissetti. Onun için araştırmayı biraz gevşetti, zihninin bir kez daha rahat rahat dolaşmasına izin verdi (Adams, a.g.e.: 454).

“Pelmanizm”, Christopher Louis tarafından tasarlanmış, ters çevrili kartların eşleştirilmesine dayalı bellek eğitici bir oyun sistemidir (bkz., Adams, a.g.e.: 454). Arthur ve Fenchurch ikilisi, Arthur'un gözünde pelmanizmin bir parçası gibi ruh eşleşmesine uymaktadır. Özellikle yukarıda “üzerinde elma olan kart” ifadesi Âdem ile Havva'yı anımsatmaktadır. Buradan da Arthur'un içindeki kadın yönünün temsilcisinin Fenchurch olduğu anlaşılmaktadır. Buradaki önemli nokta aynı duyguların Fenchurch tarafından hissedilmemesidir: “Her şey ne kadar muhteşem, dedi Fenchurch birkaç gün sonra. ‘Ama yine de bana ne olduğunu öğrenmek zorundayım. Anlıyor musun, ikimizin arasındaki fark bu. Sen bir şey kaybettin ve onu yeniden buldun, bense bir şey buldum ve onu kaybettim. Onu tekrar bulmak zorundayım” (Adams, a.g.e.: 513). Paul ile Arthur'un karşı cins ile olan ilişkilerindeki fark budur.

Paul, Chani'yi hayatının kadını olarak görmesine rağmen Fremem kültürünün teamülleri gereği öldürdüğü Jamis'in eşi Harah'a da sahip çıkmak zorunda kalmıştır:

“Usûl, âdetlerimiz gereği Jamis’in karısı ile iki oğlunun sorumluluğunu üstlenmelisin. Yalisi...yani evi senindir. Jamis’in kahve payı da artık senin... ve kadını da” (Herbert, 2008a: 417). Harah’ı eş olarak kabul edebileceği gibi sadece hizmetkâr olarak da tercih edebilirdi. Paul, ikinci seçeneği daha uygun görmüştür. Harah içinse bu durum oldukça can sıkıcıdır çünkü kendisinin hâlâ genç olduğunu dile getirerek bir anlamda Paul’ün eşi olmayı ister (bkz., Herbert, a.g.e.: 417-418). Paul’ün mecburi olarak kendine eş edindiği diğer kadın prenses İrulan’dır. Harah da olduğu gibi prenses İrulan da Paul’ün himayesindedir. İrulan için de bu durum kabul edilebilir değildir çünkü o da Paul’ün annesi gibi Bene Gesserit rahibesidir ve doğal olarak Kuisatz Haderah ile birlikte olmak ve ondan çocuk dünyaya getirmek ister ama bu isteğini hiçbir zaman gerçekleştiremez (bkz., Herbert, a.g.e.: 589-590). Paul’e karşı hissiyatı karşılıksız kalır çünkü Chani’nin ölümüyle Paul kendisini ruhsal açıdan tamamlayan eşini kaybetmiştir. İrulan, Paul’ün gözünde tahtını korumak için sadece bir araçtır.

Paul gibi Arthur da Fenchurch dışında başka kadınlarla bağlantı içinde olmuştur ancak bu kadınlara Fenchurch’e karşı hissettiklerini hissetmez. İsmi bilmediği sadece bir partide gördüğü bir kadınla ilgili düşüncelerini Ford Prefect’e şöyle anlatır:

Bu partide diye inatla devam etti, Arthur, bir kız vardı...her neyse, artık bunun bir önemi yok. Oralar tamamen toz duman içinde yok olup gitti zaten...’şu kahrolası gezegenin içinde surat asmayı bırak’ dedi Ford. ‘Kimdi şu hanım?’ Şey, kızın biri işte. Pekâlâ, tamam, kızla işler pek iyi gitmiyordu. Bütün akşam uğraşıp durmuştum. Kahretsin, kız çetin cevizdi. Güzel ve çekiciydi, insanı mahvedebilecek kadar zekiydi. Biraz da olsa ilgisini çekmeyi başarmıştım ve tam konulmaya girişmiş hedefe doğru ilerlemekteydim ki senin dostun lafa girip ‘Hey, bebek, bu herif seni sıkıyor mu? Onun yerine neden benimle konuşmuyorsun? Ben başka bir gezegendenim,’ dedi. Kızı ondan sonra bir daha görmedim (Adams, 2014: 77).

Buradaki anima güzel kadın olarak sembolleştirilmiştir. Arthur, daha çok fizikî özellikleri bakımından karşı cinse ilgi duymaktadır. Paul gibi Arthur’un da yaşamında üçüncü bir kadının izi bulunmaktadır. Adı Trillian olan bu kadın ile Arthur arasındaki ilişkiden romanda fazla bahsedilmez ancak Arthur Trillian’dan bir kızı olduğunu öğrendiğinde buna inanamaz. Trillian içinse Arthur’u bulması ve

kızını ona teslim etmesi ideallerini gerçekleştirme adına önemlidir. Arthur'u Trillian ile bağlayan tek noktası kızı Random'dır. Böylece Arthur'un bütünleştirici dışı öge halkası Trillian ile tamamlanır.

Paul'ün Arthur'dan önemli bir farkı bulunmaktadır. Karşı cins olarak Chani, Harah ve İrulan dışında kendinden olan ve cins olarak kendini tamamlayan bir animası daha bulunmaktadır: "Adım Alia, Dük Leto ile Leydi Jessica'nın kızı, Dük Paul-Müeddib'in kız kardeşiyim, dedi çocuk. Platformdan aşağıya atladı. Ağabeyim kelleni savaş sancağının ucuna geçirmeye yemin etti ve sanırım bunu yapacak" (Herbert, 2008a: 558). Kız kardeşi Alia, Paul'ün dışı tarafını temsil eder çünkü Alia abisi gibi trans hâlinde zaman içerisinde yolculuk yapabilir, savaşma konusunda uzmandır ve yönetici pozisyonunda da abisinin izinden gitmektedir. Fremen halkının gözünde Paul'ün tanrı, Alia'nın bir tanrıça olarak görülmesi iki bütünün tamamladığını gösterir. Daha önce bahsedildiği gibi Paul ve Alia'nın ilişkisi Yunan mitolojisindeki tanrı Apollon- tanrıça Artemis'e benzemektedir. Bu açıdan orta ruhun eril yönü Paul dışıl yönü Alia'dır. Paul'ün şu sözleri Alia ile ruh bağının göstergesidir: "Ve Müeddib karışlarına geçip dedi ki: 'Tutsakları ölü saymak âdetimizdir, ama kız kardeşim yaşıyor. Çünkü onun tohumu benim tohumum, onun sesi benim sesim. O en uzak ihtimalleri bile görebilir. Evet, benim sayemde, bilinmeyenler vadisini bile görebilir" (Herbert, a.g.e.: 552). Aynı zamanda ikisine aynı çocukları denmesi bu bütünlüğün diğer yansımasıdır. Müeddib için yazılan bir şarkıda bu bütünlüğün izleri görülebilir:

"O, Alia'dan ayrıldı,
Cennet rahminden!
Kutsal, kutsal, kutsal!" (Herbert, 2008b: 206).

Şarkı sözlerindeki rahim sözcüğü hem dişiliğin hem de yeniden doğuşun sembolik bir ifadesidir. Paul'ün içsel dışıl varlığı, Alia ile de vücut bulmuştur. Eserlerde anima arketipi, rahim dışında daha önce dile getirildiği gibi mağara sembolüyle de kullanılmıştır. Kahramanların önemli kararları aldıkları yerlerin

mağara olması, mağarada kaldıkları yıllardan sonra refaha ulaşmaları yeniden doğuşun ifadesi olmuştur:

Paul karargâh olarak bu Kuşlar Mağarası'nı seçmekle iyi yapmıştı. Burası ideal bir yerdi. Ayrıca kuzeydeki Rüzgâr Geçidi, sarp tepelerle korunan bir çanağa açılıyordu ki, burada çok önemli bir köy vardı. Zanaatkâr ve mühendislerle dolu olan bu köy, Harkonnenlerin savunma sektörünün direği idi (Herbert, 2008a: 522).

Paul'ün toplantı yeri olarak mağarayı seçmesi animasının sembolik olarak aydınlık tarafını işaret eder. Onun trans hâline geçtiği ve kehanetleri gerçekleştirdiği yer yine bir mağaradır:

Çöl Savaşı'nın üçüncü senesinde Paul- Müeddib, Kuşlar Mağarası'nda, duvarları kisve perdeleriyle kaplı bir odada tek başına yatıyordu. Orada ölü gibi yatarken, Yaşam Suyu'nun kendisine ifşa etiklerini görüyor; hayat veren zehir sayesinde, varlığı zamanın sınırlarının ötesine geçiyordu. Böylece Lisanü'l Gayb aynı anda hem sağ hem de ölü olabileceği kehaneti de gerçekleştirmişti (Herbert, a.g.e.: 529).

Görüldüğü gibi mağara, Paul için durumu maddi yaşamdan manevi yaşama geçişte bir kapı görevi üstlenmiştir. Arthur da zorlu yıllarını mağaralarda geçirmiş ve mağaralar onun hayatının zor dönemlerinden rahat dönemlerine geçişin simgesi olmuştur:

Acı. Keder. Daha çok acı ve daha çok keder. Bir projeye ihtiyacı vardı ve kendisine bir proje yarattı. Mağarasının nerede olduğunu bulacaktı. Tarihöncesi Yerküre'de bir mağarada yaşamıştı, güzel bir mağara değildi, hatta berbat bir mağaraydı ama... Aması yoktu. Tam anlamıyla berbat bir mağaraydı ve oradan nefret etmişti. Ama orada beş yıl yaşamıştı; bu beş koca yıl boyunca mağarayı evi olarak düşünmüştü ve insanlar evlerinin izini sürmeyi severlerdi (Adams, 2014: 480).

Arthur'un mağarayı evi olarak düşünmesi ve evinin izini sürmek istemesi bir aileyi, bir kadını çağrıştırmaktadır. Arthur'un animası mağara dışında kuyu ile de sembolize edilmiştir fakat mağaranın aksine kuyu daha kötümser bir ruh hâlini yansıtmaktadır (bkz., (Adams, a.g.e.: 601). Mağara, Arthur'un animasının aydınlık; kuyu ise karanlık yüzünü temsil etmektedir.

Paul Atreides ve Arthur Dent'in iç benlik ve gölge arketiplerinin ardından ruhsal bütünlüklerini karşı cins ile tamamladıkları anima arketipleri benzer şekiller

ve sembollerle ortaya çıkmaktadır. Öncelikle iki kahraman için animanın üç farklı yüzü vardır ancak bunlardan bir tanesi onları fiziken ve ruhen bütünlemektedir. Paul, Chani ile Arthur, Fenchurch ile içlerindeki kadınsal yönü yansıtır. Buradaki tek fark Paul'ün duygularının Chani tarafından karşılık bulmasıyla bir aile yaşantısına sahip olmalarıdır. Arthur Fenchurch'e karşı yakınlık hissetse de karşılığını alamaz ve onunla bir yuva kuramaz. Bu açıdan eksik kalır fakat istediği aile yaşantısı kendisine yarım da olsa Trillian tarafından sunulur. Bir kızı olduğundan haberi olmayan Arthur, ilerleyen zamanda da Trillian ile herhangi bir ilişki içerisinde bulunmaz. Paul ise bazı toplumsal ve siyasi şartlar nedeniyle Chani dışında Harah ve İrulan'ı himayesine almıştır. Paul'ün bu kadınlara karşı herhangi bir fiziksel yakınlığı olmamıştır. Aksine Harah ve İrulan, Paul ile birlikte olmak istemişlerdir. Bu isteğin nedeni olarak Paul'ün yetenekleri ve elde ettiği güç gösterilebilir.

İki kahramanın animalarının aydınlık ve karanlık yüzü sembol olarak mağara ve kuyudur. Paul önemli kararlar alırken ideal mekân olarak tanımladığı mağaraları seçer. Arthur için de mağara ev, yaşam ve yuva anlamı taşır. Geçirdiği beş yıllık süreçte mağarayı evi olarak görmesi animasının aydınlık tarafını yansıtır. Kuyu ise tam tersi şekilde zorlukları ifade ettiği için animasının karanlık yüzüdür. Paul'ün animasının karanlık tarafı kişi olarak prenses İrulan'dır:

Alia'nın delegasyonu iniş rampasının dibine varmış bekliyordu. Jessica, Stilgar'ın haşin yüzünü tanıdı. Öff Tanrı uzak tutsun, ama Prenses İrulan'da oradaydı; canavarlığını çekici vücudu ve başıboş bir esintiyle dalgalanmaya bıraktığı altın sarısı saçlarıyla gizliyordu. İrulan bir gün bile yaşlanmamış gibiydi ve korkunç bir şeydi bu (Herbert, 2008c: 34).

İrulan, Paul'ün en büyük düşmanı Padişah İmparator'un kızıdır ve karısı Chani'yi öldürerek onun yerine geçmeye çalışan tabiri-caizse Bene Gesserit cadısıdır. Her iki kahraman için kadınsı duygularını ifade eden animaları geri plandadır ve bilinç düzeyine çıktığında karşı cins ile ifade edilmiştir ve erkeksi duygular baskındır. İç benlik, gölge ve anima kahramanların kişiliklerinin derinlerinde yer alırken dış dünyaya dönük yüzleri ise personalarıdır.

5.3.4. Persona (Maske) Arketipi

Persona arketipi kişinin dış dünya ile uyumunu yansıttığı maskedir. Var olan duruma uyum sağlamayı, gerekenlerin yapılmasını ifade eden roller bütünüdür. Dış dünya ile iletişime geçmek için kişiliğin görünen yüzü olan persona, içinde bulunulan durumlara göre değişiklik gösterir:

Persona adı verilen arketipsel öge, kahramanın serüveninde geçici olarak sembolize edilen somut değişimlerdir. Persona bir çeşit maskedir. Kahraman da çeşitli maskeler takarak kendisini gizleme yoluna gider. Kahramanın başka bir insan, hayvan ya da bir nesne şekline bürünmesi bir çeşit personadır. Kahraman, persona sayesinde korunma, saklanma, gerçek kimliği gizleme gibi amaçlar güder (Çetindağ Süme, 2011: 33).

Diğer arketiplere nazaran persona sürekli değişim içindedir. Giyim-kuşam, sosyal yaşamdaki konum ve ifade şekilleri ile kendini gösteren persona, kişinin bilinçaltındaki duygularıyla toplumun istekleri arasında köprü görevi görür (bkz., Serrican, 2015: 1464). Paul ve Arthur bireyleşip yaşadıkları topluma adapte olmak ve kendilerini kabul ettirebilmek için çeşitli personalar takınmışlardır. İki kahramanın da personaları onları yaşadıkları topluma ayak uydurmalarında ve kendilerini kabul ettirmelerinde oldukça etkili olmuştur. “Dune Çocukları” eserinde yer alan sözler, persona arketipini sembolik olarak çöl bukalemunu şeklinde tanımlamaktadır: “Çöl bukalemunu ele alalım; onun kendisini bulunduğu mekâna uydurma yeteneği, ekolojinin kökenlerine ve bireysel kimliğin gelişimine dair ihtiyaç duyduğunuz gerekli her şeyi size öğretir” (Herbert, 2008c: 41). Yine aynı şekilde eserde, Jessica’nın sözleri de personayı tarif etmektedir:

Yaptığımız en önemli gözlem şudur dedi Jessica. Hayat bir maskedir ve evren bu maske sayesinde kendisini ifade eder. Tüm insanlığın ve onu destekleyen tüm canlı türlerin doğal bir topluluk oluşturduğunu ve bireylerin sahip olduğu kaderlerin aslında tüm canlıların kaderiyle bağlı olduğunu farz ederiz (Herbert, a.g.e.: 404).

Benzer bir söz de “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde bulunmaktadır: “İnsanlar buldukları ortama uyum sağlamak konusunda çok başarılı olan

varlıklardır” (Adams, 2014: 23). İki eserde de personaya yönelik kullanılmış sözlerin bulunması kahramanların çeşitli personalarının bulunduğuna işarettir.

Paul çocukluk, gençlik ve olgunluk dönemlerinde yaşadıkları ve deneyimlerinden dolayı farklı personalar takınmıştır. Bunlardan ilki Caladan gezegeninde babasını kaybetmeden önceki pozisyonu için kendisine verilmiştir: “Sen, Paul Atreides, kralların torunu, bir Dük’ün oğlu olan sen, hükmetmeyi öğrenmelisin. Bu atalarından hiçbirinin öğrenemediği bir şey” (Herbert, 2008a: 45). Görüldüğü gibi, hükmetmeyi öğrenmek Paul’ün soyundan gelen bir özelliktir ve bunu öğrenmek zorundadır. Kendisine verilen bu telkin, ileriki yaşamında hükümdar rolüne bürünmesini kolaylaştırmak içindir. Bulduğu toplumda bu personayı takınması bir zorunluluktur. Yaşının küçük olmasından dolayı ona verilen bu rol, dışsal bir etkidir. Paul’ün bu rolü yerine getirebilmesinde babasının rol model olması önemlidir. Paul babasından gezegenlerin mevcut durumunu, gidecekleri Arrakis Gezegeni ve hakkındaki bilgileri, düşmanları ve onlara karşı nasıl savunma yapacağını, devlet yönetiminde kimlere güvenilebileceğini öğrenmiştir (bkz., Herbert, a.g.e.: 60-63). Paul’ün Caladan toplumu için seçtiği yüz, hükümdarlık soyundan getirdiği Dük Leto’nun varisi olmasıdır.

Arthur, Paul’e göre sosyal statü olarak düşük seviyededir. O, Yerküre yıkılmadan önce sıradan ve rutin olarak değerlendirilebilecek bir hayata sahiptir. Yerel bir radyo kanalında çalışan, kendine güveni olmayan bir kişiliktir ve bu kişiliğini etrafına endişeli olarak yansıtmaktadır (bkz., Adams, 2014: 19). Arthur’un personaları olayların başlamasıyla beraber ya da Yerküre’nin yıkımı ile ortaya çıkar çünkü Ford Prefect ile yolculuk ettiği her gezegen onun için yeni bir tecrübedir. Gezegenlerin yaşam koşulları, üzerinde yaşayan canlılar ve karşılaştığı durumlar Arthur’un onlara uyumlu personalar kullanmasını sağlar. Bu durumun farkına geç varan Arthur, yolculuğunun ilk zamanlarında dünyadaki hâlini yansıtmış ve bu yüzden kendisiyle yolculukta bulunan diğer kişiler için “dünyalı” olarak nitelendirilmiştir. Arthur’un takındığı ilk persona dünyalı personasıdır. Paul’de olduğu gibi, Arthur’a da bu persona dış dünya tarafından verilmiştir. Arthur, dünyalı rolünde birtakım aksilikler yaşar. Örneğin uzay gemisindeki besinmatiklerden aldığı

iecekler kendisine uymaz ve dnyadan kalan ay alışkanlığını devam ettirmek iin makineye bu isteęini iletir ve makinenin bozulmasına neden olur (bkz., Adams, a.g.e.: 85). Arthur’a biçilen rol başlarda bulunduğu ortama uyumsuzluk şeklinde devam eder. Bunun nedeni uzayda kendisine rol model olacak başka kimsenin olmamasıdır.

Paul’un takındığı personalarla uyumsuzluğu yoktur. Caladan’dan Arrakis’e gelmesi, babasını kaybetmesi ve kendisini annesi ile birlikte Arrakis ölllerinde bulması farklı personalar takmasının en önemli gerekçeleridir. Bunların başında yerli halk Fremenler tarafından kabul görmesi iin belirlenen şartlara uyum sağlaması gelir: “öldeyiz diye hatırladı Paul. Harkonnen devriyelerinden uzakta, orta ırkteyiz. Buraya kumlarda yürümek, bir yaradanı ağırmak ve sırtına tek başıma binmeyi başarmak iin geldim. Böylece gerçek bir Fremen olabileceğim” (Herbert, 2008a: 468). Fremenler arasına girmeyi başaran Paul’e halk tarafından farklı isimlerin verildiğinden bahsetmiştik. Bunların başında Usûl gelmektedir. Fremen halkı kendilerine asker ismi seçerler ve Paul de bunu yerine getirmek zorundadır: “Stilgar başını sallayarak onayladı ve sakalını ekiştirdi. ‘Sen güçlüsün...bir sütun gibi güçlüsün’. Tekrar duraksadı. ‘Aramızdaki adın Usûl olacak, yani sütun kaidesi. Bu gizli adın, asker adın. Biz Tabr Siyeçliler sana Usûl diyebiliriz, ama başka kimse diyemez, Usûl” Herbert, a.g.e.: 375). Usûl ismi Paul iin tanıdık bir isimdir ünkü Arrakis’e gelmeden önce rüyasında bu isim ile ilgili anımsadığı şeyler vardır: “Annesine rüyasını anlatan Paul: “Bana anayurdunun denizlerinden bahsetsene Usûl diyor. Paul gözlerini açtı. ‘Ne tuhaf değil mi? Benim anayurdum Caladan. Usûl diye bir gezegeni hiç duymadım” (Herbert, a.g.e.: 38). Animada olduğu gibi burada da Paul’un persona arketipinin ortaya çıkmasında rüyasının rolü yadsınamaz. Arthur da Paul gibi yaşamak zorunda kaldığı yerlere uyum sağlaması gerektiğini düşünür. Artık eski hayatına kavuşamayacağını vermiş olduğu ümitsizlikle mevcut koşullara ayak uydurmayı tercih eder:

O gece, Altın kalp kendisiyle Atbaşı Nebula arasında birkaç ışık yılı koymakla meşgulken, Zaphod köprüdeki küçük palmiyenin altında tembel tembel uzanmış sert Pan Galaktik Gargara Bombalarıyla beyinlerini kendilerine getirmeye çalışıyor; Ford ve Trillian bir köşede oturmuş hayatı ve hayat meselelerini tartışıyorlardı. Arthur’sa Ford’un Otostopçunun Galaksi Rehberi’ni gözden geçirmek üzere yataęa

girmişti. Madem burada yaşamak zorundayım, diye mantık yürütmüştü, burayla ilgili bir şeyler öğrenmeye başlasam iyi olacak (Adams, 2014: 139).

Görüldüğü gibi Arthur'un koşullara uyum sağlamasındaki en önemli yardımcısı rehberdir. Yaşamak zorunda olduğu yerlere alışmak isteyen Arthur bunu çok etkin bir şekilde başaramaz çünkü gittiği yerlerde kalıcı değildir. Sürekli seyahat hâlinde bulunmak onu endişelendirmektedir:

Söylenenlere bakılırsa, içinde kaybolunacak en kötü yer zamandı ki Arthur Dent zaman ve uzayda pek çok kez kaybolmuş biri olarak, buna tanıklık edebilirdi. Uzayda kaybolduğunda hiç olmazsa oyalanacak bir şeyler bulunabiliyordu. Arthur'un tarih öncesi Yerküre'de mahsur kalması, bir dizi karmaşık olayın sonucuydu ve bu olaylar içinde sırasıyla, Galakside var olduğunu hayal bile edemeyeceği kadar tuhaf yerlere sürüklenmek ve hakarete uğramak da bulunuyordu; her ne kadar buradaki yaşamı artık çok çok sakinleşmişse de Arthur kendisini hâlâ fazlasıyla tedirgin hissetmekteydi (Adams, a.g.e.: 295).

Arthur'un sakin ruh hâline bürünmesi tedirginliğini engellememiştir. Kendisi bu tedirginliğinin nedenini başına gelen tuhaf şeylerle açıklar ve değiştirici olmaktan çok değiştirildiğini söyler (bkz., Adams, a.g.e.: 290). Paul de değişime uğramıştır. Fremenlerin sadece çölde yaşayabilme yetilerini değil onlar gibi olma özelliklerini de elde etmiştir. Usûl'den sonra kendisine bilgeliğinden ötürü Müeddib ismi verilmiştir: "Fremenlerin yeni bir peygamberi ya da dinî lideri var, dedi Baron. Ona Müeddib diyorlar. Aslında çok komik. Anlamı fare" (Herbert, 2008a: 449). Dinî bir lider olarak görülmesi Fremen toplumu için sadece sosyal ve siyasal değil aynı zamanda metafizik açıdan önder bir rol üstlendiğinin de göstergesidir: "Müeddib halkı aydınlatıyor. Ümmi Naibimiz, İmparatorumuz tüm insanları aydınlatmak için karanlıktan geldi. O bizim efendimiz. O tükenmez bir pınarın değerli suyu" (Herbert, 2008b: 126). Paul'ü Müeddib konumuna taşıyan önemli etkenler annesinden öğrendiği yöntemler ve öz güvenidir:

Müeddib'in Arrakis'in koşullarını ne kadar çabuk öğrendiği konusunda pek çok yorum yapılmıştır. Bene Gesseritler bu çabukluğun nedenini elbette ki biliyorlardı. Öte yandan şunu söyleyebiliriz ki, Müeddib'in böylesine çabuk öğrenmesinin sebebi, ilk eğitimini öğrenmek üzerine almış olmasıydı. Ve bu konuda aldığı ilk ders ise, öğrenebileceğine dair kendisine güvenmesiydi. Pek çok insanın öğrenebileceklerine inanmamaları, daha da fazlasının ise öğrenmenin zor olduğuna inanmaları afallatıcıdır. Müeddib, her deneyimin içinde bir ders taşıdığını biliyordu (Herbert, 2008a: 89).

Paul'ü Fremen halkının gözünde değerli kılan bu özellikleridir. Bilge, savaşçı bir asker ve öngörülü olması halkın gözündeki değerini yükseltmiştir. Halk arasında seçtiği ismin Paul-Müeddib olması takındığı personayı açıkça gözler önüne sermektedir çünkü birey olarak Paul, dış dünyaya uyum için Müeddib ismini kullanmaktadır. Paul, Fremenlerin arasına sadece onlara uyum sağlayarak değil onların kendisine verdiği rolleri hakkıyla yerine getirerek girebilmiştir. Bu da onun farkındalık seviyesinin yüksek olduğunu gösterir. Arthur da Paul gibi içinde bulunduğu durumun farkındalığına eriştiğinde yaşadıklarını kabullenir ve dünyalı imajından sıyrılır: “Ansızın artık görmezden gelmesine imkân olmayan bir şeyin farkına vararak taş kesildi: O artık kendi dünyasında bir uzaylıydı. Hiç kimse, ne kadar çabalarsa çabalasın bu hikâyeye inanmazdı” (Adams, 2014: 449). Zamanla uzaylı olduğunu kabullenmesi sadece düşüncede kalmamış, eylemlerine de yansımıştır:

Olaylar karşısında bir uzaylıya nasıl davranması gerektiğini öğrenmişti: “Kahve yapıyordum, dedi Arthur hâlâ en sakin yüz ifadesini takınmış olarak. Çok çok önceleri, Ford'la birlikte olmanın tek yolunun yanında bir sürü sakin yüz ifadesi bulundurmak ve sürekli olarak bu ifadeleri takınmak olduğunu keşfetmişti (Adams, a.g.e.: 531).

Uzayda bir uzaylı gibi yaşamının sırrını çözen Arthur bunun için gerekli eylemleri de yerine getirir. Kendisini bir uzaylı olarak hissetmesi ve çevresindeki uzaylılar gibi davranmasıyla bilmediği gezegenlerde yaşamını devam ettirebilmek için çaba sarf etmektedir:

Arthur, Ford Prefect'in Öldürmeğini omzuna kaldırırken çıkardığı hafif hıştırtıyı ve Slartibartfast'ın kendi silahını kaldırırken çıkardığı hafif sızlanmaya benzer öksürüğü duydu. Kendi silahının soğuk, yabancı ağırlığını hissetti ve titreyen ellerle onu kaldırdı. Ford'un kendisine gösterdiği gibi emniyet kilidini açıp aşırı tehlike kilidine geçirirken parmakları birbirine dolandı. Öyle çok titriyordu ki, eğer o sırada birine ateş edecek olsa muhtemelen üstüne imzasını atabilirdi (Adams, a.g.e.: 396).

Arthur, başka bir seyahat macerasında gittiği yere uyum sağlamanın yollarını yine deneyimlerine dayanarak bulmuştur. Daha sonra burada yaptığı bir eylem ileride ona daha büyük bir rol biçecektir. Arthur'un yolculuğunda uğradığı gezegenlerden biri de Bartledan gezegenidir. Bu gezegenin özellikle edebiyat

alanında kendine özgü nitelikleri vardır. Arthur için bu edebiyattan okudukları ilgi çekici değildir çünkü eserler insanlar için yazılmamıştır. Bartledan halkı ilk bakışta insana benzeseler de bazı iyi dilekler karşısında şaşkınlık duyarlar. Arthur, bu tip durumlarda iyi dileklerini açıklayıcı uzun cümleler kurarak kendini ifade etmeye çalışır. Zamanla bu alışkanlığını terk eder ve birine iyi akşamlar dediğinde gördüğü şaşkınlık karşısında açıklama yapma gereği duymaz. Kısa sürede de bu konuşmalardan kaçınmayı öğrenir (bkz., Adams, a.g.e.: 625). Arthur'un Bartledan gezegeninden sonra gittiği Lamuella'da yeni bir rol üstlenmesi gerekir. Trillian ile Lamuella gezegeninde karşılaştığında hayatı ile ilgili bir gerçeği öğrenir. Bu gerçek, bir çocuk sahibi olduğudur. Trillian bir DNA bankasına giderek bir çocuk dünyaya getirmiştir. Gittiği DNA bankasındaki tek "Homo Sapiens" verici Arthur'dur. Arthur Bartledan gezegeninde bir DNA bankasına tırnağı ve tükürüğünü para karşılığı satmıştır. Bir çocuğu olduğunu öğrenmesinin verdiği şaşkınlığın üzerine Trillian'ın çocuğu ona bırakarak göreve gitmesi kendisine ikinci şoku yaşatmıştır: "Baba olmanın bu kadar zor olacağını beklemesi önemli değildi, önemli olan, baba olmayı, hele ansızın ve beklenmedik bir şekilde, üstelik yabancı bir gezegende baba olmayı hiç mi hiç beklememesiydi" (Adams, a.g.e.: 653). Arthur, başlarda içinde bulunduğu yeni ve şaşırtıcı role ruhen hazır olmasa da bunun altından kalkabilmek için ne gerekiyorsa yapmıştır (bkz., Adams, a.g.e.: 646-647).

Paul, yaşamı boyunca çevresine uyum sağlamış ve kendisine verilen rolleri gücü, bilgeliği ve cesaretiyle rahatlıkla yerine getirmiştir. O, zor durumlardan kendine bir çıkış yolu bulmayı başarmıştır. Fremen halkının desteğiyle babasının düşmanları ile yaptığı savaştan galip çıkmış ve İmparatorluk koltuğuna oturmuştur. Bu başarısının sırrı kendisine verilen rolleri uyumlu bir şekilde yerine getirmesinde saklıdır. Paul'ün kendisine biçtiği son rol ona karşı düzenlenen bir saldırı sonucu ortaya çıkmıştır:

Öyle bilge bir adam vardı ki
Kumluk bir yere atlayıverdi
Ve yaktı gözlerini!
Anlayınca gözlerini kaybettiğini
Hiç dert etmedi
Çağırıverdi bir kehanet hayali

Ve aziz haline getirdi kendisini (Herbert, 2008b: 251).

Son olarak kendini aziz hâline getiren Paul için eserde geçen “İstemediği bir evrendeki rolünü oynamış ve bu evrene uymayan bir beden içinde yaşamıştı” (Herbert, a.g.e.: 261) ifadeleri onun kültürel benliğinden sıyrılıp mesihlik mertebesiyle evrensel benliğe geçişini özetlemektedir.

Kahramanların içsel benliklerinin vitrini olarak nitelendirebileceğimiz personaları buldukları ortama ayak uydurmaya çalışmaları ile ortaya çıkmaktadır. Farklı ortam ve durumlarda takındıkları personalar, çevreleri ile olan uyumlarının olumlu olduğunu göstermektedir. Paul ve Arthur’un personaları buldukları ortamlardaki ilişkilerini kolaylaştırmıştır. İki kahraman da buldukları ortamdan uzaklaşmış ve yeni ortamlarda farklı kişilerle ilişki içinde olmuşlardır. Paul, Arrakis Gezegeni’nde kendini Fremen toplumuna kabul ettirmek için farklı personalar takınmıştır. Bunların başında fiziksel gücü gelmektedir. Daha sonra zihinsel gücü ve bilgeliği o topluma yansıttığı yüzüdür. Takındığı bu personalar, onun halkın gözünde değer kazanmasını ve dış dünya ile ilişkisini kolaylaştırmıştır. Arthur, gezegenler arası süren seyahatinde farklı durumlarla karşılaşmış ve karşılaştığı her durum sonrası kendine özgü personalar yaratmıştır. Bu personalar bulunduğu ortama uyum sağlamasını ve kişisel olarak rahatlamasını sağlamıştır. Seyahatinin ilk zamanlarında uzaylılar arasında dünyalı olmayı yadırgamış, eski alışkanlıklarını sürdürmeyi istemiştir. Daha sonra kendisini uzaylı gibi hissetmiş ve bir uzaylı gibi davranmıştır.

Paul’ün personaları taht varisi, hükümdar, güçlü asker –Usûl-, bilge –Müeddib- iken; Arthur’un personaları dünyalı, uzaylı ve babadan oluşmaktadır. Paul’ün Arthur’a göre daha fazla sosyal statüsü bulunur. Bunun nedeni ayak uydurmak zorunda olduğu ortamının kendi yaşam koşullarına yakın olmasıdır. Arthur bilinmeyen ve kendi gibi insanların olmadığı ortamlarda sosyal roller üstlenmeye çalışmıştır. Paul’ün personaları Arthur’a göre fazla olsa da Arthur’un kendini dış dünyaya uyumlu hâle getirmesi daha zor olmuştur.

Paul ve Arthur bireyleşme yolunda kendi bilinçlerinin derinliklerine inerek karanlıkta kalan taraflarını keşfedip onlarla yüzleşmişlerdir. Bu yüzleşme ile kahramanlar ruhsal bütünlüklerini sağlamaya çalışarak dış dünya ile uyumlu hâle gelmeyi başarmışlardır. İç benliklerinde kılavuzlar eşliğinde kendi iç dünyalarına inerek kim olduklarını bulmaya çalışmışlardır. İki kahramanın içsel bütünlüğü sembolik olarak küre ile ifade edilmiştir.

İçsel benliğini keşfeden kahramanlar, bu yapının karanlıkta kalan kısımları ile de karşılaşmışlardır. Bastırılmış duygularını ortaya çıkarmışlar ve bunlarla yüzleşmişlerdir. Hem Paul hem de Arthur'un bilinçaltındaki baskın duygu korkudur. Bu durum, Paul'de sorumluluklarının ağırlığından kaynaklanan özgür olamama, ölüm ve cihat olarak ortaya çıkarken Arthur yalnızlaşma ve aidiyetsizlik korkusuyla yüzleşmiştir. Paul ve Arthur bilinçaltı dişiliğine en iyi uyan kadını kazanmaya çalışmışlardır. Paul, ruh yansımasını Chani'de bulurken Arthur'un ruh ikisi Fenchurch olmuştur. Bu kadınlar, kahramanlar için güzel kadının temsilcileridir. Kahramanlar, benliklerinde hissettikleri eksikliği animalarla tamamlayabildikleri için eril yönleri daha baskındır.

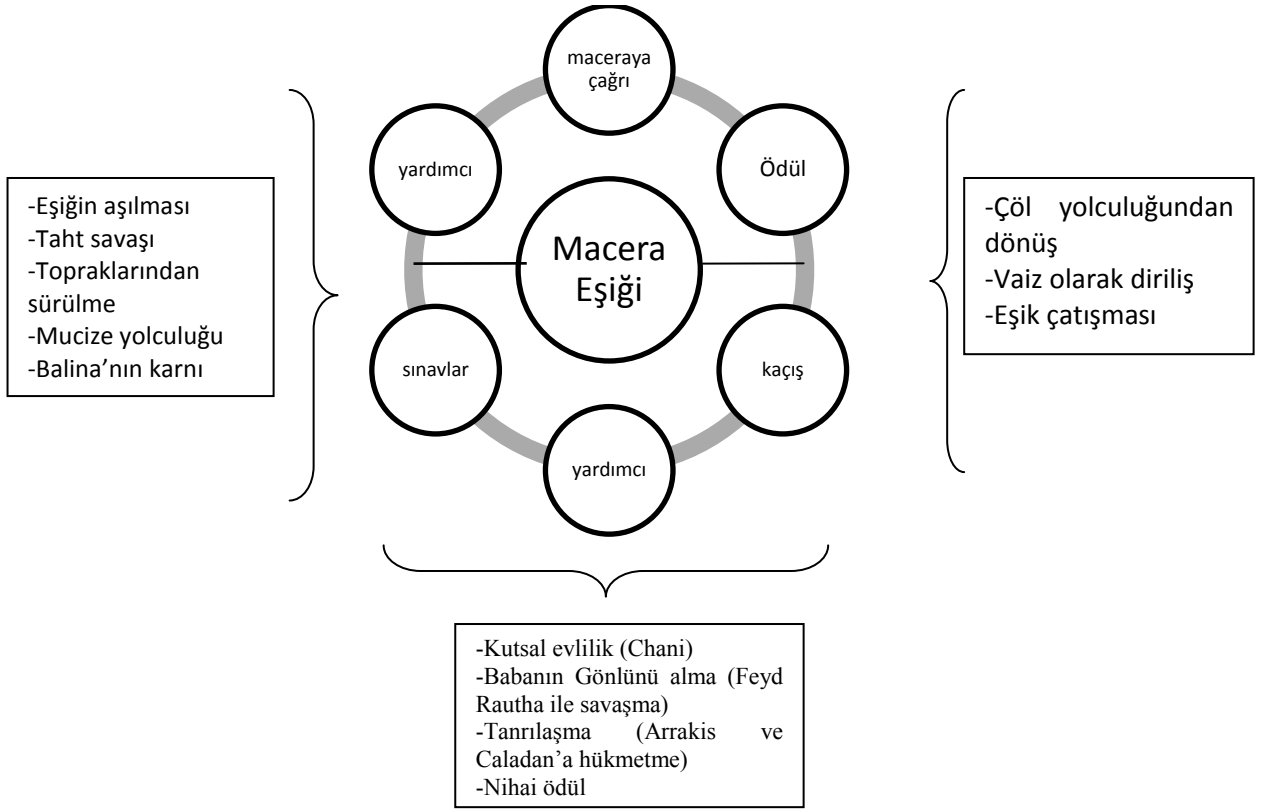
İç benliğini anlamlandırmaya çalışan, gölgesinin farkına vararak onunla yüzleşebilen ve kişiliklerinin dişil yönleriyle bütünleşen kahramanlar yaşadıkları topluma adapte olabilmek için farklı roller üstlenmiş, farklı personalar takınmışlardır. Personaları diğer arketiplere göre kişiliklerinin yüzey kısmı, dış dünyaya yansıyan taraflarıdır. Paul'un Arthur'a göre daha fazla personası bulunmaktadır. Bunun nedeni bulunduğu ortamlarda mücadele etmesini gerektirecek fazla çekişmelerin olmasıdır. Arthur'a göre daha çok sosyal rollere bürünmüş, Arrakis halkına sadece yaşam şartları itibariyle giyim tarzlarına varana kadar uyum sağlamıştır.

Kişisel ve sosyal hayatlarının baskılarından kurtulan, kendilerini keşfeden Paul ve Arthur bireyleşme yolunda kendilerini tamamlamışlardır. Kahramanların sergilediği davranışların, sarf ettiği sözlerin, hissettiği duyguların oluşmasında iç benlik, gölge, anima ve persona arketiplerinin benzer olduğu gözlemlenmiştir.

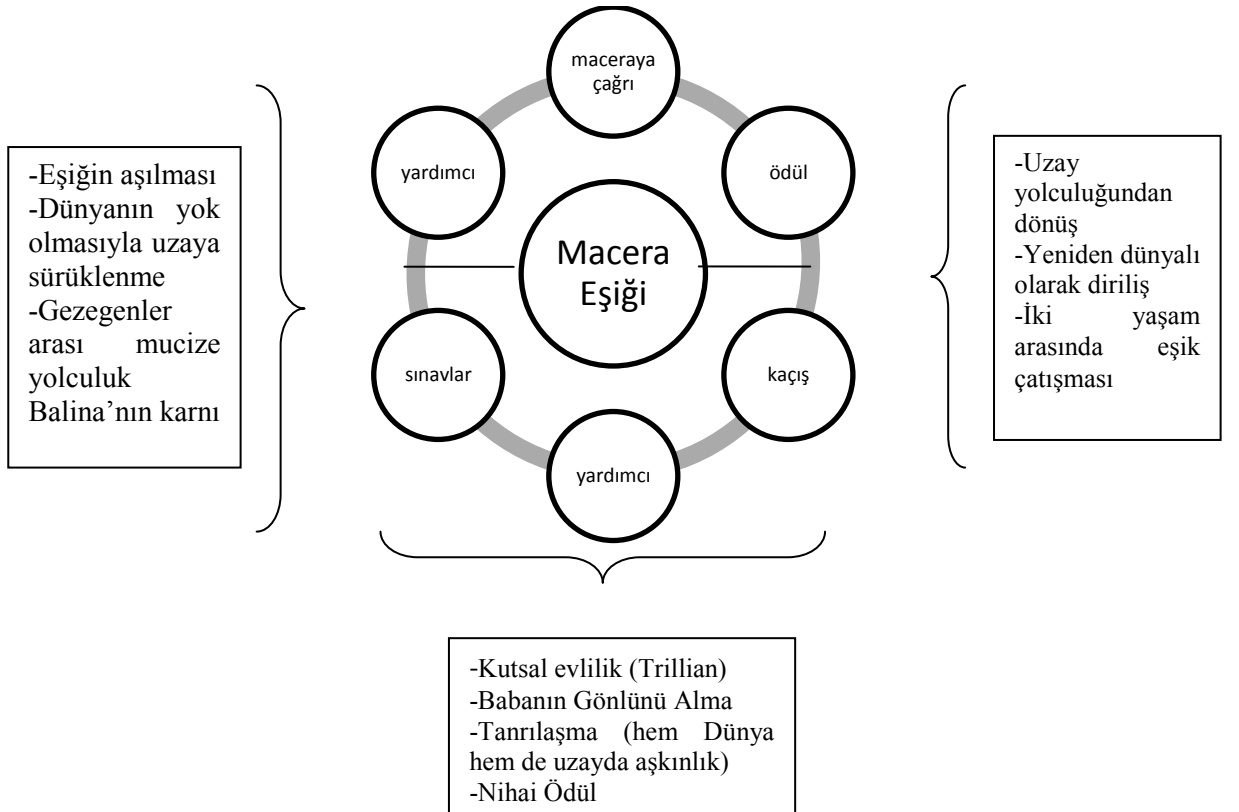
Döngüsel bütünlüklerinde kişiliklerinin özü aynı ancak sembolleri farklıdır. Böylelikle bireyleşmelerini sağlayan Paul ve Arthur bir kahraman olarak yolculuğa hazırdır. Görüldüğü gibi çağcıl kahramanlık mitlerinde de arketipler büyük rol oynamaktadır. Kahramanın içsel bütünlüğünü sağlaması ve kendini keşfetmesi başka bir ifadeyle kendi mikro kozmosunu çözümlemesinde arketiplerin önemi büyüktür. İçsel bütünlüğünü sağlayan kahraman hem bireyleşme sürecini tamamlar hem de mitlerin çağcıl versiyonu olarak görülebilen bilim kurgu romanlarındaki kahraman mitini oluşturarak bu bütünün bir parçası olur.

5.4. “Dune” ve “Otostopçunun Galaksi Rehberi” Eserlerinin Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Bağlamında Karşılaştırılması

Joseph Campbell tarafından yola çıkış-erginlenme-dönüş olarak formüle edilen monomit ya da kahraman mitosuna, bulunduğu yerden ayrılan kahramanın geçirdiği aşamaların ardından dönüş hikâyesinin anlatıldığı bir yolculuktur. Fiziksel olan bu yolculuk aynı zamanda kahramanın kendi benliğine yaptığı bir yolculuktur. Kahraman, bilinçdışının karanlık taraflarını bilinç düzeyine çıkarır ve ruhsal bütünlüğünü sağlayarak kendini bulur. “Campbell’in ‘modelleyici güç’ olarak değerlendirdiği kolektif bilinçdışı, barındırdığı arketiplerle her kültürde var olan temel mitsel imgeleri üretir” (Tecimer, 2005: 96). Campbell’in bütün dünyadaki kahramanlık mitlerini inceleyerek oluşturduğu “monomit”, mitlerin çağcıl versiyonu olarak gördüğümüz bilim kurgu eserlerinde de uygulanabilir. Söz konusu eserleri çözümlemede “monomit”in kullanılması bilim kurgunun kahramanlık mitlerini çağcılaştırdığını gösterir.



Tablo 7- Paul Atreides'in Monomit Şablonu



Tablo 8- Arthur Dent'in Monomit Şablonu

Yukarıda Campbell'ın "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" eserindeki tablo referans alınarak oluşturulan Paul Atreides ve Arthur Dent'in monomit aşamalarını gösteren şablonlar bulunmaktadır. Campbell'ın bu mitsel imgeleri "Dune" ve "Otostopçunun Galaksi Rehberi" eserlerinde dairesel bir döngüde seyrederek. Kahramanların bilinen dünyadan bilinmeyen dünyaya doğru çıktığı yolculuk, yolculuk sırasında karşılaştığı engeller, kendilerine verilen görevler ve bunları yerine getirmeleriyle elde ettikleri kazanımlar eşliğinde çıktıkları dünyaya geri dönmeleriyle bu süreç tamamlanır ve kahramanlık mitleri çağcılıştırılır. Sürecin ilk aşaması, kahramanı bulunduğu dünyadan bilmediği dünyaya çağıran "yola çıkış"tır.

5.4.1. Yola Çıkış Aşaması

Kahramanların, kahraman olma yolunda attıkları ilk adımın izleri bu aşamada yer alır. Bu aşamanın ilk basamağı, "maceraya çağrı"dır. Bu çağrı, kahramanı ruhsal açıdan bulunduğu ortamdan çıkarıp bilinmeyen bölgeye çeken kaderi de temsil eder. "Maceraya çağrı" mistik açıdan benliğin uyanması olarak görülebilir (bkz., Campbell, 2013: 65). Paul ve Arthur'u içinde buldukları ortamdan bilinmeyen diyarlara götüren hem kaderleri hem de bir birey olarak uyanışlarıdır. Paul, Caladan'dan Arrakis'e; Arthur ise Dünya'dan farklı gezegenlere doğru bilinmeyenlerin kapısını aralar.

Paul'ün Arrakis'e gitmesinde yönetsel bir değişikliğin rolü vardır. Arrakis Gezegeni'nde çıkan ve yaşlanmayı geciktiren melanj baharatının ticareti, seksen yıllık düşmanları Harkonnenlerden artık yarı-tımar koşuluyla babasının önderliğinde olan Atreides Hanedanlığına geçer. Bu değişiklik, babasının, suikastçılar ustası Thufir Hawat tarafından tehlikeli görülmesine sebep olur. Yeni bir gezegende yönetici konumunda bulunmak Atreides Hanedanlığı ve özellikle Dük Leto için daha fazla düşman demektir fakat bu değişim, Paul için farklı bir anlam ifade eder. Onu bu maceraya çağıran en önemli unsur rüyasıdır:

Uykuya dalan Paul rüyasında Arrakis mağarasını gördü, etrafı korküelerin loş ışığında hareket eden suskun insanlarla çevriliydi. Ortalığa bir katedral ciddiyeti hâkimdi ve belli belirsiz bir sesi dinliyordu-suyun şıp şıp damlayan sesini. Paul rüyasını görmeye devam ederken bile, uyandığında bütün bunları hatırlayacağını biliyordu. Gelecekte haber veren rüyaları daima hatırlardı (bkz., Herbert, 2008a: 11).

Campbell'a göre maceraya çağrının yapıldığı ortamlar gizli bir ada, yer altı ve uzak bir ülke gibi tehlikelidir (bkz., Campbell, 2013: 72). Paul'ün rüyasında Arrakis Gezegeni'nde bir mağarayı görmesi kendisine yapılan bir çağrı niteliği taşır. Bu rüyanın geçtiği yer Arrakis'te loş ışıklarla çevrili bir mağaradır. Rüyada şıp şıp damlayan sular, Arrakis Gezegeni'nin kuraklığına ve suyun oradaki kutsallığına işaret eder. Suskun insanlar da Fremmen halkıdır. Paul rüyasının gelecekte haber verdiğini bilmektedir. Bu da yaşamında yeni bir yola gireceğini göstermektedir.

Paul'ü maceraya çağırın haberci rüya iken, Arthur'un habercisi Ford Prefect'tir. Arthur'un belediye ekiplerince evinin yıkılacağını öğrenmesi ve buna karşı çıkması sırasında ortaya çıkan Ford, Arthur'u içki içmeye davet eder. Gittikleri mekânda Ford Arthur'a dünyanın sonunun geldiğini ve Yerküre'nin ortadan kalkacağını söylemeye çalışsa da araya karışan sözler yüzünden duruma yeterince dikkat çekemez. Ford faha sonra bu durumu, Arthur'a yüz yüze açıklamaya çalışır:

Pekâlâ dedi Ford, açıklamaya çalışacağım. Birbirimizi ne kadar zamandır tanıyoruz? 'Ne kadardır?' diye düşündü Arthur. 'Hımmm, beş, belki de altı yıl olmuştur' dedi. 'O zamanlar yaşadıklarım şu anda bana az çok bir anlam ifade ediyor sanki.' 'Pekâlâ' dedi Ford. 'Sana Guildfordlu falan olmadığımı, Betelgeuse civarında küçük bir gezegenden olduğumu söylesem ne derdin?' Arthur fark etmez der gibi omuzlarını silkti. 'Bilmem,' dedi, birasından koca bir yudum alarak. 'Ne oldu ki-buna benzer bir şey mi söylemek istiyorsun?' Ford pes etti. Şu anda bunun için zahmete girmeye gerçekten değmeyecekti, zaten dünyanın sonu gelmek üzereydi. Sadece şöyle dedi: 'İç.' Ardından tam anlamıyla gerçeklere dayanan şu cümleyi ekledi: 'Dünyanın sonu gelmek üzere' (Adams, 2014: 30).

Ford'un sarf ettiği sözlere Arthur o günün Perşembe olduğunu ve perşembelerin hep zorlu geçtiğini söyleyerek şevap verir ancak durum Arthur'un düşündüğü gibi değildir. Ford, aslında onu bilinmeze doğru yolculuğa çıkarmak için gelmiş bir habercidir. Daha önce Arthur'a kendisini farklı tanıtmıştır ve şimdiki

görevi Arthur'u yanına alıp Yerküre yıkılmadan orayı terk etmektir. Arthur'a çağrının yapıldığı yer kaos içindedir:

Gezegenin yüzeyindeki insanların şu anda tam olarak ne yaptığını söylemek zordu, çünkü kendileri de ne yaptıklarını gerçekten bilmiyorlardı. Olup bitenlerin hiçbiri mantıklı değildi- evlerine koşuyor, evlerinden dışarıya koşuyor ve gürültü karşısında sessizce çılgınlıklar atıyorlardı. Dünyanın dört bir yanında caddeler insanlarla dolup taşı. Gürültü üzerine çöküp vurduğu her şeyi dümdüz eden bir gelgit dalgası gibi tepelerin, vadilerin, çöllerin ve okyanusların üstünden geçerken, otomobiller ani frenlerle birbirlerine girdi (Adams, a.g.e.: 35).

Arthur'un maceraya çağrıldığı genel ortam böyleyken diğer taraftan içinde bulunduğu yerde de bir yıkım söz konusudur. Evi, Belediye Meclisi tarafından yıkılmıştır. Tüm bu yıkılış ve yok oluşlar Arthur için yeni ve bilinmeyen ortamların kapısını aralar. Çıktığı bu yolculukta habercisi ve yol arkadaşı Ford Prefect'in ona salık verdiği tek söz "paniğe kapılma"dır (Adams, a.g.e.: 31). Arthur ve Ford, Yerküre'nin kestirme yol yapmak amacıyla uzaylı Vagonlar tarafından yıkılmasının ardından birlikte otostop çekmeye başlar fakat Arthur bulunduğu durumdan hoşnut olmadığı gibi otostop çekerek bir yolculuğa çıkmak istemez ve bunu sorgular:

Ford, diye ısrar etti Arthur, 'sana aptalca bir soru gibi gelir mi bilmem, ama benim burada işim ne?'
'Bunun cevabını biliyorsun' dedi Ford. 'Seni Yerküre'den kurtardım.'
'Peki Yerküre'ye ne oldu?'
'Ha. Yok edildi.'
'Öyle mi', dedi Arthur sakın bir ifadeyle.
'Evet. Buharlaşıp uzaya karıştı.'
'Bak' dedi Arthur. Bu biraz keyfimi kaçırıldı.'
Ford kaşlarını çattı, bu düşünceyi kafasında şöyle bir değerlendiriyor gibiydi. 'Evet, bunu anlayabiliyorum', dedi sonunda.
'Bunu anlayabiliyor musun' diye haykırdı Arthur. 'Demek bunu anlayabiliyorsunuz!'
Ford ayağa fırladı. 'Kitaba bakmaya devam et!' diye tısladı aceleyle.
'Ne?'
'Paniğe Kapılma.'
'Paniğe kapılmıyorum!'
'Evet, kapılıyorsun.'
'Pekâlâ, tamam, paniğe kapılıyorum, ama yapacak başka ne var ki!' (Adams, a.g.e.: 47).

Arthur, Ford'la olan konuşmasında bu yolculuğa çıkmak yerine evine dönmek istediğini söylese de böyle bir şey gerçekleşmez ve Arthur bu yolculuğa çıkar. Ford'un çağrısını reddetse de zorunlu olarak bu yolculuğa çıkmıştır. Artık ondan beklenen yapılması ve yapılmaması gereken şeylere dikkat etmesidir.

Bilinmeyene açılan kapıda karşılaşacağı şeyleri bilmemek Arthur'da korkuyla karışık endişe uyandırmıştır. Arthur gibi Paul de çıkacağı yolculuğu başlarda yadırgar çünkü karşılaşacağı şeyleri önceden bildiğinden ufak bir korkusu vardır:

Paul sıcacık yatağında yarı uyanık durumda yatmaya devam etti-düşündü...düşündü. Yaşıtı oyun arkadaşları ve dostları olmaksızın Caladan Şatosu'nun dünyası, hüzünlü bir elvedayı hak etmiyordu belki de. Öğretmeni Dr. Yueh, faufreluches denilen insanları sınıflandırma sisteminin Arrakis'te çok katı bir şekilde uygulanmadığını ima etmişti. O gezegen, çölün kıyısında yaşayan bir halkı barındırıyordu, başlarında onları yönetecek ne bir kaid ne de başarı vardı: İmparatorluğun nüfus sayımlarının hiçbirinde yer almayan ve Fremen, 'kumun iradesi' denilen bir halk (Herbert, 2008a: 11).

Paul'ün öğretmeni aracılığıyla gideceği Arrakis hakkında edindiği bilgiler onu endişelendirmektedir. Bilmediği bir ortamda, oranın halkı ve yaşayış biçimleri ile ilgili endişeye kapılsa da Dük'ün isteği doğrultusunda Arrakis Gezegeni'ne gider. İki kahraman da kendilerine gelen daveti geri çevirmemiş olsalar da bilinmeyene karşı duydukları korku ağır basmıştır. Burada Paul, biraz daha avantajlı gibi görünmektedir. Atreides Hanedanlığı'nın Arrakis'teki yönetimi devralması Paul'ün kendini güvenli hissetmesini sağlar. Arthur, bu durumda daha yalnızdır çünkü bildiği dünyadan yanında bulunan tek kişi Ford'dur. Paul ve Arthur, kendilerine gelen çağrıyla birlikte benliklerini keşfetmek için yeniden doğuş alanına girerler. Arthur, Paul'e göre daha istemsiz tavırlar sergiler çünkü yıllardır arkadaşı olarak tanıdığı kişinin aslında bir uzaylı olması ve gezegeninin uzaylılar tarafından ortadan kaldırılmasıyla şaşkınlık yaşar ve sonuç olarak çıktığı yolculukta nelerle karşılaşacağını bilmediğinden endişe duyar. Paul içinse durum Arthur'a göre farklıdır çünkü o zaten Arrakis'e gideceğini biliyordu. Onun tedirginliği ise daha çok Arrakis'in yaşam koşulları ve yerli halktan kaynaklanmaktadır. Maceraya atılan iki kahraman çağrıyla reddetmeden kendilerine açılan yeni yaşam kapısından içeri girerler.

Kahramanın yeni yaşam alanında, benliğini kazanma mücadelesinde engeller vardır. Kahramanların bu engelleri aşmalarında bazı yardım ve yardımcıların rolü bulunur. Monomitte "doğüstü yardım" genellikle koruyucu bir figür olarak belirir. Bu figür büyücü, çoban, keşişin yanı sıra öğretmen, rehber ya da kayıkçı olabilir

(bkz., Campbell, 2013: 89). Paul için gerek Caladan'da gerekse Arrakis'te koruyucu figür olarak pek çok kişi vardır. Bu kişilerin en başında annesi Leydi Jessica bulunur. Öğretmeni Dr. Yueh, Kynes, Thufir Hawat, Duncan Idaho, Gurney Halleck ve Dük Leto ve Arrakis'e gelmesinden sonra Stilgar bu görevi üstlenen kişiler arasındadır. Paul'ün yardımcıları ona hem fiziksel hem zihinsel olarak yardımlarda bulunur. Paul, Gurney Halleck'ten savaşmayı, Duncan Idaho'dan kılıç kullanmayı, Dr. Yueh'den bilgeliği, babasından yönetimi ve elbette annesinden bedeninin tüm sinir ve kaslarına hâkim olabilmeyi öğrenmiştir (bkz., Herbert, 2008a: 41). Paul'ün karşılaştığı engelleri aşmada yardımcıları farklı aşamalarda devreye girmiştir.

Arthur'un yardımcıları Paul'e kıyasla daha az kişiden oluşur. En çok yardım aldığı kişi Ford Prefect'tir. Ford, onu Yerküre yıkılmadan önce kurtarmış, ona uzaya adapte olmasında ve otostop çekerek dolaştıkları gezegenlerde karşılaştığı zorlukları aşmasında yardım etmiştir. Ford'un dışında Slartibartfast da yardımcı rolü üstlenmiştir.

Monomit döngüsünde yardımcıların rolü daha çok kahramanların karşılaştığı engellerde karşımıza çıkmaktadır. “Yola çıkış” aşamasında, “maceraya çağrı”nın ardından “ilk eşiğin aşılması” adı verilen bilinçle bilinçdışı arasında kahramanın korkularını ve dirençlerini temsil eden bir bölüm geçer. Söz konusu yardım/yardımcılar bu noktada kendilerini gösterir. Bu aşama, bir dar boğaz olarak da düşünülebilir çünkü kahramanın yeni bir dünyaya girişi ancak kendisini bilmesi, engellerle karşılaşp onları alt etmesiyle mümkün olur. İki kahraman için de bu engeller üç aşamadan meydana gelir. Paul'ün aştığı engeller, Arrakis'ten önce ve Arrakis'ten sonra olmak üzere ikiye ayrılır. Paul, Caladan'da yaşarken Rahibe Ana Mohiam tarafından gomcebbâr testine tâbi tutulmuştur. Bu test, Bene Gesserit gözetmenleri tarafından deneğin boynuna ucu siyanürlü iğne ile yapılan insani farkındalık testidir. Paul'ün bu test aşamasındaki düşünceleri şöyledir:

Acı zonklayarak kolundan yukarı doğru yayılıyordu. Alnından ter boşanıyordu. Bedenindeki her kas zerresi elini o yakıcı delikten çıkarması için haykırıyordu...ama gomcebbâr. Başını çevirmeden gözlerini hareket ettirmeye çalışarak boynunun yanındaki o korkunç iğneyi görmeye çalıştı. Kesik kesik

soluduğunu hissediyordu ve nefesini yavaşlatmaya çalıştı, ama başaramadı (Herbert, 2008a: 17).

Bu duygular içindeki Paul'ün, annesi tarafından kensidine öğretilen, korkuyu atlatıp kendine hâkim olmasını sağlayan bir duası vardır. Paul, testi başarıyla geçer ve kendisinin bir mentat olmadığını kanıtlar. Rahiba Ana'nın şu sözleri oldukça dikkat çekicidir: “İnsanlar bir zamanlar düşünme işini makinelere devretmiş, böylece özgürleşebileceklerini umut etmişlerdi; ama bu yalnızca makinelere sahip başka insanların onları köleleştirmesine yol açtı” (Herbert, a.g.e.: 21). Bu testten geçen Paul'ün Kuisatz Haderah olma ihtimali yükselir. İlk testi annesinin yardımıyla atlatmıştır fakat daha pek çok test, sınav ve engel kendisini beklemektedir. Babası Dük Leto, bu durumun farkındadır ve oğlunu Arrakis'e gitmeden önce bazı konularda bilgilendirerek yardımcı olmuştur. Böylece bir noktada vârisi Paul'ü devlet yönetiminde eğitmeye çalışmıştır. Dük, Arrakis Gezegenindeki baharatın kontrolünü, baharatı yöneten Choam şirketini ve Fremen tehlikesini oğluna anlatmıştır (bkz., Herbert, a.g.e.: 60-66). Dük Leto'nun oğlunu eğitmesi gerektiğine dair düşünceleri şöyledir: “Gerçek Paul'ün sandığından bile gerçek olabilir, ama öte yandan eğer onlarla uğraşmak için eğitilmişsen, tehlikeli gerçekler bile değerli olabilir. Oğlumu tehlikeli gerçeklerle uğraşmak konusunda kusursuz eğitmek için elimden gelen her şeyi yapmalıyım” (Herbert, a.g.e.: 61). Olaylar Dük'ün düşündüğü şekilde gelişmemiştir. Paul için Arrakis Gezegeni zorluklar ve aşılması gereken engellerle dolu bir yer olmuştur. Önce babasının Harkonnenler tarafından öldürülmesi daha sonra annesinin ve kendisinin ölüm tehlikesi yüzünden Arrakis çöllerine kaçması ve Fremenlerin yaşadığı kumlarda yaşamlarını sürdürmeleri zorlayıcı olmuştur. Harkonnenler, Dük Leto ve ailesini öldürmek için Dr. Yueh'nin eşi Wanna'yı kaçırmak onu ihanet etmeye zorlarlar. Dr. Yueh, eşi Wanna'yı kurtarmak için onların istediklerini yapar ancak gerçeklerin farkına vardığında Baron'u öldürmek için zehir hazırlayarak Paul ile annesi Leydi Jessica'yı buldukları saraydan kaçıtır. Paul, Harkonnen suikastında hain olarak görülen Dr. Yueh tarafından kurtarılır ve babasının dukalık yüzüğünü alır (bkz., Herbert, a.g.e.: 216-218). Paul, kendilerine Yueh'in yardım ettiğini sonradan fark eder:

Paul bu geceden önceki tüm geçmişinin, tüm deneyimlerinin bir kum saatinde biriken kumlara dönüştüğünü hissediyordu. Annesinin yanına oturmuş, kollarını dizlerine dolamıştı. Topterde buldukları çantadan çıkan, kumaş ve plastikten yapılmış küçük bir çadırın içinde oturuyorlardı. Üstlerindeki Fremen giysilerini de çantada bulmuşlardı. Paul o fremkiti oraya kimin koyduğuna ve topterin nereye gideceğini kimin söylediğine emindi. Yueh (Herbert, a.g.e.:233).

Dr. Yueh ayrıca dukalık yüzüğüne sarılı bıraktığı notta, Dük Leto ve en büyük düşmanı Baron'un öldüğünü yazmıştır ancak Baron Yueh'nin kendisine hazırladığı zehirden kurtulmayı başarmıştır. Harkonnenlerin öldürülme listesinde Paul ve annesi Leydi Jessica vardır. Yalnızca Yueh'nin yardımı yeterli kalmamıştır çünkü Harkonnenler, Arrakis'in her yerinde onları aramaktadır. Duncan Idaho ve imparatorun adamı ekolojist Kynes onları Fremen topraklarında kaçmaları için yardım etmiştir. Keynes, Harkonnenlere çalışıyor gibi görünüp aslında ikili oynamaktadır (bkz., Herbert, a.g.e.: 70-83). Keynes'in Paul'e neden yardım ettiği ise şu sözlere yansır:

Niye bu insanlara yardım ediyorum ki? diye düşündü Kynes, bu karşılaşma anında. Bu hayatımda yaptığım en tehlikeli şey. Onlarla birlikte ben de ölebilirim [...] 'Burası babamın kullanmak istediği İmparatorluğun Ekolojik Test İstasyonlarından biri', dedi Paul. 'Babasının isteğiymiş!' diye düşündü Kynes. 'Onlara yardım etmekle aptallık mı ediyorum?' diye merak etti tekrar. 'Bunu niye yapıyorum ki? Oysa onları kolayca Harkonnenlere teslim edip güvenleri kazanabilirim.' [...] 'Burasının ne olduğu konusunda haklısın' dedi Kynes, 'Peki, burası senin olsa ne yapardın Paul Atreides?' 'Bu gezegeni insanların yaşayabileceği bir yere dönüştürmekte kullanırdım.' 'Belki de onlara bu yüzden yardım ediyorum', diye düşündü Kynes (Herbert, a.g.e.: 272-273).

Kynes, Paul ve Leydi Jessica'yı peşlerindeki adamlardan korumak için Duncan Idaho ile birlikte karşı tarafın askerlerini şaşkıncı bir plan yapar ve onların Fremen geçitlerinden toptere ulaşmalarına yardımcı olur. Bu sırada Duncan Idaho öldürülür. Harkonnenler bütün Atreidesleri öldürdüklerini düşünürken, Paul ve Leydi Jessica artık Fremen çöllerinde hayatta kalma mücadelesi vermek zorundadır. Paul'ün en zorlu sınavlarından biri bu olmuştur.

Arthur'un da Paul gibi yeni bir doğuş alanına girişte karşılaştığı engeller bulunmaktadır. Arthur, bu engelleri aşarken onu bu yolculuğa çıkaran arkadaşı Ford'dan yardım alır. En başta uzaya uyum sağlaması gerekir çünkü beraber yaşadığı

insanların yerini bilmediği gezegenlerde bilmediği türden canlılar almıştır. Hem ortama hem de etrafındakilere uyum sağlamak Arthur için oldukça zordur. Yerküre'nin yıkılışının hemen ardından uzayda otostop çeken Arthur ve Ford, ilk önce bir Vogon uzay gemisine alınırlar. Arthur için artık evrenin geri kalanındaki bilinmeyen gizemli dünyaya giriş vakti gelmiştir. Vogonlar, evrende insanları mutsuzlaştıran ve bundan zevk alan can sıkıcı varlıklardır. Ford, Arthur'un uzaya uyum sağlaması için otostopçunun galaksi rehberini, uzayda konuşulan dilleri anlaması için de Babil balığını verir. Bunlarla birlikte uzaya uyum sağlamaya başlayan Arthur için bir Vogon gemisinde Vogon şiirine maruz kalmak oldukça sıkıcıdır. Vogon gemisinin komutanı Prostetnik Vogon Jeltz; Arthur ve Ford'un dışarı atılması için muhafızlarını gönderir. Bu durum ikisi için de ölüm demektir. Tıpkı "Dune"da olduğu gibi burada da düşmana karşı bir oyun kurulur. Ford, gemide kalabilmek için muhafızı kandırıp yaptığı meslekle ilgili söz oyunları ile tuzağa düşürmeye çalışır:

Of kes artık şunu dedi Ford. Başımı kendisi tutan muhafızın yüzünü görene dek çevirdi. O anda aklına bir fikir geldi. 'Bu tür şeylerden gerçekten hoşlanıyor musun?' diye aniden sordu.
Vogon durup hareketsizleşti ve yüzüne yavaş yavaş sınırsız bir aptallık ifadesi yayıldı. 'Hoşlanmak mı?' diye gürlledi. 'Ne demek istiyorsun?'
'Demek istediğim şu' dedi Ford, 'bu sana tam anlamıyla tatmin edici bir yaşam sunuyor mu? Etrafta ayaklarını yere vura vura dolaşmak, bağırıp çağırmak, insanları uzay gemilerinden atmak...'
Vogon alçak ve çelik tavana boş boş baktı, iki kaşı neredeyse birbiri üstüne binecekti, iki kaşı neredeyse birbiri üzerine binecekti (Adams, 2014: 56).

Ford ve Vogon muhafızı arasında geçen bu konuşmanın ardından muhafız ikna olmak üzereyken bundan vazgeçer, onları hava kilidine getirir ve oraya hapseder. Burası, onların uzayın boşluğuna fırlatılacakları yerdir. Arthur ve Ford burada ölecekleri düşüncesine kendilerini alıştırılmaya çalışırken kapının aniden açılmasıyla uzay boşluğuna fırlatılırlar. Arthur, Vogon gemisinde hem kendisine açılan yeni bir kapıdan içeri girer hem de bilinmeyene karşı korkularını bir nebze de olsa burada atmaya çalışır ama bu ilk denemesi başarısızlıkla sonuçlanır. Vogon gemisinden yanında yardımcısı ile birlikte uzay boşluğuna fırlatılmıştır. Görünüşe göre bu fırlatılışın anlamı ölümdür fakat Ford'un fikri sayesinde buradan kurtulurlar. Bu fikir, yoldan geçen bir uzay gemisi bulmaktır:

Ford ve Arthur kendilerini aydınlık, küçük ve pembe bir odacıkta buldular. Ford çılgınca heyecanlanmıştı.
'Arthur' dedi. 'Bu harika! Sonsuz İhtimalsizlik Motoru'yla çalışan bir gemi tarafından kurtarıldık! Bu inanılmaz bir şey! Bununla ilgili söylentileri daha önce duymuştum! Hepsi resmi kaynaklarca yalanlanmıştı, ama şimdi yapmış olmalılar! İhtimalsizlik Motoru'nu yaptılar!' (Adams, a.g.e.: 64).

Arthur ve Ford, Vogonlardan kurtularak yeni bir maceraya atılır. Bu defa bindikleri uzay gemisi Sonsuz İhtimalsizlik Motoru, hiper uzayda uzak mesafeleri saniyenin hiçte biri kadar hızla aşabilecek güçtedir. Bu geminin içinde Zaphod Beeblebrox, Trillian ve robot Marvin bulunmaktadır. Zaphod galaksinin önceki başkanı ve Ford'un kuzenidir. Geminin yeni rotası eski Galaktik İmparatorluğun gezegeni Magrathea'dır. Bu gezegene yapılacak olan yolculukta Arthur farklı şeyler öğrenir ve bazı gerçeklerle yüzleşir. Geminin yolculuğu istenilen gibi olmaz çünkü aşılması gereken bir engel daha bulunmaktadır. Söz konusu gezegen kapalıdır ve kimsenin gelmemesi için daha önceden ses kaydı bırakılmıştır fakat Zaphod gemiyi gezegene indirir. Bunun sonucunda gezegenin önceki yöneticileri tarafından programlanmış füze sisteminin devreye girmesiyle gemi zorlansa da Magrathea gezegenine inmeyi başarır (Adams, a.g.e.: 82-94). Bu gezegen Arthur için diğerlerine göre pek çok şeyin açığa çıktığı yerdir. Magrathea ile ilgili Ford ve Arthur'un düşünceleri diyaloglarına şu şekilde yansır:

Bana sorarsanız burası Tanrı'nın bile terk ettiği bir delik dedi Ford. Bir kedi kumluğunun içinde bile daha iyi vakit geçirirdim. İçinde giderek büyüyen bir öfke hissediyordu. Galaksinin barındırdığı yıldız sistemlerinin onca gezegeni arasında – çoğu vahşi, egzotik ve her köşesi yaşamla kaynayan gezegenlerdi- ve üstelik tam on beş yıl boyunca bir kazazede hayatı yaşadığıktan sonra, gele gele sonunda bu çöplüğe gelmişti [...]
'Hayır' diye ısrar etti Arthur, 'anlamıyor musun, hayatımda ilk kez başka bir gezegenin yüzeyinde duruyorum...tamamen yabancı bir dünya...! Yine de böyle bir çöplük olması ne yazık' (Adams, a.g.e.: 95).

Karşısına çıkan bu zorlukları grup içindeki kişilerle beraber göğüsleyen Arthur, gezegene inişin ardından kendisini yeni üretilen Yerküre'nin mimarlarından biri olarak tanıtan Slartibartfast isimli yaşlı bir adamla karşılaşır ve onun sayesinde birtakım yeni bilgilere ulaşır. Slartibartfast ona evrenle ilgili gerçekleri anlatırken aynı zamanda Arthur'u olayların geçtiği zaman ve mekâna götürerek onun geçmişteki bir olayın canlı hâlini görmesine yardımcı olur. Bu gerçeklerin başında

yeniden yaratılacak evrenin siparişini verenlerin fareler olması, evrenin sırrının keşfi için üretilen bilgisayarlar ve bu bilgisayarların cevabı kırk iki bulması yer almaktadır. Arthur tüm bu anlatılanlar üzerine şu yorumu yapar:

Evet, çok etkileyici dedi Arthur, Slartibartfast öyküyü ana hatlarıyla anlattıktan sonra, ‘ama bunun Yerküre, fareler ve diğer olaylarla ne ilgisi olduğunu anlayamıyorum.’

‘Anlattıklarım öykünün yalnızca ilk yarısı, Dünyalı’ dedi yaşlı adam. ‘Eğer yedi buçuk milyon yıl sonra Cevap’ın verildiği büyük günde olanları öğrenmek istiyorsan, seni olayları Duyuteyp kayıtlarında bizzat yaşayabileceğin çalışma odama davet etmeme izin ver. Tabii daha önce Yeni Yerküre’nin yüzeyinde kısa bir gezinti yapmak isteyebilirsin. Korkarım yalnızca yarısı tamamlandı- henüz yerkabuğunun altına yapay dinazor iskeletlerini gömme işini bile bitiremedik, sonra sırada Sezonoik Çağ’ın Üçüncü ve Dördüncü Zamanları var ve...’

‘Hayır, teşekkür ederim.’ dedi Arthur, ‘sanırım hiçbir şey eskisi gibi olmayacak.’

‘Hayır’ dedi Slartibartfast, ‘olmayacak,’ ve havamobili döndürüp akıl almaz duvara doğru tekrar yola çıktı (Adams, a.g.e.: 115).

Yaşadığı dünyadan çıkıp farklı bir yaşama giren Arthur için bu yeni yaşamdaki soruların karşılığını Slartibartfast vermektedir. Ford’la çıktığı yolculuğa Zaphod, Trillian ve Marvin’le devam ederken, Slartibartfast’tan da kapısını araladığı yeni yaşamının ve gerisinde bıraktığı eski yaşamının gizli kalan yönlerini öğrenmiştir. İki yaşam arasındaki ince çizgi Magrathea gezegeninin derinliklerinde saklıdır. Arthur, yardımcılarının sayesinde zorlukları aşmayı başarmıştır.

Bu gezegenin içinde evrenin sırrını barındırmasının yanında tuhaf bir tarafı da bulunmaktadır. Zaphod’un gemiyi bu gezegenin yüzeyine indirmesi ve daha sonra gezegenin içine girmek için yol bulmasında göze çarpan bir unsur vardır. Bu unsur beş milyon yıl önce buraya çarpan ve yüzeyde bir yarık açan balınadır. Balinanın çarptığı yerde dehlizler, geçitler açılmış ve buralar balinanın iç organlarıyla kaplanmıştır. Zaphod, Arthur dışında diğerleriyle gezegenin bu geçitlerinden içeriye girmek için yol alırken Arthur yüzeyde kalmayı tercih eder. Gecenin bastırmasıyla birlikte etrafı tam olarak göremediğinden Slartibartfast’a çarpar ve böylelikle yeniden doğuş alanına girmiş olur. Campbell zorluklardan geçen kahramanın yeniden doğuş alanına girmesine rahim imgesi olarak görülen “balinanın karnı” demiştir. Burada kahraman bilinmeyen içinde kaybolur ve ölmüş gibi görülür (bkz., Campbell, 2013: 107). Balina, deniz canavarı Leviathan gibi kötülüğün ama

aynı zamanda balık olarak iyiliğin sembolüdür. Buna ek olarak kötü şeylerin iyiyi, ölümün de beraberinde yeniden doğuşu getirdiğini simgeler (bkz., Burrows, 1973: 464). Magrathea gezegenin karanlık ve halkının milyon yıllar öncesi yok olması, özellikle gezegene çarpan balina, Arthur'un yeniden doğuş alanına girdiğini gösterir. Bu gezegenin derinliklerine arkadaşları ya da yardımcıları olmadan inmesi onun dünyalı kimliğinin sona erdiğini ve uzayda seyahat eden bir otostopçu olarak yeniden bir yaşama başladığını gösterir:

İşte her şeyi gördün, dedi Slartibarfast, çalışma odasındaki berbat dağınıklığın bir kısmını toparlamak için yetersiz ve baştan savma bir girişimde bulunarak [...] Yerküre'yi Derin Düşünce tasarladı, biz inşa ettik ve siz de üzerinde yaşadınız. 'Vogonlar da programın tamamlanmasına beş dakika kala gelip onu yok etti,' diye kederli bir ses tonuyla ekledi Arthur. 'Evet', dedi yaşlı adam, umutsuz bir ruh hâliyle odada göz gezdirmek için duraklayarak. 'on milyon yıllık planlama ve çalışma bir çırpıda yok olup gitti. On milyon yıl, Dünyalı...böylesi bir zaman aralığını tasavvur edebiliyor musun? O kadar zamanda, tek bir solucandan beş kez galaktik uygarlık türeyebilirdi. Ama hepsi yitip gitti.' Durakladı. 'İşte sana bürokrasi' diye ekledi. 'Biliyor musunuz,' dedi Arthur düşünceli bir ruh hâliyle konuşarak, 'bütün bunlar yaşadığım pek çok şeyi açıklıyor. Hayatım boyunca dünyada bir şeylerin, büyük, hatta uğursuz bir şeylerin döndüğüne, ama hiç kimsenin bana bir şey söylemediğine dair tuhaf ve açıklanamaz bir his vardı içimde' (Adams, 2014: 125).

Görüldüğü gibi Arthur dünyada yaşarken içini kaplayan huzursuzluğun çözümünü Slartibarfast'la yaptığı Magrathea gezegeninin derinliklerinde bulmuş ve olayların iç yüzünü öğrenerek geçmiş yaşamının sırrına ulaşmıştır. Yeni bilgiler öğrenmekle yenedünyaya girebilmiş ve bir bakıma dönüşüme uğramıştır. Burada dönüşüm birebir balinanın karnıyla simgelenmiştir.

Arthur'un çıktığı yolculukta karşısına çıkan engelleri yardımcılarıyla aşarak dönüşüm yaşaması Paul'de de benzer şekilde kendisini gösterir. Daha önce de değinildiği gibi Paul yardımcıları sayesinde düşmanları Harkonnenlerin kendisini ve annesini öldürmesinden kurtulup Fremen çöllerine kaçırılmıştır. Bu kaçışı kendisine yakıştıramayan Paul geri dönüşün sinyallerini verir: "Korkaklar gibi kaçıyoruz diye düşündü Paul. Ama babamın öcünü almak için sağ kalmalıyım" (Herbert, 2008a: 279). Annesi ile beraber başladığı macerada geçmiş yaşamını geride bırakmış ve önünde bilinmezlerle dolu Arrakis dünyasına adım atmıştır. Harkonnenler, Paul ve

Leydi Jessica'nın öldüğünü düşünür: “Öldüler Baron, dedi muhafız subayı İakin Nefud. Kadın da çocuk da kesinlikle öldü” (Herbert, a.g.e.: 284) ancak bu sahte ölüm aynı zamanda Caladanlı Paul'ün sembolik olarak öldüğünü ve Arrakisli Paul'ün doğduğunu gösterir. Bu yeniden doğuş düşmanlarının olduğu eşiği atlatıp kendisini ve annesini Fremen çöllerinde bulmasıyla başlar. Bu değişim Paul için bir bedel ödemekle eş değerdir: “Biz Caladan'dan geldik- türümüz için cennet olan bir dünyadan. Caladan'da fiziksel ya da zihinsel bir cennet inşa etmeye gerek yoktu; orası zaten cennetti. Bunun bedeliyse, insanların bu hayatta cennete sahip olmak için hep ödedikleri bedeldi... yumuşamış, körelmiştik” (Herbert, a.g.e.: 314). Bu sözleri Âdem ile Havva'nın cennetten kovularak dünyaya gelmesi ve bu dünyada cenneti kazanmak için uğraşmasına benzemektedir. Paul, kusursuz olarak gördüğü dünyasından orayı tekrar kazanmak için zorlukları aşacağı başka bir dünyaya gelmesini bir bedel ödeme olarak görür.

Paul'ün çıktığı dünyaya geri dönebilmek için Arrakis'teki zorlukları aşması gerekir. Buradaki tek yardımcısı annesi Leydi Jessica'dır. Fremen çöllerinde hayatta kalmak ve solucanlara yakalanmamak için annesiyle birlikte gece gündüz mücadele eden Paul en sonunda gövdelerinin suyunu almak için bekleyen Fremenlerin arasına düşer (bkz., Herbert, a.g.e.: 321-331). Yakalandıkları yer daha önce babasının olduğu ortama gelen Stilgar'ın taburudur. Stilgar ve taburu için Paul'ün Şeyh Hulud'un toprağından cesurca geçmesi önemlidir çünkü bu durum onlar için bir alamettir. Stilgar, efsanenin gerçek olup olmadığını anlamak için Paul'ü himayesi altına almak ve onu çöl yaşamına uyumlu hâle getirmek ister. Paul bunun üzerine kaçır. Stilgar, Leydi Jessica'nın sırrı yöntemleri siyecine öğretmesi karşılığında onları koruyacaktır. Yapılan anlaşmayla birlikte Stilgar'ın siyecine gitmek için yola çıkarlar ve şafaktan önce Sırtlar mağarasına gelmeleri gerekmektedir (bkz., Herbert, a.g.e.: 341-356). Mağara Paul'ün yeniden doğuş alanına girip dönüşüme uğradığı başka bir ifadeyle “balinanın karnı” olan yerdir. Mağarada hissettikleri ve yaşadıkları şu şekildedir:

Geleceği görme yetisinin, sergilediği şeylerin sınıрыyla birleşen bir aydınlanma olduğunu fark etti. Hem gerçeği, hem de anlamlı hataları sergileyen bir kaynaktı. Bir tür Heisenberg belirsizliğinin müdahalesi vardı: Gördüklerini belirleyen enerji

miktarı, aynı zamanda gördüklerini değiştiriyordu. Bu mağaranın içinde bir zaman düğümü görüyordu. Pek çok olasılık burada toplanmıştı. En küçük eylem bile – bir göz kırpması, dikkatsizce söylenen bir laf, yanlış yere konan bir kum tanesi- bilinen evrenin kaderini tamamen değiştirebilirdi. Şiddet görüyordu. Muhtemel sonuçlarının sayısı öyle fazlaydı ki, Paul’ün yaptığı en küçük hareket görüntünün tamamen değişmesine yol açıyordu (Herbert, a.g.e.: 362).

Paul’ün simgesel olarak yeniden doğma evresi mağara ile gösterilmiştir çünkü mağara da bir rahim imgesi taşır ve yeniden doğuşu simgeler. Buradaki yeniden doğuş Emsâl yasası gereği Paul’ün efsanedeki kişi olup olmadığı ile ilgilidir ve böylece Fremenli olması için vakit gelmiştir. Emsâl yasası gereği siyeçten Jamis ile dövüşür ve bu dövüşü kazanır. Güçlü olduğu için Stilgar’ın taburundaki adı Usûl, bu gizli isminin yanında normal isim olarak Müeddib’i alır fakat soyundan kopmak istemediğinden kendisine Paul-Müeddib denmesini ister (bkz., Herbert, a.g.e.: 375). Paul Atreides Fremen çöllerinde Usûl ve Paul- Müeddib olarak yeniden doğmuştur. Stilgar’ın sözleri bu durumun en büyük kanıtıdır:

Sana isminle ilgili bir şey söyleyeceğim, dedi Stilgar. Bu seçimin hoşumuza gitti. Müeddib çölde zekice yaşar. Müeddib kendi suyunu yaratır. Müeddib güneşten saklanır ve gecenin serinliğinde yolculuk eder. Müeddib çabuk ürer ve tüm diyara yayılır. Müeddib’e ‘çocukların öğretmeni’ deriz. Hayatını kurmak için güçlü bir temel seçtin, Usûl adıyla tanıdığımız Paul-Müeddib. Aramıza hoş geldin (Herbert, a.g.e.: 376).

Paul’e verilen yeni isimler yeni sorumluluklar getirmiştir ve şimdi Arrakis çöllerinde bir Fremen gibi yaşamak ve Fremen âdetlerini öğrenmek için tamamen farklı bir Paul vardır. Paul, burada kendisine verilen görevleri yerine getirerek kazanımlar elde edecektir.

Monomitin ilk aşaması “yola çıkış”, kahramanlarımız Paul Atreides ve Arthur Dent’te aynı çizgide seyretmektedir. “Yola çıkış” aşamasının ilk basamağı kahramanın maceraya çağrılmasıdır. Bu çağrı aslında kahramanın ölüp yeniden dirileceği ya da başka bir ifadeyle değişip dönüşüme uğrayacağı anlamına gelir. Eserlerde “maceraya çağrı”; çağrıyı yapan haberci, çağrı karşısında verilen tepki ve çağrının yapıldığı yer açısından değerlendirilmiştir. Çağrı bir haberci tarafından gerçekleştirilir ve haberci de bu maceraya hazır kişilerin karşısına çıkar. Paul ve Arthur maceraya hazır olan kişilerdir ve onları maceraya çağırın habercileri

bulunmaktadır. Paul'ün gördüğü rüyalar ve hanedanlığının Caladan'dan Arrakis'e gitmesi onu gireceği maceradaki habercileridir çünkü rüyasında kendisini Arrakis mağaralarından birinde görmüş ve su sesi işitmiştir. Bu mağara ve su sesi onun Fremen çöllerinde atılacağı serüvenin ayak sesleridir. Arthur'un çağrısı ise Ford Prefect adında bir uzaylıdan gelmiştir. Yerküre'nin yıkılacağını bilen Ford uzun süre arkadaşlık ettiği ve kendisinin uzaylı olduğunu bilmeyen arkadaşı Arthur Dent'i Yerküre'nin yıkımından önce kurtararak galakside bir yolculuğa çıkarır.

Maceraya davet edilen kahramanlar kendilerini bekleyen bu yolculuk karşısında farklı tepki gösterirler. Yapılan çağrı bilinmeyen ve tehlikeli bir alana yöneliktir. Paul var olan durumu kabullenir. Bunda en etkili unsur gördüğü rüyalaradır. Arthur için aynı durum söz konusu değildir çünkü o ne evinden olmak ister ne de tam anlamıyla Ford'un uyarılarına kulak verir. Bildiği dünyanın rahatlığından uzaklaşmak istemediğinden bu çağrıyı duymazdan gelir. Arthur, evinin ve Yerküre'nin yıkılmasının ardından Ford'la otostop çekerek evrende seyahat etmeyi yadırgar ve başlarda bu duruma isteksiz kalır. Arthur Dent, evrene yapacağı sıra dışı yolculuğun başlangıcında pek çok şeyi tam anlamıyla kavrayamamıştır ve trajik olarak olanı biteni kavrayabilmesi için yeterli zamanı da yoktur. Ondan beklenen olayları kavramaya çalışmasının aksine panik yapmaması ve uyumlu olmasıdır. Yine de maceraya atılarak eski yaşamını geride bırakır, kendisine açılan bu yeni yaşam kapısından yanında yardımcısıyla giriş yapar ve maceraya çağrıyı kabul eder.

İki kahramanın maceraya çağrıldığı ortam değerlendirildiğinde kaosun hâkim olduğu görülmüştür. Paul'ün değişen yaşam alanı, bilmediği bir gezegene gelmesi, gezegenler arasında olan güç savaşı kaos ortamını oluşturur. Bunun yanı sıra Atreides Hanedanlığı'nın düşmanı olan Harkonnenlerin babasını öldürmesiyle birlikte yaşanan karmaşa, kendi ve annesinin canını kurtarmak istemesiyle var olduğu durumdan sıyrılarak yeni bir ortamda yeni bir Paul yaratır. Arthur içinse maceraya çağrıldığı ortam tam bir yok oluştur. Önce evinin yıkılmak istenmesiyle başlayan karmaşa ve kaos ortamı aslında ilerleyen dakikalarda Yerküre'nin başına gelecek felaketin habercisidir. Kendisine ait yerleşim yerinin yıkılmak istenmesi

mikro boyutta bir yok oluşu simgelerken Yerküre'nin yok oluşu makro boyutta bir düzen karmaşası ve kaos meydana getirir. Arthur bu kaostan Ford'un yardımıyla çıkar ve davet edildiği galaksi yolculuğunun kapılarını aralar.

Kahramanlara çağrıda bulunan habercilere bakıldığında rüyalar ve bir uzaylı karşımıza çıkmaktadır. Rüya Paul'ün yaşamında önemli bir etkiye sahiptir. Özellikle Arrakis'e gitmeden önce gördüğü rüyalar yakın gelecekte başına neler geleceğinin habercisidir. Paul'ün habercisi olan rüyanın Arthur'daki karşılığı Ford'dur. Ford eserinde şu şekilde tarif edilir: "Göze çarpacak kadar uzun boylu değildi, yüz hatları çarpıcıydı, ama kendisi göze çarpacak kadar yakışıklı değildi. İnce telli kızılımsı saçları şakaklarından geriye taranmıştı. Derisi sanki burnundan geriye çekilmiş gibiydi. Görünüşünde çok az da olsa tuhaf bir şeyler vardı (Adams, 2014: 22). Kişi figüründe geliştirilen bu haberci, Joseph Campbell'ın kahramanın yardımcısı olarak işaret ettiği "ormandaki küçük bir adam, kahramanın ihtiyaç duyacağı tılsımları ve öğütleri sağlayacak bir büyücü, keşiş, çoban ya da demirci olabilir" (Campbell, 2013: 89) tarifine de uymaktadır çünkü Ford haberci olduğu gibi Arthur'a yolculuğu sırasında yardımcı olacak kişidir. Arthur'la beraber yolculuk etmesinin yanı sıra onun yeni yaşama ayak uydurmasını sağlayacak yardımcı unsurlardan biri otostopçunun galaksi rehberi diğeri de Babil balığıdır. Ford'un yanı sıra Arthur'un bir diğeri yardımcısı Magrathea gezegeninin derinliklerinde karşılaştığı ve kendini Yerküre üreticilerinden biri olarak tanıtan Slartibartfast'dır. Slartibartfast, Arthur'un evrenle ilgili görünenin altında yatan gerçekleri öğrenmesine yardımcı olmuştur. Arthur'un olayları iyice anlaması için ona duyutep vermiş ve onu birebir olayların yaşandığı zamana götürmüştür.

Paul'ün de yanında yardımcıları bulunur fakat o bu kişilerden farklı ortamlarda farklı şekilde yararlanır. Bu yardımcıların en başında annesi Leydi Jessica gelir. Leydi Jessica'dan öğrendiği Bene Gesserit yöntemleri sayesinde sinirlerini istediği şekilde yönlendirebilmeyi, ses hâkimiyeti kurabilmeyi ve karşı tarafın sesinden duygularını anlayarak duruma göre davranabilmeyi öğrenmiştir. Aynı zamanda Dr. Yueh'den gideceği Arrakis'in özelliklerini; babasından devlet yönetimini, düşmanlarını ve kimlerin ileride karşısına düşman olarak çıkacağını;

Thufir Hawat, Duncan Idaho ve Gurney Halleck'ten savaşma tekniklerini öğrenmiştir. Yardımcılarının sağladığı yardımları özellikle Fremen çöllerine düştüğünde kullanmıştır. Elbette bunun öncesinde karşılaştığı zorlukları aşmada yardımcıların desteğini hissetmiştir. Kahramanların zorlukları aşmada yardımcı olarak Joseph Campbell'ın işaret ettiği mitlerdeki büyücü, çoban vd. bu eserlerde yerini uzaylı ve mentatlara bırakmıştır. İşlevleri aynıdır ancak bu yardımcıların yerini bilim kurguda uzaylı ve mentatlar almıştır. Bu da bilim kurgunun kendi argümanlarından hareketle kahramanlık mitlerini çağcılaştırdığının göstergesidir.

Kahramanlar yardımcıların desteklerini “ilk eşiğin aşılması” aşamasında hissederler. Söz konusu eşik kahramanın korkularıyla yüzleştiği bir darboğazdır. Bu darboğaz, gitmek/kalmak, aydınlık/karanlık, iyi/kötü gibi zıt duyguları barındırır. Paul ve Arthur'un darboğazda kaldığı ikilemler; iyi-kötü, aydınlık-karanlık ve bilinen-bilinmeyendir. Bildikleri hayattan çıkıp bilinmeyene karşı duydukları korkuyla çıktıkları maceralarda zorlu sınavlardan geçmişlerdir. Kahramanlar zıt birliklerin bir arada bulunduğu eşikten yardımcıları aracılığıyla geçmişlerdir. Paul'ün Caladan'dan Arrakis'e gelmesi, Arrakis'te ölümün soğuk yüzünü tatmasıyla kendisini Fremen çöllerinde bulması ve orada doğa koşullarına karşı yaşadığı çetin mücadele yeni hayatına başlamak için geçtiği zorluklardır. Arthur da kaybettiği yaşamının ardından pek çok zorlukla karşılaşmıştır. Bunlar; tesadüfen bindiği Vogon gemisi ve orada yaşadığı ölüm korkusu, daha sonra yine tesadüfen kendini içinde bulduğu Altın Kalp gemisiyle indiği terk edilmiş gezegen Magrathea Gezegeni'nde yaşadıklarıdır. “İlk eşiğin aşılması” kısmı iki kahraman için üç aşamadan oluşmuştur. Paul için bu aşamalar gomcebbâr testi, Harkonnenlerden kaçış ve Fremen çöllerinde hayatta kalabilme mücadelesinden oluşur. Arthur, Yerküre'nin yıkımından, Vogon gemisinden atlayarak ölümden ve son olarak Altın Kalp gemisiyle yasa dışı iniş yaptıkları için Magrathea gezegenindeki füze saldırısından kurtulmuştur.

Aştıkları zorlukların ardından iki kahraman için dönüşüme uğrama vakti gelmiştir. Paul'ün değişimi ve dönüşümü Fremenlerin Sırtlar Mağarası'nda, Arthur'un değişimi ise Magrathea gezegeninin derinliklerindeki dehlizde gerçekleşir. Doğum alanı olarak görülen mağara ve dehliz kahramanların erginleşmek için

gireceği pek çok sınavın da başlangıç noktasıdır. Eski kimliğinden sıyrılan kahramanlar yeniden doğuş alanına girmeleriyle birlikte sembolik olarak ölmüş ve yeniden doğmuştur. Paul Fremen toplumunda Usûl ve Paul-Müeddib olarak doğarken; Arthur dünyalı olmaktan sıyrılıp evrenin gerçeklerine ulaşınca gerçek uzaylı bir otostopçuya dönüşmüştür.

Sonuç olarak Paul ve Arthur maceraya atıldıkları ve dönüşüm yaşayacakları yeni yaşam alanlarına geçişin ilk basamağı olan “yola çıkış” da aynı aşamalardan farklı unsurlarla geçmişlerdir. Söz konusu unsurların işlevleri aynıdır. Bu aşamayı geçen kahramanlar için sırada bir dizi sınava tâbi tutulacakları erginlenme aşaması gelmektedir.

5.4.2. Erginlenme Aşaması

Erginlenme, kahramanların yeni yaşamlarında bir dizi sınavdan geçtikleri aşamadır. Sınavlarda yine yardımcıları ve yardım sağlayan destek unsurları kahramanla birlikte. “Sınavlar yolu” nda kahraman hem gücü hem zekâsı ile sınanır. Sınavları geçen kahramanı bekleyen diğer safha karşı cinsle karşılaşmaktır. Karşı cins karşımıza iki türlü çıkar: Bunlardan ilki animasının aydınlık yüzü olan “tanrıçayla karşılaşma”, ikincisi olumsuz olan ve kahramanı yolundan döndürmeye çalışan “baştan çıkarıcı olarak kadın”dır. Cinsel bütünlüğünü tamamlayan kahraman için bundan sonra çıktığı yolculuğun amacının farkına varması ve korkularıyla yüzleşerek onlardan arındığı “tanrılaştırma” gelir. Son olarak düşmanlarını ve korkularının yenen kahraman için “nihai ödül” vaktidir.

Paul’ü Fremen dünyasında bekleyen üç sınav vardır. Bunlardan ilki bir solucanın sırtına binerek kum süvarisi olması, ikincisi Rahibe Analar gibi yaşam suyunu değişime uğratması ve sonuncusu kuzeni Feyd- Rautha ile yaptığı düellodur. Fremen çöllerinde yeniden doğan Paul- Müeddib’in gerçek bir Fremenli olabilmesi için bu sınavları geçmesi gerekir. Eski yaşamından geriye babasının intikamını alma

isteği hariç bir şey kalmamıştır. Fremenliler'in gözünde onlardan biri olduğunu kanıtlamak zorundadır. Yaşamsal şartlar olarak onlar gibi damıtıcı giysiler kullanır, bazı Fremen âdetlerini yerine getirir ve özellikle suyu harcama konusunda titiz davranır. Bunların yanında yapması gereken en önemli şey düşüncelerine şöyle yansır: “Çöldeyiz diye hatırladı Paul. Harkonnen devriyelerinden uzakta, orta ırkteyiz. Buraya kumlarda yürümek, bir yaradanı çağırmak ve sırtına tek başıma binmeyi başarmak için geldim. Böylece gerçek bir Fremen olabileceğim” (Herbert, 2008a: 468). Bunu yapmasındaki amaç yaradanın sırtına bindiğini en büyük yaradan Şeyh Hulud'un görmesi ve kendisinden korkmadığını anlamasıdır. Yaradan burada tanrısal bir rol üstlenmiştir ve Eliade'ye göre “erginlenme törenlerinde rol oynayan tanrısal varlıklar, genel olarak yırtıcı hayvanlar şeklinde tasavvur edilir” (Eliade, 2015: 61). Stilgar bu aşamada Paul'ün yardımcısı konumundadır. Paul'e ne yapması gerektiğini şöyle anlatır:

Şimdi sana söylediklerimi hatırla. Bu işi basitçe hallet- gösteriye gerek yok. Biz yaradanlara binmeyi on iki yaşında öğreniriz; sen on sekizini geçtin. Ayrıca aramızda da doğmadın. Kimseyi cesaretle etkilemeye ihtiyacın yok; cesur olduğunu zaten biliyoruz. Tek yapman gereken yaradanı çağırmak ve sırtına binip sürmek.

'Bunu unutmuyacağım,' dedi Paul.

'Elinden geleni yap. Beni, öğretmenini utandırma (Herbert, 2008a: 473).

Bunun üzerine Paul yaradan çağırmak için kumula çıkar ve bir gümlüyciyi tepeye saplar. Gümlüycinin düğmesini çevirdiğinde dev yaradan bu sesi işitip gelecektir. Yaradanı sürebilmek için elindeki kancaları yaratığın gövdesinin yan tarafın saptırması gerekir. En çok dikkat etmesi gereken şey yaradanın sırtına çıkabilecek kadar yakın ancak ezilmeyecek kadar uzakta durmasıdır. Girdiği bu sınavda Chani'nin verdiği öğütleri hatırlar: “Bir yaradanın yolundayken hiç kımıldamadan durmalısın. Kendini kuma dönüşmüş gibi hissetmelisin. Pelerinin altına gizlen ve tüm varlığınla bir kumula dönüş” (Herbert, a.g.e.: 475-476). Paul yardımcıların verdiği öğütlerle birlikte gümlüycinin düğmesini çevirir ve sesler çıkmaya başlar. Bu zamana kadar görülmemiş devasa boyutta boyu üç kilometre kadar olan solucanın silüetini görür ve yerine getirmesi gereken göreve odaklanarak yaradanın yoluna çıkmak için koşmaya başlar. Daha önce tohum ve yaşam suyu üreten yaradanlara binen Paul bu defa bu bir sınav olduğu için çölün yaşlılarından

vahşi bir yaradanın sırtına binmek zorundadır (bkz., Herbert, a.g.e.: 288-290). Gelen solucana kancaları takarak sırtına binmeyi başarır fakat bu başarısı Stilgar tarafından çok iyi bulunmaz:

Demek başardın? Diye sordu Stilgar, yüksek tıslama sesi yüzünden bağırarak. Öyle mi sanıyorsun? Başardın mı sanıyorsun? Doğrudu. Bence berbattın. On iki yaşındaki çocuklar bile bu işi senden iyi yapıyor. Beklediğin yerde, solunda bir kum davulu vardı. Solucan üstüne gelse o tarafa çekilemezdin. Paul'un yüzü asıldı. 'Kumdavulunu gördüm.' Öyleyse niye işaret verip birimizin yardıma gelmesini istemedin? Bunu sınavdayken bile yapabiliydin (Herbert, a.g.e.: 490).

Erginlenme aşamasında geçmek zorunda olduğu sınavını Stilgar'ın önderliğinde geçen Paul kendi Fremeni ilân eder: "Ben bugün burada, Habbanya irkinde doğmuş bir Fremeniyim. Hayatım bugün başlıyor. Daha önce çocuktum" (Herbert, a.g.e.: 491). Daha önce gösterdiği savaşıma gücüyle kendine Fremeni ismi alarak yeni bir kimliğe bürünen Paul bu defa yaradanın sırtına binmeyi başararak gerçek bir Fremeni olma başarısını göstermiştir. Bu başarıyı gösterirken yanında gerçek bir Fremeni olan Stilgar'dan yardım almıştır.

Paul'un ikinci görevi yaşam suyunu değişime uğratarak kendisinin Kuisatz Haderah yani erkek Bene Gesserit olduğunu kanıtlamasıdır. Bunu yapmasının bir diğer nedeni zayıflayan geleceği görme yetisini canlandırmaktır. Bunun için yine kendisine mekân olarak bir mağarayı seçer. Mağara yine burada da dirilişi temsil eder. Paul bu mağarada tıpkı annesinin Rahibe Ana olmak için yaptığı gibi zehir dönüşümünü gerçekleştirir. Mağaranın duvarlarla kaplı odasında Yaşam Suyu'nun sağladığı trans hâliyle zaman sınırlarının ötesine geçebilmeyi başarır. Aynı anda hem ölü hem de sağ olmasıyla hakkındaki kehanetleri gerçeğe çevirir (bkz., Herbert, a.g.e.: 528-529). Yaşam Suyu'nu değişime uğratarak zaman içerisinde geçmişi ve geleceği görebilmesi onun aynı anda her yerde olabilen Kuisatz Haderah olduğunu göstermektedir. Paul karşısına çıkan bu ikinci sınavı da geçerek hakkındaki kehanetleri doğrulamıştır.

Paul'ü kendisini gerçek bir Fremeni ilân eden ve Kuisatz Haderah olduğunu gösteren sınavların ardından düşmanı ile karşılaşacağı üçüncü sınavı beklemektedir.

Bu üçüncü sınav çöl savaşlarının bitiminden sonra Paul ve kuzeni Feyd-Rautha arasında geçen bir çarpışmadır. Savaşın ardından bütün Harkonnenler ölmüş geride İmparator'un yanındaki Feyd Rautha kalmıştır. Feyd Rautha aynı zamanda Paul'ün düşmanı olarak karşımıza çıkan gölgesidir. Paul, gölgesiyle girdiği düelloda Rautha'nın yaptığı bütün hilelere rağmen (zehirli ok fırlatma, dart fırlatan kuşak) onu öldürür. Bu düelloda Gurney Halleck'in de rolü bulunmaktadır çünkü Paul ona bir Harkonnen'i öldürmesi için söz vermiştir. Halleck, Feyd Rautha'yı öldürmek ister ancak Rautha'nın Atreideslerin bu kanlı savaşı başlattığını, Paul'ün kadınların arkasına saklanmaması gerektiğini söylemesi ve özellikle "kanlı" ifadesini kullanması Paul için düelloya çağrıdır. Halleck'in ısrarı üzerine Paul şöyle konuşur:

Harkonnenler sana mı daha çok acı çektirdi, bana mı? diye sordu Paul. [...] Babam, dedi Paul. Dostlarım ve yoldaşlarım, Thufir Hawat ve Duncan Idaho, her şeyi yitirmiş halde geçirdiği yıllar... ve bir şey daha var: artık bu bir kanlı ve uyulması gereken kuralları sen de benim kadar biliyorsun (Herbert, a.g.e.: 579-580).

Son sınavını gölgesinin karanlık yüzünü temsil eden Feyd Rautha karşısında veren Paul, erginlenme aşamasındaki sınavlarını geçmiştir. Bu sınavlar hem adım atığı yeni dünyada hem de geçmiş yaşamının ardında bıraktığı kapanmamış meselesiyle ilgilidir.

Arthur'un erginlenme aşamasının sınavları gezdiği farklı gezegenlerde kendisine verilen görevlerdir. O ve arkadaşlarının Magrathea gezegeninden sonraki durakları Milliways yani evrenin sonundaki restorandır. Arthur ve Ford yanında Zaphod, Trillian ve depresif robot Marvin'le birlikte pek çok gezegene seyahat etmişlerdir. Milliways'e yaptıkları seyahat aslında bir zaman yolculuğudur. Bu zaman yolculuğundan çıkıp uzaya tekrar döndüklerinde kendilerini bir uzay gemisi içinde bulurlar. Bu defa Arthur ve Ford'un yanında diğerleri yoktur. Bu gemide en dikkat çekici şey dörtbin dokuzyüz doksan dokuz tabutun olmasıdır. Bu tabutlar lahidi andırmaktadır ve üzerlerinde Golgafrinçan Ark yazmaktadır. Buradaki "ark" sözcüğü sandık ya da kutu anlamına gelir ve eserin editörü bu sözcüğün daha çok "Noah's Ark" yani "Nuh'un Gemisi"ni tanımladığını belirtir (bkz., Adams, 2014: 246). Buradaki lahit ve gemi (ark) sembolleri Arthur'un erginleşme yolundaki sınavlarını çağrıştırmaktadır. Bu gemide de Fordla birlikte alıkonan Arthur'u bekleyen tehlike,

geminin iniş yerinin otomatik olarak ayarlandığı ancak bunun bir inişten çok çarpma olmasıdır.

Geminin çarptığı bu gezegen Batı Sarmal Kolu'nun ucunda, gözlerden uzak küçük bir gezegendir. Buranın en büyük tehlikesi Etha-altı Duyumatığın hiçbir sinyal almamasıdır. Sinyal alınamaması da onların bu gezegenden gidebilme şanslarının olmadığını gösterir. Arthur ve Ford herhangi bir çıkış yolu bulabilmek için bu gezegende günlerce gezerler: “Akıllarına esti ve kuzeye yöneldiler. Haftalarca yol aldıktan sonra başka bir denize geldiler, başka bir sal yaptılar ve o denizi de aştılar. Bu sefer yolculuk daha zor geçiyor, iklim giderek daha da soğuyordu” (Adams, a.g.e.: 272). Bu gezegende yaptıkları yolculuk Arthur'un geniş çapta yaptığı yolculuğun minimize olmuş hâlidir. Söz konusu gezegeni kuzey, güneybatı ve kuzeydoğu yönlerinde gezerler. En son karşılaştıkları mavi bir buzulun üzerinde Slartibarfast'ın yüzünün dış hatları görürler. Geldikleri bu yer tarih öncesi bir gezegendir, hatta Yerküre'nin iki milyon yıl öncesidir. Arthur'un bu anlamasındaki en önemli etken Slartibarfast'ın yüzünü görmesi ve oranın Norveç olduğunu bilmesidir. Magrathea gezegeninde Slartibarfast'la karşılaştığında onun Yerküre üzerinde inşa ettiği yerin Norveç fiyortları olduğunu öğrenmiştir. Bu seferki sınavı Yerküre'nin iki milyon önceden geleceğini keşfetmektir. Arthur burada beş yıl boyunca kalır ve mağara adamlarını eğitmeye çalışır. Aynı zamanda Derin Düşünce bilgisayarının evrenin sırrı olarak bulduğu kırk iki sayısının gizemini burada bulmaya çalışsa da bunda başarısız olur. (bkz., Adams, a.g.e.: 276-288) Yerküre'nin iki milyon yıl önceki hâlinde bir mağarada yaşamasıysa dirilişin sembolü olarak göze çarpar. Mağarada yaşadığı dönemde Ford onu yalnız bırakmış ve Afrika olarak bilinen topraklara gitmiştir. Dört yıl sonra gelen Ford, bu gezegenden çıkabilmenin yolunu bulur ve ikisi de uzay-zaman anomalisinden gelişigüzel bir başka yere giderek boyut değiştirirler. Arthur'un bu sınavında göze çarpan zaman içerisindeki yolculuğudur. Yerküre'nin önceki ve sonraki hâlini görebilmiş ve başına gelen tüm olayları yardımcıyla birlikte atlatmıştır.

Arthur'un bekleyen üçüncü sınavda Slartibarfast'ın da görevi bulunmaktadır. Arthur, Ford ve Slartibarfast'ın Krikkit gezegenine gitmeleri gerekmektedir:

Biz, dedi Slartibartfast, yavaş, ölçülü bir sesle, ‘Krikkit savaş robotlarının, Krikkit gezegenini Yavaşlatılmış-Zaman zarfından çıkarıp ordularının kalan kısmını ve çılgın efendilerini serbest bırakmaları için gereken o anahtarı tamamını ele geçirmelerini önlemeye gidiyoruz (Adams, a.g.e.: 356).

Bu görevi yerine getirmek için yola çıkan üçlü Krikkit gezegenine geldiklerinde robotların anahtarı kilide soktuklarını ve uzayın değişmeye başladığını görürler. Bu noktada Zaphod Beeblebrox devreye girer ve Krikkit uzay gemisinden elinde öldürmatikle çıkarak durumun kontrol altına alındığını söyler. Bunun üzerine robotlar onu vururlar ve gemilerine binerek gezegeni terk ederler (bkz., Adams, a.g.e.: 390-392).

Kahramanların erginlenme aşamasının ilk safhasında karşılıklarına çıkan zorlu sınavlardan başarıyla çıkmışlardır. Bu zorlu süreçte yine yardımcıları ve tılsımları beraberindedir. Kahramanlar kendilerini her yerde destekleyen bir güç olduğunun farkına varmışlardır. Erginlenme aşamasında belki sınav olarak nitelendirilebilecek bir başka safhada kahramanların ruh eşleriyle karşılaşmalarıdır. Erginlenme aşamasında ruh eşlerinin iki farklı boyutu vardır: İyi ve yardımsever olan “tanrıçayla karşılaşma”, kötü olan ve kahramanı yolundan çevirmeye çalışan “baştan çıkarıcı olarak kadın”. Paul’ün ruh eşi ve animasının aydınlık yüzü Chani’yle yeniden doğduğu Fremen topraklarında karşılaşır ve hayatını birleştirir. Paul, Arrakis’e gitmeden önce onu da rüyasında görmüştür:

Paul yutkundu. Karşısındaki kız başını çevirince yüzü ortaya çıktı; muzip bir periye benziyor ve gözleri kapkara görünüyordu. Paul’ün daha önce rüyalarında gördüğü, tanıdık bir yüzdü bu. Şaşırın Paul kalakaldı. Rahibe Ana Gaius Helen Mohiam’a rüyasında gördüğü bu yüzü tasvir ettiğini ve öfkeyle ‘Onunla tanışacağım’ dediğini hatırladı (Herbert, 2008a: 349-350).

Chani, Paul’ün karısı, çocuklarının annesi ve ona her zaman destek olan öğüt veren bir “seyyidina”dır. Paul’ün gerçek bir Fremen olmak için geçmek zorunda olduğu sınavlarda her zaman ona destek olmuştur. İyiliği, anaçlığı ve yardımseverliği ile Paul’ün animasının aydınlık yüzüdür:

Paul usulca doğrulunca, üstünde gevşek bir damıtıcı giysi bulunduğunu fark etti. İçinde bulunduğu damıtıcı çadır boştu. Çok yavaş hareket etmesine karşın, Chani

onu duymuştu. Çadırın bir köşesinden, gölgelerin içinden seslendi: ‘Daha gün doğmadı aşkım.’

‘Siyaha’, dedi Paul neşeyle.

Bana çöl baharım diyorsun, ama bugün başının belasıyım. Kurallara uyup uymadığımı kontrol edecek seyyidinayım.

Paul damıtıcı-giysisinin önünü kapamaya başladı. ‘Bana bir keresinde Kitabü’l İbâr’dan bir alıntı yapmıştın. Kadınlarınız tarlalarınızdır, onları sürün, demiştin.’

‘ilk çocuğunun annesiyim’, diye katıldı Chani (Herbert, a.g.e.: 468).

Paul için tanrıça, Chani demektir ve tanrıçasıyla dönüşüme uğradığı Fremen topraklarında tanışmıştır. Bu durum benliğinin bir parçasını tamamlaması aynı zamanda kendisine zorlu süreçlerden destek veren bir yardımcısı olması anlamına gelir. Paul’ün hayatında Chani dışında kalan kadınlarsa animanın daha çok karanlık ve kötü yönleri simgelerler. “Baştan çıkarıcı olarak kadın” safhasında karşımıza Prenses İrulan ve Rahibe Ana çıkmaktadır. Prenses İrulan, İmparator’un kızıdır ve Paul için sadece amaca giden bir araçtır: “O bir prenses. O tahta çıkmamı sağlayacak bir anahtar, o kadar. Asla bundan fazlası olmayacak” (Herbert, a.g.e.: 568). Prenses İrulan açısından bu durum elbette tam tersidir. Prenses kraliyetin kurucu annesi olmak ister ve Bene Gesserit Rahibeliği adına kraliyet sarayında casusluk yapar. Paul’ün tahta geçmesinin ardından ona karşı olan güçlerle birlikte kendi isteklerini gerçekleştirmek için işbirliği içine girer. Bene Gesserit Rahibesi Helen Gaius Mohiam, İrulan’dan Chani’yi zehirlemesini ister fakat Paul Rahibeler Birliği’nin planını bozar. Sarayına çağırdığı Helen Gaius Mohiam’a Chani’nin hayatını karşılığında İrulan’dan yapay dölllenme yoluyla çocuğunu taşıyabileceği teklifini sunar (bkz., Herbert, 2008b: 154-150). Görüldüğü gibi sadece İrulan değil rahibe Ana da Paul’ü yolundan çevirmeye çalışan tehlikeli kadın pozisyonundadır.

Bu tehlikeli kadınların karşısında Paul’e yaşam gücü veren kadınlar Chani ve annesi Leydi Jessica’dır. Paul’ün annesi ile ilgili duyguları şu şekildedir: “Paul karanlıkta sessizce oturuyordu. Aklında tek bir düşünce vardı: Annem benim düşmanım. Farkında değil, ama öyle. O cihada yol açacak. Beni doğurdu; beni eğitti. O benim düşmanım” (Herbert, 2008a: 392). Paul’ün burada annesini düşman gibi görmesinin nedeni Jessica’nın Rahibeler Birliği’ne karşı gelip erkek çocuk doğurması ve onu Bene Gesserit yöntemlerine göre eğitmesidir ancak annesi ona

karşılaştığı her zorlukta yardım etmiş ve zorlu şartlar altında hep onunla birlikte olmuştur. Chani ile Leydi Jessica Paul'un Paul'un kadın destekçileridir.

Arthur'un gezegenlere yaptığı yolculuklarında aştığı zorlukların ardından gelen yeni macerası ruh dünyasındaki tanrıçasını bulmaktır. Ruh ikizini bulmak mistik evlilik olarak görülmektedir. Arthur bu mistik evliliği Fenchurch'le yapmıştır. Fenchurch'le karşılaşmadan önce uzay gemisinde beraber seyahat ettiği Trillian ile arasında neler geçtiğine dair herhangi bir bilgi yoktur. Golgafrinçan gezegeninde karşılaştığı Mella isimli kız ile daha sonra neler olduğuna dair bilgi de bulunmamaktadır. Bunların nedeni ise Arthur'un uzay-zaman döngüsünde sürekli olarak hareket etmesi ve yeni gezegenlere yelken açmasıdır. Arthur tıpkı Paul'un Chani'ye hissettiği gibi, Fenchurch'le karşılaştığı ilk andan itibaren ona karşı bir yakınlık hissetmiştir. Bu yakınlık başlarda fiziksel beğeni olarak görülse de daha sonra zaman geçirdikçe ruhsal bütünlüğe doğru gitmiştir. Fenchurch, Arthur'un ruhsal bütünlüğü olan animasının aydınlık ve iyi yönünü temsil eder. Aynı zamanda Chani'nin Paul'e yardım ettiği gibi Fenchurch de Arthur'a "Tanrının Yarattıklarına Son Mesajını" bulmak için yardım eder. Akıllı Wonko'dan kaybolan yunusların akıbetini öğrenmek için Arthur'la birlikte Kaliforniya'ya gider (bkz., Adams, 2014: 521-525). Fenchurch, Arthur'un ruhsal bütünlüğünün dışıl parçası olmakla birlikte ona verilen görevleri yerine getirmesinde Ford'la birlikte yardım etmektedir.

Eserde Arthur'un animası olarak görülebilecek diğer kadın Trillian/Tricia'dır. Trillian, Zaphod ve Marvin'le Altın Kalp uzay gemisinde Arthur'la karşılaşmıştır ve Arthur gibi o da Yerküre'nin yıkımından kurtulmuştur. Trillian daha önce bir partide Arthur'la karşılaşmış hatta Arthur ondan hoşlanmıştı. Bu ilişkinin gelişmemesinde Zaphod'un parmağı vardır çünkü o partiye Zaphod da katılmış ve Trillian'ı Arthur'dan önce tavlamıştır (bkz., Adams, a.g.e.: 77). Arthur ve Trillian arasında daha sonraki dönemlerde ne yaşandığına dair herhangi bir bilgi yoktur. Bu nedenle Trillian'ın Arthur'un ruhsal bütünlüğünde olumlu ya da olumsuz herhangi bir etkisinin olduğunu söylemek güçtür.

“Babanın gönlünü alma”, kahramanın egosundan sıyrılıp özgürleşmesi safhasıdır ve bu durum baba figürüyle yansıtılır. Paul, savaş sonrasında kendisine kurulan tuzağı fark eder ve Harkonnenlerin eski kılıç ustası Thufir Hawat’ı kendisini öldürmek için kullandıklarını görür. Hawat’la karşı karşıya geldiğinde aralarında geçen diyalog şu şekildedir:

Thufir, eski dostum, dedi Paul, görüyorsun ya, sırtımı hiçbir kapıya dönmüyorum.
‘Evren kapılarla doludur’, dedi Hawat.
‘Babama benziyor muyum?’ diye sordu Paul.
‘Daha çok dedenize benziyorsunuz,’ dedi Hawat boğuk bir sesle. ‘Tavırlarınız ve gözlerinizdeki ifade ona benziyor.’
‘Yine de babamın oğluyum. Aileme yıllarca hizmet ettin Thufir, şimdi dile benden ne dilersen. Beni öldürmek ister misin Thufir? İşte, canımı alabilirsin.’ Paul bir adım daha attı. Kolları inikti (Herbert, 2008a: 573).

Paul dönüşüm geçirdiği gezegende insanüstü özelliklerinden ötürü peygamber seviyesini yükselir ve önderliğindeki Fremenler’le birlikte İmparatorluğa karşı başlattığı savaşta zafer elde eder. Herkes onun bu başarısını konuşup adını sayıklarken, o geldiği yeri ve babasını unutmaz böylece kendine yüklenen misyon ve unvanlardan sıyrılarak özgürleşmeyi ister: “Tanrı olmayı hiç istemedim, diye düşündü. Tek istediğim sabah ışığında mücevher gibi parladıktan sonra kaybolan bir çığ gibi olmaktı. Meleklerden ve lanetlenmişlerden kurtulmak istiyordum. Yalnız kalmak istiyordum... dikkat edilmemek (Herbert, 2008b: 40). Paul dost ve düşmanlarından kurtulmak ve yalnız kalmak isterken kendisine atfedilen bütün özelliklerden soyutlanmayı arzular. Chani’nin sevgisi ve cihadın olumsuzluklarıyla kendini kapana kısılmış hisseder. Çektiği sıkıntıların bedelini ödemiştir ve tek isteği tüm bunlardan uzaklaşıp kendisiyle kalmaktır: “Tek isteğim geriye dönüp şöyle demektir: ‘Bakın! Varoluş beni hapsedemedi. Bakın! Kayboluyorum! Bir daha hiçbir şey, hiçbir insan tuzağı beni kapana kısıramaz. Dinimi reddediyorum! Muhteşem bir an yaşıyorum! Özgürüm!’ ” (Herbert, a.g.e.: 41). Paul, evrendeki karmaşayı ve ölümleri bir kenara bırakarak kendi yoluna gidip huzurla yaşamak ister. Sadece yaşamındaki olumsuzluklardan sıyrılmayı arzulamaz, zorlu geçen dönemlerin ardından kazandığı başarıları da bir kenara bırakmak sadece kendiyi kalmayı diler.

“Babanın gönlünü alma” safhası kahramanın bilinçdışındaki karanlık yönünden sıyrılmasıdır. Paul’de bu durum Arthur’a göre daha belirgindir. Arthur’un kötü yanı net olarak belli değildir. Egoyu düşman olarak düşünülürse Vogonlar Arthur’un düşmanlarıdır. Vogonlar, Yerküre’nin yok edilmesi başta olmak üzere Arthur’un pek çok probleminin kaynağıdır ancak nedeni değildir. Zaphod’la arasındaki problem ise Trillian’dır ancak bu da Arthur için büyük bir problem değildir. Asıl problem Arthur’un hayatını kontrol eden kuvvet kim olduğudur. Bu sorunun cevabı evrendir:

Hayatım boyunca dünyada bir şeylerin, büyük, hatta uğursuz bir şeylerin döndüğüne, ama hiç kimsenin bana bir şey söylemediğine dair tuhaf ve açıklanamaz bir his vardı içimde.
‘Hayır,’ dedi yaşlı adam, ‘bu tamamıyla normal bir paranoya. Evrendeki herkeste vardı bu’ (Adams, a.g.e.: 125).

Arthur evreni yok edemez ancak evrenin kontrolünü sağlayan kötü adamı bulabilir. Evrenin kontrolünü sağlayan canlılar farelerdir. Fareler evrenin, yaşamın ve her şeyin cevabını bulması için inşa ettikleri bilgisayardan aldıkları kırk iki cevabıyla hayal kırıklığına uğramışlar ve on milyon yıllık Yerküre bilgisayarını üreterek insanların üzerinde testler uygulamışlardır. Cevabın bulunmasına birkaç saniye kala da yarattıkları dünya Vogonlar tarafından tahrip edilmiştir. Fareler işin arkasını bırakmamış ve Arthur’un karşısına çıkmışlardır. Yaşam, Evren ve Her Şeyin Nihai sorusunun cevabını bulmak için Arthur’un beynine ihtiyaçları vardır çünkü Arthur’un beyni bilgisayar programının sondan bir önceki hâlinin organik parçalarından biridir (bkz., Adams, a.g.e.: 129-131). Böylelikle Arthur evrenin yok oluşunun ardındaki gücü ve bunun karşısında her şeyin kendi beyni üzerine kurulu olduğunu öğrenmiştir.

Paul’ün egosundan sıyrılarak, hem dünyevî hem ruhanî dünyasında olgunluğa erişmesiyle “nihai ödül”ü hak etmiştir. Başarılarının ona getirdiği “nihai ödül”, “tanrılaştırılma”sidir. Paul, Caladan kimliğinde ölmüş, Fremen kimliğinde yeniden doğmuş ve düalitenin sınırlamalarından kurtulmuştur. Caladan kimliği onun dünyevî yanını Fremen kimliği de ruhanî yaşamını simgeler. Caladan’da küçük bir soyluyken, Arrakis’te dinsel gücün sembolü olan peygamber olarak görülmüştür. Bu iki

kimlikten de sıyrılıp gerçekleştirdiği cihatla evrenin hükümdarı olarak aşkın bir hâle bürünmüştür.

Bu aşkınlık hâli kendisine düzenlenen suikasttan sonra kör olmasıyla bağlantılıdır. Paul kör olduktan sonra Fremen çöllerine gider ve ayak izi bırakmadan çöl diyarının derinliklerine yolculuğa çıkar (bkz., Herbert, a.g.e.: 270). Onun bu yolculuğu Fremenler'in gözünde şöyle yorumlanır: "Siyecdeki bazı Fremenler Müeddib'in asla ölmeyeceğini, tüm muhtemel geleceklerin bulunduğu ruh dünyasına gittiğini, artık âlemü'l-misâlde yaşayacağını, vücudu yok olduktan sonra bile orada sonsuza dek gezineceğini söylüyordu" (Herbert, a.g.e.: 272). Paul, halkın gözünde ölümsüzlüğe erişmiş, ruhanî boyuta geçmiş ve tanrılaştırmıştır. Fiziksel olarak Fremenlilerin arasında yaşamasa da yaptıkları hep adından söz ettirecektir:

Çöl kendi ritimlerini dayatır, dedi Stilgar. Onu aramıza aldık; ona Mehdimiz dedik, Müeddib'imiz ve ona gizli ismini verdik: Usûl, yani Sütunun Dibi.
'Yine de doğuştan Fremen değildi.'
'Fark etmez; çünkü onu bizden biri yaptık...sonsuza dek.'
Stilgar elini Idaho'nun omzuna koydu. 'Herkes yabancıdır, eski dostum'
'Sen derin birisin, değil mi Stilgar?'
'Yeterince derinim. Göçlerimizle evrene nasıl dağıldığımızı görüyorum. Müeddib bize dağınık olmayan bir şey verdi. İnsanlar en azından onun Cihadını hatırlayacaklar' (Herbert, a.g.e.: 274).

Stilgar'ın yukarıdaki sözleri Paul'ün sadece kendisi için değil içinde yeniden doğduğu Fremen halkı için de mücadele ettiği ve bu mücadele karşısında halkın ona değer verdiği görülmektedir. Paul'ün onlara yaptıkları karşısında onlar da Paul'ü kutsallaştırmışlardır. Alia'ya göre Paul kendisine verilen bu kutsallıktan ve halkın onu tanrılaştırmasından kaçmıştır ve bu nedenle sonsuza dek yaşayacaktır (bkz., Herbert, a.g.e.: 276).

Paul'ün halkın gözünde tanrılaştırılması onun erginlenme aşamasında aldığı "nihai ödül"dür. Bütün zorluklarla başa çıkmış ve istediğinden fazlasını elde etmiştir. Hakkındaki kehanetleri doğrulamış, hem kendisini hem de içinde yaşadığı ve yıllarca Harkonnenler tarafından sömürülen halkı yeniden ayağa kaldırmıştır. Fremen toprakları Paul'ün küllerinden doğduğu yerdir. O her zaman halkının gözünde

tanrılaşmış ve adından yıllar geçse de yaptıklarıyla hatırlanacak bir kahramandır. Eşi Chani'nin ölümü onun için büyük bir kayıp olsa da ikiz çocukları II. Leto ve Ganimet eşinin ona bıraktığı son ve en kıymetli hediyeleri olmuştur.

“Tanrılaştırma” safhasında Arthur, Paul gibi farkındalığa erişmiştir. Arthur'un macerası, çıktığı yolculuk ve geride bıraktığı yaşamı arasındaki varlığını anlamlandırmıştır. Sembolik olarak yeniden doğan Arthur, çıktığı yolculuğu şu şekilde anlatır:

Gezegem bir sabah vakti havaya uçuruldu, [...] daha sonra bir uzay gemisinden dışarı fırlatıldım. Ropdöşambırım hâlâ üzerimdeyken, oysa normal olarak uzay giysileri içinde olmam beklenirdi. Bu olaydan kısa bir süre sonra gezegenimin aslında bir grup fare için inşa edilmiş olduğunu öğrendim. Bu yüzden kendimi nasıl hissettiğimi tahmin edebilirsiniz. Sonra bir süre üzerime ateş edildi ve havaya uçurdum. Aslında saçma sapan bir sıklıkta havaya uçurdum; üzerime ateş edildi ve hakarete uğradım, durmadan parçalara ayrıldım, çay içmekten mahrum edildim ve son olarak da bir bataklığa düşüp beş yılımı rutubetli bir mağarada geçirmek zorunda kaldım (Adams, a.g.e.: 382).

Arthur, gezegende yaşadığı serüven dolu yolculuğunu böyle anlatırken evrenle ilgili gerçekleri öğrendiğini vurgulamıştır. Beyninin bir bilgisayar matriksinin parçası olduğunu ve evrenin, yaşamın ve her şeyin cevabının içinde sakladığını öğrenmesi yolculuğunun anahtar noktasıdır. Dünyevî yaşamına tekrar döndüğünde yukarıda bahsettiği başından geçen olaylar bu defa farklı bir gözle sunulur:

Arthur kaşlarını çatarak pencereden dışarı baktı. Hafif ve güneşli bir yağmur otoyolun üzerinde çiselemektedir. Geri döneli iki ayı geçmişti. Eski yaşantısına dönmek, aslında kahkahalarla gülünecek kadar kolay olmuştu. İnsanların belleği olağanüstü zayıftı, kendisinininki de dâhil. Galaksi çevresinde geçen sekiz yıllık çılgın gezgin yaşamı şimdi ona kötü bir rüya gibi değil de televizyondan videoya kaydettiği ve bir dolabın dibinde saklayıp izleme zahmetine girmediği bir film gibi geliyordu (Adams, a.g.e.: 464).

Bu iki anlatım arasındaki fark Arthur'un bilinci ve bilinçdışı arasındaki farkındalığının göstergesidir çünkü artık her ikisine de hâkimdir. Zorlukları geride bıraktığı gibi zamanın ötesine geçmiştir. Yolculuğa neden çıktığını anlamış, yolculuk esnasındaki korkularından sıyrılmıştır.

Arthur'un erginlenme aşamasının "nihai ödülü" eşsiz bir galaksi yolculuğu deneyimi kazanması ve kız çocuğuna sahip olmasıdır. Bu durum belki de monoton hayatına renk katmış ve sekiz yıllık yolculuğu ile birlikte yalnız kalma korkusunu alt etmesini sağlamıştır. Her şeyden önce Tricia, Arthur'un hayatının geri kalanı boyunca birlikte olmak istediği kişidir çünkü bu istek onu güçlendirir ve cesaret verici motivasyon sağlar. Aynı zamanda Tricia'dan bir kızı olduğunu tesadüfen öğrenmesi geçmişte uğradığı yenilginin rövanşı niteliğindedir. Bunun yanı sıra yolculuk sırasında uçmayı ve kuş dilini konuşmayı öğrenmiştir. Kahramanın bu ödülü, sihirli bir nesne olabileceği gibi herhangi bir somut ödül yahut bir yetenek ya da maneviyat, sevgiliye ulaşma gibi soyut bir kavram da olabilmektedir (bkz., Özkan, 2006: 57). Eliade'ye göre uçmak ya da yükselmek insanın tanrısallaşmasının bir kanıtıdır ve buna "par excellence" denir (bkz., Eliade, 2015: 159). Arthur'un uçuş yeteneği kazanması da onun tanrısallaşmasını gösterir. Görüldüğü gibi Paul ve Arthur'un ödülleri hem somut hem de soyut özellikler taşımaktadır.

Kahramanların erginlenme aşaması özetle değerlendirildiğinde, adım attıkları yeni yaşam alanlarının onlar için hazırladığı sınavlarla ve görevlerle karşılaştıkları görülmüştür. Kahramanlar açısından erginlenme aşamasının tamamen onları olgunluğa erdiren sınavlarla dolu olduğu saptanmıştır. Her ne kadar bu aşamanın ilk safhası "sınavlar yolu" olsa da diğer safhalarda sınav niteliği taşımaktadır. Ruhsal bütünlüklerini sağladıkları mistik evliliklerini yapabilmek için animalarının aydınlık yüzünü keşfetmek zorundadırlar. Egolarından ve korkularından kurtulmak için cesur olmaları gerekir. Hem dünyevî hem de ruhani yaşamlarının ikiliğinden kurtularak aşkın hâle gelir ve ruhları çıktıkları yolculuktan bir ödülle dönerler.

Erginlenme aşamasının başlangıcı kahramanların geçmek zorunda oldukları sınavlarla doludur. Paul'ün sınavları gerçek Fremeni olmak, Kuisatz Haderah olduğunu kanıtlamak için Yaşam Suyu'nu değiştirmek ve Feyd-Rautha ile düelloya girerek babasının intikamını almaktır. Tüm bu sınavlar boyunca Paul hep yardımcılarının desteğini görmüştür. Bu desteklerin en başında Fremeni Stilgar, eşi Chani ve annesi Leydi Jessica vardır. Bunların dışında Thufir Hawat'ın da gizli desteğini görmüştür çünkü Hawat kendisini Harkonnen tarafında gibi gösterip

aslında Paul'ün tarafında yer almıştır. Arthur'un "sınavlar yolu" ndaki macerası Paul'e göre daha hareketli geçmiştir. Sürekli uzayda seyahat ettiği için her gittiği gezegende kendisini farklı güçlerle savaşırken bulmuştur. Bunlardan ilki evrenin sonundaki restoran olarak bilinen Milliways'e gidişidir. Bu yolculuğun özelliği zaman içinde yapılmış olması ve amacı da evrenin sonu görmektir. Burada zamanın sonu geldiğinde uzaya geri dönüşü ve kendini bir uzay gemisinde tabutlarla bulması ikinci sınavıdır. Burada yaşadığı en büyük tehlike geminin iniş yapacağı yerin daha önce belirlenmiş olmasıdır. Arthur belirlenmiş bir rotada bilinmeye doğru yol alır ve aslında gemi inmez, bilinmeyen gezegene çarpar. Burada kendisini bekleyen olaylar son sınavıdır. Bu gezegenden çıkış yolu yoktur ve burası aslında Yerküre'nin on milyon yıl önceki hâlidir. Beş yıllık süre zarfında buradaki insanları eğiterek dünyasının geçmişini yaşama deneyimi elde eder. Paul'de olduğu gibi Arthur'da da karşılaştığı sınavlarda her zaman yanında Ford vardır ve tehlikeleri onun yardımıyla göğüslemiştir.

Kahramanların ruhsal açıdan tamamlayan animaları eserlerde iki türde karşımıza çıkmıştır. Bunlardan ilki animanın aydınlık yüzü olan "tanrıçayla karşılaşma", diğeri animanın karanlık yüzünü temsil eden "baştan çıkarıcı olarak kadın"dır. Chani, Paul'ün mistik evlilik yaptığı ruhsal bütünün aydınlık parçasıyken, Fenchurch de Arthur'un aydınlığı temsil eden animasıdır ancak daha sonra Fenchurch'ün yerini Trillian alır. Paul için İrulan ve Rahibe Ana Mohiam kendisi için kötülükler tasarlayan ve onu yolundan çevirmek için planlar yapan hatta canını daha çok yakmak ve tahta çocuklarının geçmesini engellemek için uğraşan karanlık ruhların temsilcileridir. Arthur için animasının karanlık yüzünü gösteren bir kişi yoktur. Bu durum belki Arthur'un sıklıkla ve asosyal bir kişi olmasıyla bağlantılı olabilir.

"Babanın gönlünü alma" safhasında Paul, karanlık tarafından sıyrılıp egosunu alt etmeye çalışmıştır. Ruhunun karanlık yönü eserde Feyd Rautha ile temsil edilir. Çöl savaşının ardından canlı ele geçirilen Feyd Rautha ile düelloya girip onu öldürerek geçmiş yaşamından kalan hesabını görmüş ve babasının intikamını almıştır. Bu safha Arthur için de düşmanla yüzleşme ve gerçeğe ulaşma şeklinde

görülmüştür. Her ne kadar Vogonlar düşmanı olsa da asıl kendisine düşmanlık edenlerin fareler olduğu gerçeğiyle yüzleşmiştir. Evrenin, yaşamın ve her şeyin varlığının nedeni olan sayının aslına erişmek için kendi beyninin matriksinin kullanılacağını öğrenmesiyle evrenin yönetici gücünü keşfetmiştir. Yine bu süreçte hem Paul hem de Arthur yardımcılarının desteklerini görmüştür.

“Tanrılaştırma” safhasında Paul’ün dünyevî yaşamını Caladan, ruhanî yaşamını da Arrakis temsil etmektedir. Paul bu iki kimlikten de sıyrılıp, bu zamana kadar yapmış olduğu iyi ve kötü şeylerden soyutlanarak özgürleşme arzusu içine girmiştir. Arthur da Paul gibi dünyanın yok olmasından önceki dünyevî hayatı ve dünyanın yok olmasından sonraki ruhanî yaşamı arasındaki ikiliklerden kurtulmuş ve olayların nedenini öğrenmesiyle tüm korkularından ve kaygılarından arınarak aşkın bir boyuta yükselmiştir.

Erginlenme aşamasının son safhası “nihai ödül”de kahramanlar çıktıkları bu yolculukta geçirdikleri her zorluğun karşılığı olarak ödülle taçlandırılmıştır. “Erginleyici ölüm ve diriliş tecrübesi, esas olarak yalnızca adayın temel varlık durumunu değiştirmez fakat aynı zamanda beşerî hayatın ve bu dünyanın kutsallığını da ona ifşa eder” (Eliade, 2015: 55). Paul’ün en büyük ödülü tanrılaştırılmasıdır. Eşinin öldüğünde kendisine bıraktığı ikiz çocukları Ganimet ve II. Leto da ona verilen en değerli ödüllerdir. Arthur’un ödülü de zamanında Zaphod’a kaptırdığı Trillian’ı geri kazanması ve ondan sahip olduğu bir kız çocuğudur. Ayrıca seyahat ettiği gezegenlerde uçabilme yeteneği kazanması ve kuşdilini öğrenmesi de ödül olarak değerlendirilebilir. Sonuç olarak “yola çıkış” aşaması kahramanların gençliklerini temsil ederken, “erginlenme aşaması” da olgunluk dönemlerinin sembolüdür.

5.4.3. Dönüş Aşaması

“Yola çıkış” la başlayan, “erginlenme” ile devam eden kahramanın yolculuğu, kahramanın çıktığı dünyaya dönmesiyle son bulur. Kahramanın macerası yardımcıları sayesinde sona ermiştir ve artık bu yolculuğundan dönmesi gerekir (bkz., Campbell, 2013: 222). Önceki iki aşamada kahramanın karşısına çıkan zorluklar bu aşamada da kendisini gösterir. “Dönüş”, “yola çıkış” aşamasıyla benzer özellikler taşır.

“Dönüş” aşaması kahramanın gelişiminin ve dönüşümünün habercisidir. Çağrının gelmesi ile kendi dünyasından çıkıp yeni dünyaya giren kahraman bu dünyada olgunlaştıktan sonra kendi dünyasına döner fakat bazen kahraman içinde bulunduğu ortamı terk edip eski dünyasına dönmek istemez ve dönüşü reddedebilir. “Dönüşün reddi” tıpkı “yola çıkış” aşamasındaki çağrının reddine benzer. Kahramanlar geri dönüşü reddetmeseler de dış güçler tarafından engellenebilirler. Dış güçlerin engellemeleri karşısında doğüstü güçler kahramanın yanındadır ve tüm bunların karşı karşıya gelmesiyle dönüş yolu oldukça çetrefilli bir aşamaya dönüşür. Paul ve Arthur bu safhada dönüşü reddetmezler ve çıktıkları dünyaya geri dönerler. Kahramanlar için bu dönüş benzer şekilde bir yol izlese de Paul’un dönüşü toplumsal düzeni yeniden sağlamak ve kurduğu imparatorluğu yıkmak üzerine kuruludur. Arthur çıktığı uzay yolculuğundan sonra kaybettiği dünyasına geri dönme arzusu içindedir. Arthur’un dönüş isteği bireysel boyuttayken, Paul Müeddib’inki ise toplumsal yanı ağır basan bir dönüştür.

“Dönüşün reddedilişi” bu aşamanın ilk safhasıdır ve iki kahraman da dönüş için isteklidir. Özellikle Arthur’un eser boyunca istediği tek şey çıktığı dünyaya dönmektir. Arthur, Yerküre’nin yıkılmasıyla galaksiler arası yaptığı yolculukta hep kendi dünyasını arar hatta Yerküre’ye yakın gezegenlerde bile yaşayabilme ihtimalini değerlendirir fakat bu durum hep olumsuzlukla sonuçlanır. Yolculuğa çıktığından beri kendi dünyasına, evine ve hayatına dönmek isteyen Arthur dönüşe

her zaman isteklidir. Bu nedenle onun dönüşü reddetme gibi bir seçeneği yoktur. Yine eski Yerküre’yi arayışında karşısına çıkan gezegende onun izlerini arar:

Arthur aradığı şeyi bulana kadar broşürü karıştırmaya devam etti. Arkada gezegenin bir iki haritası bulunuyordu. Kimsenin ilgisini çekecekleri düşünülmediği için bunlar çok basit yapılmışlardı. Yine de Arthur aradığı şeyi orada buldu [...] Sayfanın sol üst köşesinden kocaman bir toprak parçası inmekteydi. Bu koca gövde, önce minik bir bel biçiminde sivrileşiyor, sonra yeniden bir balon gibi şişerek büyük bir virgülü andırıyordu. Sağ tarafta tanıdık bir şekilde bir araya gelmiş bir grup şekil görülüyordu. Ana hatlar tam olarak aynı değildi ve Arthur bunun haritanın bu kadar gelişigüzel çizilmesinden mi, deniz seviyesinin daha yüksek olmasından mı, yoksa her şeyin burada farklı olması yüzünden mi böyle olduğunu anlayamamıştı. Ama bulunduğu şey tartışılmazdı. Burası kesinlikle Yerküre’ydi. Ya da en kesin şekliyle, değildi. Sadece Yerküre’ye son derece benziyor ve uzay-zaman içinde aynı koordinatları kaplıyordu. Muhtemelen hangi koordinatları kapladığını tanı bilirdi (Adams, 2014: 602).

Görüldüğü gibi kendi evrenini arayan Arthur’un karşısına kendi evrenine benzeyen ancak o olmayan farklı bir gezegen çıkar. Bu gezegenin gitmek istediği yer olup olmadığını anlamak için gelen Arthur’u beklenmedik bir olay bekler. Uzay yolu şirketinin ofisine geldiğinde orada bulunan bir domuz kendisini ısırır (bkz., Adams, a.g.e.: 603). Arthur’un aradığını bulamadığı bu gezegenden ayrılarak isteğinin peşinden gitmesinin engellenmeye çalışıldığını söyleyebiliriz. Domuz sembolik olarak mitlerde bereket ve refah anlamına gelse de Hıristiyanlıkta şeytanların başka bedene sürgüne gittiklerinde İsa’dan kendilerini domuza çevirmesini istedikleri hayvandır (bkz., Gardin, 2014: 188). Burada da Arthur’a kötülük yapan hayvan domuzdur ve domuz burada onu yolundan çevirmek isteyen kötü ruh olarak değerlendirilebilir. Arthur bu domuzdan ofis çalışanın yardımıyla kurtulur ve çalışanla arasında geçen şu diyalog önemlidir:

Gezegenezden ayrılacak ilk gemi ne zaman? diye sordu Arthur.
‘Daha yeni geldiğinizi sanmıştım’ dedi adam.
‘Evet’, dedi Arthur, ‘kısa bir ziyaret olacaktı zaten. Yalnızca buranın doğru yer olup olmadığını anlamak istemiştım. Kusura bakmayın.’
‘Yanlış gezegene mi gelmişiniz?’ dedi adam, hüzünlü bir tavırla [...]
‘Şey, hayır,’ dedi Arthur, ‘aradığım gezegen burası. Yatağın üzerinde duran ıslak broşürü alıp cebine koydu. ‘Sorun yok. Teşekkürler. Alayım,’ diyerek valizini şişman adamın elinden aldı. Kapıya çıktı ve dışarıdaki soğuk, ıslak geceye baktı.
‘Evet, kesinlikle doğru gezegen’ dedi yine. ‘Doğru gezegen, yanlış evren’ (Adams, a.g.e.: 603-604).

Arthur'un evrenini arayış yolunda karşısına çıkan gezegenlerde istediğini bulamaması, gittiği gezegenlerde yaşadığı zorluklar ve daha önceki yaşamında bilinçsizce yaptığı eylemler karşısına çıkar. Özellikle Agrabaj isimli yaratık Arthur'u gittiği her yerde takip eder. Arthur'un yolculuğu sırasında cisimlendiği sırada kendini bir tünel ya da labirent olarak düşündüğü karanlık, rutubetli ve tuhaf seslerin geldiği bir yerde bulur. Burada labirent Eliade'ye göre "kahramanın bu öte taraftaki yolculuğunda karşılaşması gereken engeller kategorisine dahildir. Burada vurgulamak istediğim şey, labirentin, toprak annenin bağırsaklarının içinden tehlikeli bir geçiş olarak takdim edilmesidir" (Eliade, 2015: 131). Arthur için de bu labirent tehlikeli bir geçiştir. Bu tuhaf yerde karşısına bir tabelayla onu arayan Agrabaj çıkar:

Tabela sessizce şöyle diyordu:
YOLUN DEĞİŞTİRİLDİ [...]
KORKUYA KAPILMA.

Bir süre bekledikten sonra şöyle ekledi:

DEHŞETİN KUCAĞINA DÜŞ, ARTHUR DENT.

Bir kez daha söndü. Bir kez daha onu karanlıkta tek başına bıraktı. Arthur'un gözleri yuvalarından fırlayacak gibiydi. Gözlerinin bunu daha iyi görmek için mi, yoksa yalnızca başından kaçıp gitmek istediği için mi yaptığına emin olamıyordu.

'Merhaba?' dedi tekrar, bu kez sesinin tonuna bıkkın ve saldırgan bir kendine güven tınısı yüklemeye çalışmıştı. 'Orada biri var mı?'

Cevap yoktu, hiçbir şey yoktu (Adams, 2014: 363).

Sesi gelmeyen ve kendini tabelalarla ifade eden Agrabaj daha sonra Arthur'un karşısına çıkar. Amacı girdiği her beden ve ruhu öldüren Arthur'dan hesap sormak ve yapılanlardan intikam almaktır. Bir tavşan, bir sinek ve bir kertenkele olarak yeniden doğan Agrabaj'ın ölümü hep Arthur'un elinden olmuştur. Arthur bunların tamamen tesadüf olduğunu iddia etse de Agrabaj içinde bulunduğu son bedenin "Arthur Dent'i öldür bedeni" olduğunu söyler ancak yine istediği başarıya ulaşamaz. Bu defa sinirinden çıldırmış hâldeyken Arthur'un onu sakinleştirmek için üzerine atlaması sonucu yaşamını yitirir (bkz., Adams, a.g.e.: 363-369).

Eski yaşamına dönmek için çabalayan Arthur, kendini o zamandan bu zamana kadar takip eden ve karşısına çıkan Agrabaj tarafından engellenmeye çalışılır. Arthur sadece yeni yaşam alanından eskiye dönerken güçlüklerle karşılaşmaz, eski yaşamından kalan hesaplar da karşısına çıkar ancak bunlar Arthur'a göre tesadüftür. Bir yaratığın reenkarnasyonlarla Arthur'un karşısına çıkması ve her

defasında bilinçsizce öldürülmesi, onun dünyaya dönme arzusunun tehlikeli boyutudur. Burada Arthur'un dönüş yolundaki istekliliği ile birlikte karşısına çıkan zorlukların olduğu görülmektedir. Monomitin bu aşamasında eğer kahraman dönüşü kabul ettiyse dönüş yolunda da tıpkı yola çıkışta olduğu gibi zorluklarla karşılaşmaktadır (bkz., Campbell, 2013: 245).

“Dönüş”, “Dune” da farklılaşmaktadır. “Dune” da imparatorluğun kontrolünü ele geçiren Paul, 12 yıl sonra “Dune Mesih” nde gerçekleştirdiği cihadın ardından ortalığın yeniden düzene girmesi için yüz kuşağın geçmesi gerektiğini söyler ve mutlak güç onun sonunda çöle gitmesine neden olur. Çöle gittiğinde yaşadıklarına dair herhangi bir bilgi yoktur. Onun çöle gitmesiyle birlikte Arrakis'te hem coğrafi hem yönetsel farklılaşmalar görülür. Arrakis bir çöl gezegeniyken Pardot Kynes'in planladığı şekilde sulak bir yere dönüşür. Fanatik din savunucusu Fremenlerin eski geleneklerinde ve dinlerine olan bağlılıklarında gevşemeler başlamıştır ve son olarak yönetsel açıdan da henüz reşit olmamış II. Leto ve Ganimet'in yerine onların vasisi olan Alia tahtta oturmaktadır. Alia, benliğinde yaşattığı kişilerin hâkimiyeti altında kalır, onların dediğini yapmaya başlar ve bu yüzden “Hilkat Garibesi” olarak görülür. Paul'un olmadığı dönemlerde Arrakis'in eski kimliğinden sıyrılıp sapkın bir yola doğru gittiği söylenebilir. Paul'un geri dönüş macerası da tüm bu yaşanan olayların anlatıldığı serinin üçüncü eseri “Dune Çocukları”nda görülmektedir.

Paul Müeddib, gezegeninin kontrolünü sağladıktan sonra hiçbir imparatorun ulaşmadığı gücü elde ettiğinde içindeki durum üzerine kafa yormaya başlar. Önderliğini yaptığı cihadın yaşanmasını istememiştir ve özellikle adını kullanarak yapılan yıkımlardan rahatsızdır. Diğer taraftan dış güçler tarafından kendisine komplolar kurulmaktadır. Fremen naiplerinden birinin pususuna düşerek gözlerini kaybeder ancak kalp gözüyle her şeyi görebilir. Eşi Chani'nin öleceğini bilmesi fakat buna engel olamamasından dolayı yaşadığı içsel körlüğün yerini gerçek körlüğe bırakması ile çöl yürüyüşüne çıkar. Çöl yürüyüşü, kör insanların Şeyh Hulud'a armağan edilmesi anlamına gelen bir Fremen geleneğidir. Burada Paul'un son bir yolculuğa çıktığı görülür. Son yolculuğu Paul'un kendine atfedilen Mesihlik ve

tanrıktan kurtulma çabası olarak da okunabilir. Ona ithaf edilen bir ilahi bu yolculuğu şu şekilde aktarır:

Yükselmedi ölü-damıtıcılarının keskin kokuları,
Müeddib için çalınmadı matem çanları
Ne de zihni ihtiraslı gölgelerden kurtaracak
Görkemli bir ayın yapılmadı.
O aptal bir azizdi,
Sonsuza dek mantığın sınırında
Yaşayacak altın renkli bir yabancıydı.
Korumasız kaldığınız anda, bak, işte oradadır o!
Getirdiği kızıl barış ve solgun hükümdarlığı
Sarmalayıp evrenimizi kâhinliğin ağlarıyla
Bıraktı sessiz bir bakışın kıyısına- bak, işte orada!
Öfkelenmiş yıldız ormanlarının içinden
Gizemli, ölümcül ve kör bir kâhin çıktı,
O, sesi asla ölmeyecek bir kehanet aracı!
Sevgililerin yürüyüp göz göze bakıştığı,
Aşkın muhteşem bezginliğinin paylaşıldığı
Bir kıyıda bekliyor seni Şeyh Hulud.
Müeddib yürüyor uzun adımlarla
Zamanın o uzayıp giden mağarasında,
Hayalindeki aptal benliğini saçarak etrafa (Herbert, 2008b: 278).

Paul çöle gidişiyle Fremenlerin gözünde asla ölmeyecek olan bir ruhu temsil etmektedir. Paul'un çöl yürüyüşünden geri dönmesi Arrakis'in değişen durumudur, başka bir ifadeyle çıktığı dünya onu geri çağırılmaktadır. Paul'un Arrakis'e gelmesine zemin hazırlayan etkin unsurlar, her şeyin kötüye gitmesi, Fremenlerin dinî değerlerinin yozlaşması ve çöl gezegeni olarak bilinen Dune'un ekolojik sisteminin bozulmasıdır. Ayrıca Corrino Hanedanlığı Atreides yönetimini sonlandırıp tahtın yeni sahibi olmak için Alia, Ganimet ve II. Leto'ya karşı saldırı planlamaktadır. Paul "Dune Çocukları"ndaki "dönüş" macerasında imparatorluğa karşı ortaya çıkan bir rakip kılığındaki Vaiz olarak görünür:

Kendine Vaiz diyordu ve ölmeyip çölden geri dönen Müeddib olduğuna inanan pek çok Arrakislinin içine saygıyla karışık bir korku salmıştı. Müeddib sağ olabilirdi; sonuçta cesedini gören var mıydı? Aslında çöle bırakılan kimsenin cesedi bulunamamıştı ki. Ama yine de- Müeddib dönmüş olabilir miydi? Vaiz'le arasında benzerlikler vardı, ama eski günlerden hiç kimse çıkıp 'Evet, bu Müeddib, onu tanıdım' demiyordu. Yine de...tıpkı Müeddib gibi Vaiz de kördü; göz çukurları kapkaraydı, ayrıca yüzünde taş yakıcının izlerine benzeyen yara izleri vardı. Sesi de onununki gibi etkileyiciydi ve insanın içine işliyordu (Herbert, 2008c: 53).

Paul'ün kendi olarak değil bir başkasının kılığında gelmesinin nedeni kendisine Müeddib olarak duyulan fanatik inanç olabilir. Zaten kendisine atfedilen tanrılaştırma ve Mesihlik egosundan sıyrılmak için çöle gitmiştir ve tekrar bununla yaftalanmasını engellemek istemiş olabilir. Paul'ün Arrakis'e tekrar gelmesini sağlayan sebepler ve dönüş yolunda karşılaştığı zorluklar aynıdır. Campbell'ın dönüş aşamasında belirttiği “kahramanın macerası, ya kaynağa nüfuz etme ya da birtakım erkek ya da kadın, insan ya da hayvan kişileşmelerin yardımıyla sona erdiğinde, maceracının yaşam değiştiren gezisinden dönmesi gerekir” (Campbell, 2013: 222) ifadesi iki kahramanda da aynı şekilde sonuçlanmıştır.

“Yola çıkış” ve “dönüş” aşamalarının bir diğer ortak noktası kahramanın zorluklar karşısında dışarıdan aldığı destekler ve yardımlardır. Dönüş yolunda aldığı yardımların karşılığı “dışarıdan gelen kurtuluş” tur. Arthur ve Paul “yola çıkış” aşamasındaki desteği dönüş aşamasında da görürler. Kahramanın tıpkı “yola çıkış” ta karşılaştığı engeller onu bu defa “dönüş” yolunda beklemektedir. Dönüş yolunda kahramanın bütün düşman güçleriyle karşılaştığı bu durağın adı “büyülü kaçış” tır. Kahramanlar “büyülü kaçış”ta düşmanlarıyla mücadele ederken dışarıdan yardım alırlar. Yine burada Arthur'u Yerküre'nin yıkımından kurtaran, onu galaksiler arası yolculuğa çıkaran Ford karşımıza çıkmaktadır. Arthur'un karşılaştığı zorluklarda pek çok yardımcısı olmuştur fakat her zorlukta yanında olan tek kişi Ford'dur. Ford, Arthur'u nasıl bilinen evrenden çıkarıp bilinmeyene götürdüyse, dönüş aşamasında da ona eşlik etmektedir.

Arthur'un yolculuğu çizgisel bir düzlemde değildir. O, bazen uzay yolculuğundaki maceralarında, bazen yerleşmek için Yerküre'ye benzer bir gezegen arayışında, bazen de Yerküre'deki yaşamında görülür. Krikkit gezegeninden ayrılmasının ardından kendini birden New York'ta bulur. Bu durum Arthur kadar Ford'u da etkiler:

O bu gezegenin tamamen yerle bir olduğunu kendi gözleriyle görmüş, hatta havanın ve ışığın cehennem misali yarılmasıyla neredeyse kör olmuştu; bir çekiç gibi vuran zıplayıp kükreyen toprağı ayaklarının altında hissetmiş ve sarı renkli iğrenç Vogon gemilerinden fişkıran enerjinin yarattığı gelgit dalgalarının pençesine bizzat

katılmıştı. Ve en sonunda, olası en son an olarak belirlediği an geçtikten beş saniye sonra, kendisi ve Arthur Dent atmosferin içinden bir maç yayını gibi ışınlanır ve yeniden biçimlenirken duyulan o hafif sallantılı iç bulantısını hissetmişti. Bu konuda yanılmış olmasına imkân yoktu, olamazdı. Yerküre kesinlikle yerle bir olmuştu. Kesinlikle, kesinlikle. Uzayın içinde buharlaşıp gitmişti (Adams, 2014: 441).

Arthur'un Yerküre'ye geri dönme isteği ve özellikle Russell'dan duydukları, yaşadıklarının bir sanrıdan ibaret olduğunu öğrenmesi şaşkınlık yaratır. Russell, olan bitenlerin CIA tarafından uyuşturucu savaşlarıyla ilgili yapılan bir deney olduğunu, büyük sarı gemilerin geldiğini, herkesin çıldırıldığını söyler. Bu sözler Arthur'a yaşadıklarını sorgulatar:

Vogonlar, diye cıyıkladı Arthur. 'Sarı gemiler...ortadan kayboldu mu yani?'
'Şey, tabii ki kayboldular, onlar yalnızca bir sanrıydı,' dedi Russell ve garip garip Arthur'a baktı. 'Bunların hiçbirini hatırlamadığını mı söylemeye çalışıyorsun? Sen nerelerdeydin Allah aşkına?'
Bu Arthur için öylesine şaşırtıcı mükemmellikte bir soruydu ki bu şokla oturduğu yerden yarı yarıya fırladı (Adams, a.g.e.: 446).

Tüm yaşananların Ford ve Arthur dışındakiler tarafından bir sanrı olarak görülmesi ile Arthur'un yaşadıkları ve Russell'dan duydukları onun kendisi ile çelişmesine neden olmuştur: "Burası gerçekten de Yerküre miydi? İnanılmaz bir yanlış yapmış olmasının küçük, küçücük bir ihtimali yok muydu?" (Adams, a.g.e.: 44). Tüm bu söylentilerin yanında Arthur'un evi de olduğu yerde durmaktadır ve Arthur gezegenler arası bir seyahati yaşamamış gibi eski hayatına hemen uyum sağlar ancak rüyasında yaşadığı deneyimin izleri görülür. Yerküre'nin eski ve yeni hâli rüyasına pürüzlü derin bir yarık olarak yansır (bkz., Adams, a.g.e.: 451-455). Arthur'un yolculuğunda dünyalar arası geçişlilik göze çarpan unsurdur. Bahsi geçen dünyalar Arthur'un önceki yaşamı ve sonrasında çıktığı uzay yolculuğunda gittiği yerlerdir. Arthur iki dünyadan da kopmaz; böylece mekânlar arasındaki geçişlilik Arthur'da gerçek ve sanal arasındaki sınırın belirsizleşmesine neden olmaktadır. Arthur'un yerleşik düzene geçmesi için "bir öğüde ve rehberliğe" (Adams, a.g.e.: 613) ihtiyacı vardır.

Paul Müeddib çöl yolculuğunun ardından arkasında bıraktığı Arrakis Gezegeni'ne Vaiz olarak döndüğünde düşman güçleriyle yeniden karşılaşmıştır. Sapkınlığa doğru eğilim gösteren Fremem halkı, hanedanlığı içindeki iktidar ve güç

savaşları ve dolaylı yoldan ruh ikizi ve kardeşi Alia'nın ruhunun kötü ve düşman ruhlar tarafından zapt edilmesi Paul'ün "büyülü kaçış" evresindeki bütün düşmanlarıdır. Halkın gözünde Paul Müeddib'e benzetilen Vaiz, yanında fiziksel olarak hareket etmesini sağlayacak bir rehber bulundurmaktadır. Daha önce bahsedildiği gibi Paul'ü Arrakis'e geri çağıran Arrakis'in içinde bulunduğu durumdur. Paul de dönüşü reddetmez ancak kendisi olarak değil bir başka personayla dönmüştür. Dönüşü bir başka kişilikle yapmasının nedeni belki de dinin yayılması ve yaşanmasındaki etkinliğin, kendi kişiliğine değil dinin öğretilerine göre olmasını istemesidir. Vaiz'in dile getirdiği şu sözler bu görüşü desteklemektedir:

Vaiz zayıf elini dansçılara uzattı; sanki onları gerçekten görüyor gibi davranması rahatsız ediciydi. 'Şu adamın ne dediğini duymadınız mı? İnançsızlar ve putperestler! Hepiniz öylesiniz! Müeddib'in dini Müeddib'in kendisi değildir. O bunu reddeder, tıpkı sizi reddettiği gibi! Burası kumlar altında kalacak. Hepiniz kumlar altında kalacaksınız' (Herbert, 2008c.: 57).

Kahramanların dönüş yolunda aldıkları yardımlar kıyaslandığında, Ford Prefect'in, eser boyunca Arthur Dent'in yanında olduğu, kimi zaman onu âni verdiği kararlarla ölümden kurtardığı kimi zaman ona yardımcı olacak nesnelere temin ettiği görülmüştür. Ford, dönüş yolunda Arthur'dan desteğini ve yardımlarını esirgememiştir. Paul Müeddib çıktığı yolculukta karşına çıkan zorlukları yardımcılarının desteğiyle aşmıştır. Farklı yardımcılarından farklı destekler almıştır. Dönüş yolunda da Arrakis'e geldiğinde oğlu II. Leto'nun manevi desteğini görmüştür. Ford'un Arthur'u bırakmaması ve II. Leto'nun babasıyla geçtiği zihinsel temas Campbell'ın kahramanın çıktığı yolculuktan dışarıdan yardımla geri getirilmesi (bkz., Campbell, 2013: 235) açıklamasına uygun bir şekilde gerçekleşmiştir.

Paul ve Arthur bildikleri dünyadan çıkıp yeni yaşama adım attıklarında karşılarına korkularıyla yüzleştikleri zorluklar çıkmıştır. Bu zorluklar kahramanları dönüş yolunda da beklemektedir ve monomitin son aşamasında bu safha "dönüş eşiğinin aşılması"dır. Yaptığı yolculuklardan fiziksel ve ruhsal anlamda yorgun düşen Arthur'un Yerküre'nin yıkılmasından itibaren isteği şey kendine uygun bir hayat kurmaktır. Gezegenler arası dolaşmak ve tekrar Yerküre'nin ortasına düşmek,

onda mekân kavramının algılanmasında deęişikliğe neden olmuştur. Yeni bulduęu yerler ve eski topraęını karşılaştırır:

Arthur tedirgin bir hâlde, pis ve rutubetli, birkaç sayfa çevirip inceledi. Burada evrenin ücra bir köşesinde olduęu kesindi, bildięi ve tanıdığı Evrenin uzaęında bir yerdeydi. Kendi evinin bulunması gereken yerdeyse berbat ve kaba saba bir gezegen vardı şimdi. Yaęmura boęulmuş, içinde eşkıyaların ve bataklık domuzlarının yaşadığı bir yer. Otostopçunun Galaksi Rehberi bile burada yalnızca zaman zaman çalışıyordu ve Arthur'un bu tür bilgileri artık böyle ofislerden araştırıyor olmasının sebebi de buydu
[...] Uygun dünyalar oldukça kasvetli görünüyordu. Ona verebilecekleri çok az şeyler vardı çünkü Arthur'un da onlara verebilecek pek bir şeyi yoktu (Adams, 2014: 624).

Burada dikkat çeken nokta Arthur'un “dönüş” yapacağı bildięi dünyasına ulaşma çabasıdır. Bu çaba onu bir türlü olmak istedięi ve bildięi evrene götürmemiştir. Bu zorluk karşısında galaksi yolculuęunda kullandığı rehber de fazla yardımcı deęildir. Arthur dönüş için istekli olsa da dönüşün tam olarak nereye olacağı belli deęildir. Bu aşamada da oldukça zorlu sınavlar vermiştir. Arthur'un dönüş yolunda karşılaştığı zorluklar, onun kendisine ait evreni bulabilmesiyle ilgilidir.

Arthur arayışı sırasında kendi evrenine yakın bulduęu Lamuella gezegeninde yaşamaya başlar. Lamuella, kendisini evinde hissetmesini saęlayan bir gezegendir. Nedeni de bu gezegende güneş ve ayın bir tane olmasıdır. Lamuella, Arthur'u sadece evinde hissetmesini saęlamamıştır. Arthur burayı Yerküre'den daha iyi bulmuştur çünkü burada bir yıl üç yüz günden oluşmaktadır. Lamuella gezegeni Arthur için aynı zamanda yeni bir yaşam biçiminin oluştuęu yerdir çünkü bir kızının olduęunu burada öğrenmiştir. Geldięi bu gezegen ona yeni bir sorumluluk yüklemiştir (bkz., Adams, a.g.e.: 646-647). Arthur yerleşik hayata geçtięi bu gezegende kızıyla iletişim kurmaya çalışsa da kızı Random'ın bulduęu kutuyu açıp içinden çıkan pikka kuşuyla Yerküre'ye gitmesi onu yalnız bırakmıştır fakat beklemedięi bir anda yine burada da kendisine yolculuęu boyunca eşlik eden Ford Prefect ile karşılaşır (bkz., Adams, a.g.e.: 663-670).

Arthur'un Lamuella gezegenini sahiplenmesinde kuşkusuz çocuk sahibi olmasının etkisi büyüktür ancak bu zamana kadar gezdiği gezegenlerde yardımcılarıyla birlikte kendisine verilen görevleri yapmaya çalışmış ve karşısına çıkan tehlikelerin üstesinden gelmiştir. Tüm bu yaşananların ardından hep istediği ancak zorluklardan dolayı sadece dillendirmekle yetindiği eski yaşamına dönmesi tüm bu başından geçen olaylardan sonra olmuştur. Arthur'un eski yaşamına geri dönme arzusunun erginleşme aşamasından sonra doruğa çıktığı söylenebilir.

Paul'ü geri dönüşünde bekleyen bir takım zorluklar bulunmaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi bunlar Arrakis Gezegeni'nin durumu, Fremeni halkının sapkınlığı ve Atrides Hanedanlığı'nın içinde bulunduğu durumdur. Bunlar Paul'ün dönüş yolunda aşması gereken engellerdir. Söz konusu engelleri aşmak için Arrakis Gezegeni'ne Vaiz görünümünde gelir, özellikle halkın toplandığı meydanlara gelerek konuşmalar yapar. Konuşmalarından en çarpıcı olanını Kuisatz Haderah gününde yapmıştır:

II. Leto Atrides'in anısına sadakatimi göstermeye ve vaaz vermeye geldim, dedi gür bir sesle. Sesi bir solucan süvarisinin gür sesine benziyordu. 'Bunu açıcı çekemler duyduğum sevgiden yapıyorum. Ölen Leto'nun ne öğrendiğini anlatmak istiyorum, ki bu da yarım henüz olmadığı ve asla da olmayacağıdır. Bizim için evrenimizde gözlemlenecek tek zaman ve mekân şu andır. Sizlere şu anın tadını çıkarın ve sunduğu dersi öğrenin, diyorum. Sizlere, bir hükümetin güçlenmesinin veya ölmesinin, o hükümetin yurttaşlarının güçlenmesinden veya ölmesinden görülebileceğini öğrenmenizi söylüyorum' (Herbert, 2008c: 296).

Vaiz yukarıdaki sözlerinde II. Leto'nun ölümünden bahseder fakat II. Leto gerçekten ölmemiştir, halkın gözünde kendini ölmüş gibi gösterir ve evreni düzene sokacak Altın Yol'u bulmak için çöle gider. Vaiz'in şu sözleri de Alia'yı işaret etmektedir:

Ama insanlar çok fazla gerçeğe katlanamazlar, bunun farkındayım, dedi Vaiz. 'Çoğu insan kendi benliğinden kaçır. Çoğu insan ahırın kendilerine güven veren gerçeklerini yeğler. Sizler ahır direklerine bağlanıp, ölene kadar sakın sakın samanlarını yiyen atlar gibisiniz. Başkaları sizi kendi amaçları için kullanır. Bir kez olsun kafanızı kaldırıp o ahırın dışına çıkmaz ve özgür bir yaratık olamazsınız. Müeddib size bunu anlatmaya gelmişti. Onun mesajını anlamadan ona hürmet edemezsiniz! (Herbert, a.g.e.: 298).

Paul yozlaşan iktidarın yok edilmesi mesajını yayar ve kendi kurduğu imparatorluğun en büyük düşmanı Vaiz olarak ortaya çıkar. Vaiz'in meydandaki Fremeni halkına da içinde buldukları yozlaşma sebebiyle şunları söyler:

Sizi rahatsız etmeye geldim! diye haykırdı Vaiz. Bütün niyetim bu! Basmakalıp ve kurumsallaşmış dininizin sahtekârlığı ve yalanlarıyla savaşmaya geldim. böylesi bütün dinler gibi, yaptığımız bu kurumsallaşma hareketleriniz sizleri yalnızca korkaklığa, bayağılığa, durgunluğa ve halinizden memnun olmaya götürüyor (Herbert, a.g.e.: 299).

Her iki kahraman dönüş eşiğindeki zorlukları bu yolda onlara yardım edenler eşliğinde aşmışlardır. Bu noktada Arthur Paul'e göre daha avantajlıdır çünkü Ford onun çıktığı yolculuğun her aşamasında yanında olmuştur. "Dönüş eşiğinin aşılması" ndaki en önemli ayrıntı kahramanın macerasını tamamlamak için döndüğü dünyanın etkisini atlatmasıdır (bkz., Campbell, 2013: 253). Dönüş eşiği de Arthur ve Paul'ün döndükleri dünyanın etkisini atlattıkları ve tüm düşmanlarıyla karşılaştıkları yerdir. Dönüşlerindeki zorlukları da göğüsleyebilen kahramanlar maceralarını sonlandırma evresine yaklaşmışlardır. Bu son evreler "iki dünyanın ustası" ve "yaşama özgürlüğü" dür. Arthur "dönüş eşiğinin aşılması" safhasında çıktığı yolculuğun bütün güçlüklerine katlanmış ve bilinen-bilinmeyen dünyasıyla kendisini uyumlu hâle getirmiştir. Artık çıktığı dünya ya da dış dünya onun için cazip değildir. Zamansal döngüde yaşadıkları, Yerküre'nin tarih öncesi durumu, bilmediği gezegenler ona belki de tek bir şeyi göstermeye çalışmıştır. Yolculuğu esnasında yaşadıkları ona korkunç gözüke de Yerküre'ye geldiğinde tüm yaşananlar komik birer anı hâline gelmiştir. Arthur'un bu yolculuğunda edindiği en önemli çıkarım ise Ford'un sözlerinde saklıdır:

Süzülmemiş Algılama, her şeyin algılanması demek. Bunu anlayabiliyor musun? Ben her şeyi algılayamam. Sen her şeyi algılayamazsın. Bizim süzgeçlerimiz vardır. Yeni rehberin duyu süzgeci yok. O her şeyi algılıyor. Bu karmaşık bir teknolojik kavram değildir. Yalnızca bir parçayı dışarıda bırakma meselesi. Anlayabiliyor musun? (Adams, 2014: 677).

Ford'un yukarıdaki sözlerinden algılayabildiğimiz evrende var olduğumuz ve evreni algılamada süzgeç olarak içsel dünyayla dış dünyayı uyumlu hâle getirmenin önemi vurgulanmaktadır. Arthur için "iki dünyanın ustası" olmak hem fizikî

varoluşun hem de ruhsal bütünlüğün mekân ve varoluş üzerindeki yansımasıdır. Bu bütünlüğü kavrayan Arthur, bütünü kendi varlığıyla, görevleriyle ve sorumluluklarıyla kavramıştır. Arthur'un bu kavrayışı, onun “yaşama özgürlüğü” ne erişmesini sağlamıştır:

Olaylar kafasında yavaş yavaş oturmaya başlarken o da bir süre için bu yazıya bakakaldı. Ne yapması gerektiğini düşündü, ama bunu öylesine tembel tembel yaptı. Etrafında insanlar sağa sola koşturmaya ve bağışmaya başlamışlardı. Ama Arthur için her şey birden berraklaşmıştı. Yapılabilecek hiçbir şey yoktu, ne şimdi ne de başka bir zaman. Gürültü ve ışığın yeni garipliği içinde yalnızca arkasına yaslanıp çılginca gülen Ford Prefect'i görebiliyordu. Son derece güçlü bir huzur hissi kapladı içini. İlk ve son kez olarak artık her şeyin nihayet sona erdiğini biliyordu (Adams, a.g.e.: 708-709).

Arthur'un düşünceleri onun ölüm korkusundan sıyrılarak özgürleştiğini ve yaşamaya korkusuz bir şekilde devam ettiğini göstermektedir. Başka bir ifadeyle Arthur ne geçmişte ne de gelecektedir, kendi yaşamında sonsuzluğa erişmiş bir kahramandır.

“İki dünyanın ustası” ve “yaşama özgürlüğü” Paul Müeddib için çöl yolculuğundan kurduğu imparatorluğa düşman olarak geri dönmesiyle açıklanabilir. Paul, iki dünya arasında bir aşkınlığa erişerek bilinç ve bilinçdışının hâkimiyetini sağlar. Özellikle Arrakis'te gerçekleştirdiği cihat ve sonra gittiği çöl onun iç dünyasında erdemliliğe erişmesini sağlamıştır. Kendinden çıkıp bir başkası olarak görünmesi aşkınlığını göstermektedir. Vaiz olarak söylediği şu sözler Paul Müeddib olarak ulaştığı seviyeyi belirler:

Müeddib size iki şey gösterdi: belirgin bir gelecek ve belirsiz bir gelecek. O ne yaptığının tamamen farkında olarak, daha büyük bir evrenin en üst belirsizliğiyle yüzleşti. Bu dünyadaki konumundan bir kör olarak ayrıldı. Böylece bize insanın hep belirgin olanı değil belirsizi seçmesi gerektiğini gösterdi (Herbert, 2008c: 301).

Paul'ün gözlerinin kör olması onun dış dünyaya bakan tarafının iç dünyaya dönmesini sağlar ve onu iki dünyanın ustası yaparak özgürleştirir. Paul, özgürleşmeyi de mutlulukla eş değer tutar:

Evren sadece vardır ve bir Fremenin evrene bakıp inceleyip de duyularına hâkim olabilmesinin tek yolu da böyle düşünmektir. Evren ne tehdit eder, ne vaatlerde bulunur. Evrende bizim etki alanımızın ötesinde gerçekleşen şeyler olur: bir göktaşının düşmesi, bir baharat püskürtüsünün gerçekleşmesi, giderek yaşlanmak ve ölmek gibi. Bunlar bu evrenin gerçekleridir ve haklarındaki hisleriniz ne olursa olsun, onlarla yüzleşmek zorundasınızdır. Böylesi gerçekleri sözlerle savuşturamazsınız. Size kendi yöntemleriyle ve konuşmaksızın gelirler. İşte o zaman, o zaman ‘hayat ve ölüm’ ne demekmiş anlarsınız. Bunu anlayınca da mutlu olursunuz (Herbert, a.g.e.: 240).

Paul’ün dönüşünde en büyük yardımcısı oğlu II. Leto’dur çünkü kendi tamamlayamadığı şeyi oğlu tamamlar ve Leto insanların gelecekteki yaşamları için tüm sorumluluğu üzerine alır. Müeddib’in bunu gerçekleştirmemesinin nedenini şu görüşler açıklar: “Müeddib geleceği tamamen görmek istediğinden, insanları görmesini sağlayan kehanet hayallerine gelişme ve büyüme unsurunu da ekledi. Ama tam da bu yüzden belirsizliğe saplandı. Mutlak bir düzene oturmuş kehanete ulaşmayı isterken, tam tersine iyice düzensizleştirip bulandırdı” (Herbert, a.g.e.: 456). Oğlu evrime yön vermeyi ve Altın Yol’u bularak binlerce yıl yaşamayı sağlamıştır. Bunun için Şeyh Hulud’la birleşerek dönüşüme uğramıştır. Dönüşüm tam olarak tamamlandığında da evrenin en büyük düşünen yaratığı ortaya çıkacak ve herkes ona tapacaktır (bkz., Herbert, a.g.e.: 457). Paul’ün başaramadığı şeyi oğlu başarmıştır ve Paul’ün varlığı kendi oğlunun ırksal bilincinde yaşayacaktır. Paul’ün ölümünün ardından Leto’nun şu sözleri onun fiziki ve mistik âlem arasındaki ikilemini yansıtır:

Müeddib’in cesedi, böceği tarafından terk edilmiş kuru bir kabuk gibi, dedi Leto. Müeddib iç dünyasının hâkimi olup dış dünyasını hor görünce, sonuç felaket olmuştu. Dış dünyanın hâkimi olup iç dünyasını dışladığıdaysa soyundan gelenler iblislerin eline düştü. Altın İksir inancı zamanla Dune’dan silinecek; ama Müeddib’in dölü yaşayacak ve suyu evrenimizi hareket ettirecek (Herbert, a.g.e.: 528).

Leto’nun sözleri Paul Müeddib’in Caladan’dan çıktığı Arrakis yolculuğu ve Arrakis’ten çıktığı çöl yolculuğu sıradan dünyası ile mistik dünyası arasında yaşadığı ikilemleri ortaya koysa da genel olarak Paul’ün bu ikilemlerden beslendiğini ve adını ölümsüzleştirdiğini söyleyebiliriz çünkü fizikî olarak ölse de oğlunun benliğinde yaşayacaktır. Böylece geri dönüşün sonucu bir savaş alanına benzetilebilir ve Campbell bunu “savaş alanı, her yaratığın bir başkasının ölümüyle yaşadığı yaşam alanının simgesidir” (Campbell, 2013: 267) şeklinde açıklar. Bu durum tam olarak

Paul'ün dönüşünün karşılığıdır. Altın Yol uğruna verdikleri savaşta kendi ölümüyle oğlunun yaşam alanının simgesi olmuştur.

İki kahramanın dönüş maceraları monomit dizgisinde diğer aşamalarda olduğu gibi benzer özellikler göstermektedir. Öncelikle her iki kahraman dönüş için isteklidir. Bu dönüş Arthur da kendi yaşamına dönme arzusuyla bireysel boyuttayken, Paul'ün dönüş isteği tamamen geride bıraktığı dünyanın düzenin bozulması ile alakalıdır ve toplumsal temellidir.

Arthur'un dönüşü evrenden çıktığı şekilde diğer bir tabirle ismen ya da şeklen hiçbir değişikliğe uğramaksızın gerçekleşir fakat Paul için aynı durum söz konusu değildir. Farklı bir kişilik ve görünümle Fremen halkının arasına karışır ve kendine seçtiği yeni personasıyla dönüş yapmıştır. Kahramanları dönüş yolunda bekleyen bir takım zorluklar olmuştur ve kahramanlar bu zorluklarını yardımcılarının desteğiyle aşmıştır. Arthur kendi evrenini ya da kendi evrenine benzeyen yeni bir yerleşim alanını bulmak için gittiği her yeni gezegende zorluklar yaşar. Bu zorluklar geçmişiyile de bağlantılıdır. Bunlardan bir tanesi sürekli onu takip eden, reenkarne olan bir yaratığın ölüm tehdidi olmuştur. Onu bu yaşananlardan kimi zaman arkadaşı Ford kimi zaman da şansı kurtarmıştır. Paul'ün dönüşünde kendisine kör olduğu için rehberlik eden Assan Tariq'in daha çok fiziksel olarak yardımı vardır. Paul'ün en büyük destekçisi ve de varisi II. Leto'dur.

Kahramanların yolculuklarının son aşamasında en büyük kazanımları “iki dünyanın ustası” olmak ve “yaşama özgürlüğü”nü elde etmektir. İki kahramanın da yolculuklarındaki deneyimleri fizikî ve mistik dünya arasında kurdukları dengedir. Her iki kahraman da iki dünya arasındaki dengeyi sağlayarak ölümsüzlüğü yakalamışlar ve sonsuz özgürlüğe kavuşmuşlardır. Aralarındaki tek fark Paul'ün bu dünyayı fizikî olarak terk etmesidir ancak geride bıraktıkları ve oğlu II. Leto onun adını ölümsüz kılacak, onun tabiriyle Paul'ün suyu evren döngüsünü sağlayacaktır.

Mitolojideki kahraman mitosu, özlemin bir sembolüdür. Kahraman, sahip olduğu şeyleri, evini, ailesini, yurdunu ve malını mülkünü terkederek, bilinmeyene

yönelen, yabancı yerlere gitmek cesaretini gösteren insandır. Bu gidişinde, tümünden korkusuz olduğu ileri sürülemez ama korkuya yenik düşmeden, cesaretle onun üzerine gidebilmesi, o kişiyi kahraman kılar (bkz., Fromm, 2003: 150). Bu kahraman tarifi monomitle örtüştüğü gibi kahramanlarımız Arthur ve Paul'un mitik kahramanların çağcıl versiyonları olduğunun göstergesidir. Mitlerin çağcıl versiyonu olarak görebileceğimiz bilim kurgunun kahramanları da çağcılaştırılmış mitik kahramanlar olarak adlandırılabilir. Sonuç olarak söz konusu eserler kadim kahramanlık mitlerinin bilim çağına uygun olarak yenilenmiş çağcıl modelleri olarak sunulmuştur.

SONUÇ

Bilim kurgu eserleri ve mit ile ilgili ayrı ayrı yapılmış pek çok çalışma bulunmaktadır fakat ülkemizde bu zamana kadar ikisini aynı çalışmada konu edinen ve bilim kurguyu mitlerin çağcıl versiyonu olarak değerlendiren bir çalışma dikkatimizi çekmemiştir. Bu çalışmada bilim kurgu ve mit ilişkisi üzerinde durulmuş ve bilim kurgunun çağcıl mit olarak görülebileceği ele alınan eserler bağlamında tartışılmıştır. “Geleceği Geçmişle Kurgulamak: Bilim Kurgu Romanları ve Çağcılaştırılmış Mitler” başlıklı bu çalışma ana hatlarıyla beş bölümden oluşturulmuştur. Burada bölümlerin içeriklerinden kısaca bahsedilmiş, daha sonra bu bölümlerde elde edilen bulgulara derinlemesine yer verilmiştir. Birinci bölümde “bilim kurgu”, “fantastik”, “mit” ve “kaoid” kavramlarının açılımı yapılmıştır. Bilim kurgunun kelime olarak ne anlam ifade ettiği, edebiyatta bilim kurgunun yeri, tarihsel süreç içerisinde nasıl olgunlaştığı ve ülkeler çapında gelişimi irdelenmiştir. “Fantastik” de aynı şekilde önce kelime anlamı olarak daha sonra edebiyat bağlamında değerlendirilmiş ve kurmaca ile bağlantısı üzerinde durulmuştur. Mitin ise anlamı ve özelliklerinden çok ortaya çıkışı ile ilgili üretilen teorilerden bahsedilmiş ve karşılaştırmalı mitoloji araştırmalarında öne çıkan yöntemler ele alınmıştır. Deléuze ve Guattari’ya ait bir kavram olan “kaoid”in anlam olarak ne ifade ettiği ve bu kavramın bilim kurgu ve mitle olan bağı üzerinde durulmuştur.

Kavramsal çerçevenin çizildiği ikinci bölümde öncelikle kelime olarak arketipin ne anlama geldiği hakkında bilgi verildikten sonra Jung’un arketipleri incelenerek, eserleri incelemede kullanılacak iç benlik, gölge, anima/animus ve persona arketipleri hakkında bilgi verilmiştir. Ayrıca edebî eserlerde arketiplerin varlığını çözümleyen arketipçi eleştirinin karşılaştırmalı edebiyat çalışmalarındaki kullanımını üzerine değerlendirme yapılmıştır. Bu bölümde eserleri karşılaştırmada kullanılan bir diğer yöntem olan ve kahraman ya da aşama arketipi olarak bilinen monomitin aşamaları verilerek Joseph Campbell’ın geliştirdiği bu yöntemin diğer teorisyenlerin kahramanın yolculuğuna yaklaşım biçimlerine göre farkı ortaya konmuştur. Campbell, dünyadaki kahramanlık mitlerini inceleyerek oluşturduğu

monomitle bütün kahraman mitlerinin benzer olduğunu dile getirmiştir. Bilim kurguyu mitin çağcıl hâli olarak değerlendirdiğimiz çalışmamızda, incelenen eserlerdeki kahramanların mitik kahramanlarla benzerliklerini belirlemek için en uygun yaklaşım monomit olmuştur. Eserlerin monomite göre incelenebilir olması kahramanlık mitlerinin çağcıllaşabileceğinin göstergesidir.

Üçüncü bölümde “Dune” ve “Otostopçunun Galaksi Rehberi” eserlerinin her bir serisinin özetine yer verilmiştir. Daha sonra eserleri bu çalışmaya konu eden ortak noktaları ve benzerliklerinin neler olduğu üzerinde durulmuş ve farklı bakış açılarından eserler hakkındaki yorumlara yer verilmiştir.

Dördüncü bölüm bu çalışmanın ana dinamiğini içermektedir. Çalışmanın çıkış noktası bilim kurgu romanlarının mitleri çağcılaştırması ve bunu yaparken mitlerin özelliklerinden faydalanmasıdır. Bilim kurgu eserlerinin mit ile bağlantısı ve mitlerden yararlanması iki açıdan değerlendirilmiştir. İlk olarak, bilim kurgunun mitleri çağcılaştırmasında mitlerle olan bağlantısının ve benzerliğinin neler olduğu üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda bilim kurgu ve mitlerin insanın doğayı ve evreni anlama ve anlamlandırma için araç oldukları, insanın sınırsız hayal gücünü yansıttıkları, geçmişte insanların mitlerle kendilerine yaşam, kültür ve inanç yarattıkları, günümüzde ve gelecekte mitlerin bu özelliklerinin bilim kurgu eserleri tarafından gerçekleştirildiği ve gerçekleştirileceği tartışılmıştır. Bu argümanlardan hareketle bilim kurgunun mitlerin çağcıl versiyonu olarak görülmesinde mitlerin kozmolojik, psikolojik, sosyolojik ve pedagojik işlevlerinden faydalandığı gözlemlenmiştir. Mitlerin bu işlevleri geçmiş toplumların makro ve mikro kozmos anlayışlarını şekillendirmiştir. Bilim kurgunun da gelecek toplumların evren, toplum ve birey bazında gelişimini sağlamak ve modern dünyanın gidişatını belirlemek adına mitlerin işlevlerinden yararlandığı görülmüştür.

İkinci bakış açısı bilim kurgunun mit yaratımındaki kaynakları hakkındadır. Bilim kurgudaki mitler, Antik mitlerden beslenerek modern anlayışa göre uyarlanmıştır. Antik mitlerin kullanımı onlara yapılan bir gönderme ya da o mitin farklı mekân ve zaman diliminde konunun yeniden işlenmesi şeklinde olduğu

saptanmıştır. Özellikle yararlanılan kaynaklar Antik Yunan ve İncil mitleridir. Bilim kurgunun güncellediği mitlerde dikkat çeken özellikler dünya dışı gezegen ve medeniyetlerle ilgili olmasıdır. Bilim kurgu mitlerinin antik mitlerle işlevlerinin aynı olduğu ancak kullanılan figür ve araçların yeni çağa ayak uydurduğu görülmüştür. Bilim kurgu, küreselleşen dünyada homojen bir hâle gelmiş kültürlerin ihtiyaç duyduğu mitleri oluşturmuştur.

Yine bu bölümün bir diğer alt başlığı bilim kurguda güncellenen mitik kahramandır. Mitleri çağcıl yaşama uyarlayan bilim kurgunun kahramanları da mitik kahramanlardan esinlenmiştir. Bu kahramanların hem mitik kahraman özelliklerini taşıdığı hem de yeni kültürün ve ortamın özelliklerine göre şekillendiği belirlenmiştir. Antik mitlerdeki kahramanlar yerini bilim kurgudaki çağcıl kahramanlara bırakmıştır. Çağcıl mitik kahramanlar, antik mitlerdeki kahramanların değişmiş ve dönüşmüş hâlidir ancak onlarla ortak noktaları kahraman olma yolunda geçirdikleri evrelerdir. Monomit bütün mitlerde tek bir kahraman mitini esas alır ve bilim kurgunun mitik kahramanları da bu geleneğin çağcıl temsilcileri olmuştur.

Çalışmanın beşinci bölümünde yukarıda belirtilen bölümlerin eserler üzerindeki uygulaması yer almaktadır. Frank Herbert'in "Dune" eseri ve Douglas Adams'ın "Otostopçunun Galaksi Rehberi" eserleri mitlerin modern yaşama uyarlanması bağlamında arketipçi eleştiri ve monomit ışığında karşılaştırmalı şekilde analiz edilmiştir. İki eseri bu çalışmaya konu eden ortak noktaları geleceği, gelecekteki toplumları ve farklı gezegenleri konu edinmeleridir. Aynı zamanda söz konusu bilim kurgu eserleri hem gelecek hem de Dünya hakkında mitler yaratmışlardır. Eserlerdeki modern mitlerde, antik mitlerin etkisi ve bunların nasıl yansıtıldığı üzerinde durulmuştur. Özellikle evrenin yaratılması konusunda iki eserde de kozmogoni geniş yer tutmaktadır. Kozmogoni ya da evrenin yaratımı eserlerde döngüsellik üzerine kurulmuştur. "Dune"da tamamen dünya dışında bir gezegen olan Arrakis'in dönüşümü mitik bir boyutla sunulurken, "Otostopçunun Galaksi Rehberi" hem Dünya hem de evrene ait mitik bir kozmogoni öyküsü yaratmıştır. Arrakis Gezegeni yeşilin hüküm sürdüğü bir gezegenken, su kıtlığının yaşandığı bir çöl gezegenine evrilmiştir. Bu evrim süreci içerisinde halkın ve yöneticilerin mevcut

durum ve kořullara uyum saęlayabilmesi için dinsel inanç ve ritüeller aracılığıyla hayata anlam katılmıştır. “Otostopçunun Galaksi Rehberi” ise sıra dışı mitik bir boyut çizer. Evrenin ve dünyanın oluşumu bilimsel açıklamaların dışında kadim mitlerde olduğu şekliyle ifade edilmiştir. Evrenin süper güce sahip bir bilgisayar olması ve bu bilgisayarın hâkimiyetini saęlayan farelerin tanrısal özelliklere sahip varlıklar olarak görülmesiyle mitlerdeki zoomorfik tanrı yaratımına benzer bir kullanım görülmüştür. Aynı zamanda süper bilgisayar da teknolojinin yarattığı bir tanrı olarak resmedilmiştir. Eserlerin makro kozmosu bu şekilde ele aldıkları çözümlenmiştir.

Eserlerde farklı mitlerin izleri görülmüştür. Bu görünüm genelde; evren ve tanrı, özelde kahraman olarak üç şekilde karşımıza çıkmıştır. “Dune” da farklı bir gezegenin yaratılış öyküsü anlatılmış ve bu yaratılış öyküsünde evrenin tözü su olarak görülmüştür. Pek çok mitte de evrenin sudan yaratıldığı görüşü vardır. Arrakis Gezegeni’nin yaratılışında da su büyük önem taşımaktadır çünkü bu gezegende su yaşamın kaynağıdır. Gezegenin kurak olmasında daha sonra yeşil ve verimli topraklara dönüşmesinde suyun önemi sıkça vurgulanmıştır. Bu da yaşamdaki döngüsel süreci işaret etmiştir. Böylece insanî olguların çizgisel bir zamansallıkta değil çevrimsel olarak hep başlangıca dönerek süreklilik saęladığını söyleyebiliriz. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde ise evrenin yaratılışında rakamsal simgeler kullanılmıştır, bu da dinî mitlerin etkisini gösterir. Dinî mitlerden farkı ise bu simgelerin bir bilgisayar tarafından bulunmasıdır. Yaşamın kaynağında bazı mitlerdeki gibi bilinç ön plana çıkmıştır. Tek farkı ise bu bilincin bilgisayar matrisinin bir parçası olarak görülmesidir. Bu da bilim kurgunun değişimlerle mitleri nasıl çağcıllaştırdığını göstermiştir.

Her başlangıcın bir son ve her sonun yeni bir başlangıç olacağı düşüncesinden ya da kaos-kozmos-kaos formülünden hareketle eserlerde başlangıç mitleri olduğu gibi sona ait mitlere de rastlanmıştır. “Eskatoloji” olarak adlandırılan dünyanın sonu ile ilgili mitler, eserlerde de görülmüştür. “Dune” sona erişi ve yeniden doğuşu Arrakis Gezegeni’nin doğa olayları aracılığıyla yansıtmıştır. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde ise dünyanın sonu başlangıcının bir temsilidir

ve dünyanın yaratılışının sırrı ortaya çıktığında kendini imha ederek yenisini ortaya çıkaracaktır. Yaratılış da olduğu gibi eskatolojide de iki eserin bir döngü üzerine kurulduğu gözlemlenmiştir.

Mitlerde insan bilincinin merkezinde olan kavramlardan biri tanrısallıktır. Bilinçte oluşan tanrı kavramı, insanların yaşadıkları evreni anlamlı bir hâle getirmesinde önemli bir yere sahiptir. Böylelikle iki eserdeki tanrı anlayışı da insan bilincinin bu yönünü temsil etmiştir. İki eserin tanrı anlayışı benzerlikler taşımaktadır. Eserlerdeki tanrı anlayışı mitlerdeki gibi insanların yaşamlarından hareketle edindikleri tecrübelerle dayanmıştır. “Dune” da Fremmen halkının suya verdiği önem nedeniyle çöllerde gezen ve melanj baharatını üreten solucanlar toprak tanrısı olarak görülmüştür. Burada dikkat çeken nokta insanların ihtiyacı olan maddelerin üretimini sağlayan, kontrolü elinde bulunduran erklerin tanrısallık rolü büründürülmesidir. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde ise tanrı eleştirel bir bakış açısıyla sunulmuştur. “Dune”un teogoni açısından zoomorfik, “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nin ise hem zoomorfik hem de antropomorfik olduğu ortaya çıkarılmıştır. Mitlerdeki tanrının eserlerdeki temsilleri bu şekildedir. “Dune”daki toprak tanrısının ölümsüzlüğü sağlayan baharatı üretmesi, bu baharatın Paul’un kehanet yetisini güçlendirmesiyle zoomorfikten antropomorfik tanrı anlayışına geçişlilik mitlerdekiyle özdeştir. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde ise mitlerdeki tanrı anlayışının izleri de antropomorfik ve zoomorfik tanrı anlayışıyla örtüşür. Tanrıyı arayışta yine süper güçlü bilgisayarların kullanımı akla yapılan bir göndermedir ve mitlere eklenen bir bilim kurgu unsurudur.

Bir diğer mitik anlatının çağcılaştırılması örneği Babil kulesi mitidir. İlkel insanların tanrıya ulaşmak için inşa ettiği Babil kulesi işlevini tamamlayamamıştır. Tanrı, ceza olarak insanların dillerini karmaşık hâle getirmiştir. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde Babil kulesinin işlevi minimize boyutta Babil balığına yüklenmiş ve tanrı, bu balığın uzaylı dilleri anlaşılır hâle getirmesi sonucu bulunmuştur. Böylelikle Babil miti uzay çağına uyarlanarak işlevini tamamlamıştır.

Antik mitlerin izlerini taşıyan eserler ağırlıklı olarak Yunan, Roma, Sümer mitolojisinden esintiler sunmuştur fakat “Dune”un bu noktada “Otostopçunun Galaksi Rehberi”ne göre daha zengin olduğu görülmüştür. “Dune”, Yunan mitlerinden faydalandığı gibi semavî dinlerin öğretilerinden de beslenmiştir. Hem mitleri hem de dini aynı potada eriten yazar homojen bir inanç sistemi ortaya çıkarmıştır. “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde mitik ve dinî unsurlar eleştirel bir bakış açısıyla ele alınmıştır. Mitik ve dinî unsurlar sembolik olarak kullanılmış ve çoğulcu bir yaklaşım sergilenmiştir.

İki eserin mitleri çağcılaştırdığı düşüncesi ağırlıklı olarak yarattıkları kültürel ortamla ilişkilendirilmiştir. Bu kültürün ihtiyacı olan mitler geçmişin izlerini taşımaktadır. Eserlerin mitlerden beslenmesi özellikle kahraman yaratımında daha belirgin hâldedir. “Dune” un kahramanı Paul Atreides, farklı zaman diliminde farklı bir gezegende Yunan mitik kahramanlarının ve Hıristiyan azizlerinin temsilcisi olmuştur. Aynı şekilde “Otostopçunun Galaksi Rehberi”nde Arthur Philip Dent, İskandinav mitolojisinin ve yine Hıristiyan azizlerinin etkisini taşıyan bir kahraman olarak yaratılmıştır. Bu özelliklerinin yanı sıra iki kahramanı ortak noktada buluşturan en önemli unsur kahraman mitlerindeki aşamalardan geçmiş olmalarıdır. Yola çıkış-erginlenme ve dönüş döngüsünün iki kahraman açısından da hem fizikî hem ruhsal olarak aynı şekilde gerçekleştiği tespit edilmiştir. İki kahraman da aldıkları çağrı üzerine yola çıkmış, bu yolda engellerle karşılaşmış, karşı cinsle ruh bütünlüklerini sağlamış, yardımcıları beraberinde elde ettikleri kazanımlarıyla çıktıkları dünyaya geri dönmüşlerdir. Gılgamış’ın ölümsüzlük otunun peşinde sonsuz yaşamı arama macerası Arrakis’ten yankılanmıştır. Paul, Gılgamış’ın temsilcisi olarak bu macerayı sürdürse de en sonunda öncülü gibi evrensel bir amaç uğruna çıktığı gizemli yolculukta kahraman arketipinin sembolü olmuştur. Kral Arthur ve Merlin’in maceraları Arthur Dent ve Ford tarafından uzayda devam etmiştir. Kral Arthur’un kutsal kâseyi arama hikâyesinin öznesi, zamanı ve mekânı değişmiştir. Arthur Dent, kral Arthur’un serüvenini uzaysal zamana ve farklı gezegenlere taşımıştır. Bu hikâyede değişmeyen şeyler kahramanın karşılaştığı zorluklar ve sınavlar olmuştur. Arthur da Paul gibi amacı uğruna çıktığı yolculukta kahraman arketipinin sembolü hâline gelmiştir. Roma mitolojisinin eşik tanrısı Janus, Arrakis

Gezegeni'nde Paul ve Alia şeklinde cisimlenmiş ve zamanı bu şekilde kontrol altına almıştır. Apollon, Yunan sınırlarından çıkarak kehanetlerine Arrakis'te melanj sayesinde Paul olarak devam etmiştir. Zeus'un peygamberi olarak bilinen Apollon, bu unvanını Fremenlerin Mesih olarak gördüğü ve peygamber ilan ettiği Paul'e devretmiştir. Apollon'un ikiz kardeşi Artemis de iffetliliğini Paul'ün kardeşi Alia'ya miras bırakmıştır. Artemis'in gümüş yayı Alia'nın billûr bıçağına dönüşmüştür.

Paul Atreides ve Arthur Dent'in iç benlik, gölge, anima/animus ve persona arketipleri ışığında içsel bütünlüklerini tamamladıkları ve kahraman olma yolunda ilerledikleri gözlemlenmiştir. Bu arketipler özellikle kahramanların içsel bütünlüklerini tamamlamada ön plana çıkmıştır. Çalışmada öncelikle kahramanlardaki iç benlik, gölge, anima ve persona arketiplerinin duygu ağırlık merkezleri belirlenmiş ve bu duyguların dışa aktarımındaki semboller açığa çıkarılmıştır. Kahramanların ruhsal olarak uğradıkları dönüşüm benliklerinin derinlikte kalan kısımlarıyla yüzleşmeleri sonucunda gerçekleşmiştir. Bilim kurgu eserlerindeki çağcıl kahramanlık mitlerini çözümlemede arketipler farklı bir pencereden bakma imkânı sağlamıştır.

Eserlerdeki uyarlanmış mitlerde sadece evren, tanrı ve dünyanın sonuna dair öngörüler bulunmamaktadır. Yaşamı algılama ve anlamlandırma adına mitlerin işlevlerinden de faydalanılmıştır. Mitlerin işlevleri bu eserlerde toplum içindeki deneyim ve bilgileri düzenli davranış modelleri hâline getirmek için kullanılmıştır. Mitlerin kozmolojik, metafizik/mistik, sosyolojik ve pedagojik işlevleri kullanılarak hayata anlam katılmaya çalışılmıştır. Her iki esere de bu işlevler, insanın evrenle, yaşadığı toplumla, kendisi ve çevresiyle ilişkilerini düzenlemesi için benzer şekilde yansıtılmıştır. Bilim kurgu bilimsel buluşlarla birlikte insanların fiziksel dünyaları ile çelişmeden mitlerin rolünü ve işlevlerini yerine getirmiştir. Bilim kurgu, mitleri bir tasarı ve sonsuz olasılıklar senaryosu üzerinden çağcılaştırır. Söz konusu eserler mitleri varsayımlara dayalı bilimsel retorikle birleştirmiştir.

Bu çalışmanın içeriğindeki dört bölüm boyunca incelenen tüm veriler daha önce de belirtildiği gibi, hakkında yeterince bilimsel çalışma bulunmayan ancak son

yıllardaki en popüler üretim motivasyonu olmayı sürdüren/sürdürecek olan bilim kurgu ve onun başlıca beslendiği kaynak olan mit ilişkisi üzerinden mitlerin günümüze uyarlanmasına yarar sağlayacak bulgulara ulaşmak üzere kullanılmıştır. Gün geçtikçe gelişen bilim ile birlikte insanlık için bilinmeyen sınırları daralmaktadır ve bu sınır daraldıkça çağcıl mitler inşa edilmektedir. Söz konusu çağcılaştırılmış mitler kurgusaldır ve ağırlıklı olarak geleceği konu edinen bilim kurgu romanlarında ortaya çıkmaktadır. Çalışmada ele alınarak irdelenen eserlerden hareketle, tüm toplumsal, bilimsel ve teknolojik değişimlerin temelde mitik düşünceyi yansıttığı kanısına varılmıştır. Mitlerin, değişen zaman ve mekân algısına ve şartlara göre var olan koşullara uygun bir şekilde kendisini yeniden tanımladığı, aynı şekilde mitlerin çağımızın ilerleyişi ve gelişimine paralel bir şekilde güncellenerek kendini yeniden ürettiği ve bu yeniden üretimin bilim kurgu eserlerinde somutlaştığı “Dune” ve “Otostopçunun Galaksi Rehberi” eserleri üzerinden değerlendirilmiştir. Değişen bilim, teknoloji ve sosyal yapı ile birlikte insanların mit üretme ihtiyacı ortaya çıkar. Bilim kurgu eserleri antik mitlerin konusunu yeniden üretir, yenilenmiş mitler yaratır ve yenilenmiş mitler antik mitlerin işlevlerini yerine getirir. Modern dünyada insanın hayal gücü ile teknolojinin birleşmesi ve kolektif bilinçaltındaki mit modelleri karşımıza bilim kurguyu çıkarır. Ortaya çıkan bu yenilenmiş mitik anlatılar, evrimsel süreçte insanın değer yargılarıyla ilişkisinin süreceğini ispatı niteliğindedir. Çağcıl mit olarak bilim kurgu, insanlığın bilinçaltı farkındalığının büyüdüğünü ve gelişen bilincin algısını göstermektedir.

Bilim kurgu eserleri ve mit ilişkisi üzerinden yapılacak olan çalışmalarda ya da farklı bilim kurgu romanlarında üretilmiş çağcıl mitlerin çözümlenmesinde şu noktaları göz önünde bulundurmak faydalıdır:

- a) Bilim kurgu eserlerinde dünya dışı gezegenler ele alınıyorsa, bu gezegenlerin kültürel yapısında mitik unsurların varlığı,
- b) Var olan mitik unsurlara antik mitlerin kaynaklık edip etmediği (konu, kahraman ya da antik mitik anlatının birebir modern bir metne sokulması),

- c) Farklı gezegenlerin toplumsal yapısının düzenlenmesinde mitlerin etkinliđi,
- d) Bu eserlerde yer alan inanç deđerleri,
- e) İnsanların yeni yaşam alanına uyum sađlamasında eđitsel unsurların neler olduđu ve bu unsurların mitlerle bađlantısı,
- f) Eserlerde makro (evren) ve mikro kozmosun (insan) iliřkisi,
- g) Eserlerde gemiře, geleceđe ve insanın kaderine ynelik yapılan ıkarımlar,
- h) Eserlerde ađcılařtırılmıř mitlerin arketiplerinin ne olduđu ve hangi sembollerle dıřa vurulduđu.

“Dune” ve “Otostopunun Galaksi Rehberi” eserlerindeki yenilenmiř mitlerin karřılařtırmalı olarak analiz edildiđi ve bilim kurguyu mitlerin ađcıl versiyonu olarak deđerlendiren bu alıřmanın, ileride bilim kurgu ve mit iliřkisini temel alan karřılařtırmalı edebiyat ve karřılařtırmalı mitoloji arařtırmalarına az da olsa katkı sađlayacađı dıřunlmektedir. Sz konusu alıřmamızda arařtırmanın kapsamı geređi eserler mitlerin gnmza uyarlanması aısından karřılařtırılmıřtır. İleride bu eserleri farklı aılardan incelemek isteyen arařtırmacılara řu konular nerilebilir:

- a) Sz konusu eserlerin karřılařtırılmasında monomit ve arketipi eleřtiri kullanılsa da, aynı eserler sosyolojik, feminist ve marksist yntemle de alıřılabilir.
- b) Gelecek toplumlarının din algısının oluřumunda mevcut dini inanıřların etkisi arařtırılabilir. zellikle “Dune” eserinde dini đretilerde bu durum daha fazla gze arpmaktadır.
- c) Eserlerdeki sosyal ve siyasal yapı irdelenerek gelecek toplumlarında ynetim řekline dair ngrsel bir alıřma yapılabilir.
- d) Arrakis Gezegeni ve galaksinin farklı gezegenlerindeki kltrel yapının analiz edilmesiyle evrensel kltr anlayıřının gelecek kltrlere olan etkisi kltrlerarası bir bakıř aısıyla ele alınabilir.
- e) Bu eserler dıřında farklı eserler alıřmak istenirse, eřitli edebiyatlara ait vermiř olduđumuz eser isimlerinden faydalanmak mmkndr.

Çalışmanın sonucunda son söz olarak mitler hem geçmiş hem de gelecek toplumlarda hayata anlam katan, toplumsal düzeni sağlayan, insanların toplumsal yapıya uyumunu düzenleyen ve onları eğiten, insanların evrenle ilişkisini düzenleyerek inanç sistemi geliştiren bir dinamiktir. Bu dinamizm günümüzde bilim kurgu eserlerine de kılavuzluk etmekte ve teolojiye dayalı, bilim ve gerçeklikle bağlantılı olarak insanlığın kaderini çizen çağcıl mitlerin oluşumunu mümkün kılmaktadır. Bilimsel buluşlara ve evrene bağlı olan bilim kurgu insanların fiziksel dünyaları ile ilgili bildikleri çelişmeden, mitlerle aynı rolü ve işlevleri yerine getirerek mitleri çağcılaştırma görevini üstlenmektedir.

KAYNAKÇA

- Adams, D. (2014). *Otostopçunun Galaksi Rehberi*, (Çev.: İrem Kutluk), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Adorno, T. ve Horkheimer M. (2010). *Aydınlanmanın Diyalektiği-Felsefi Fragmanlar*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Akçasoy Bircan, G. (2017). “Yokluktan, Varlığa Bir Serüven: Feminist Spekülatif Kurgularda Eril Olmayan bir Kahramanlık Mümkün mü?”, *Roman Kahramanları*, S:30, ss.122-132.
- Akerson, F. E. (2005). *Göstergebilime Giriş*, İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Akerson, F. E. (2010). *Edebiyat ve Kuramlar*, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Akkaş, S. Ö. (2008). “Mit ve Felsefe”, *Milli Folklor*, S:77, ss. 83-88.
- Aktulum, K. (2011). *Metinlerarasılık/Göstergelerarasılık*, Ankara: Kanguru Yayınları.
- Alkım, B. E. (2017). “Zelazny’nin Kahramanının Peşinde”, *Roman Kahramanları*, S:30, ss. 133-139.
- Alpin, H. (2005). *1001 Soruda Bilimkurgu ve Fantastik*, İstanbul: İm Yayınları.
- Arpacı, M. (2010). “Kaos, Khora, Beden ve Ötesine= Derrida, Foucault, Deléuze”, *Cogito*, S:62, ss.135-149.
- Arslan, R. (2010). “Zamansız Hatıralar Denizine Dalmak”, *Albemuth Bilim Kurgu Dergisi*, S: 3, ss. 2-4.

- Atalay, H. (1999). *İngilizce-Türkçe Sözlük*, Ankara: Türk Dili Kurumları Yayınları.
- Atwood, M. (2014). *Başka Dünyalar- Bilimkurgu ve Hayalgücü*, İstanbul: Kolektif Kitap.
- Aytaç, G. (2001). *Yeni Alman Edebiyatı Tarihi*, İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Aytaç, G. (2003). *Karşılaştırmalı Edebiyat Bilimi*, İstanbul: Say Yayınları.
- Baccolini, R. ve Moylan, T. (2003). *Dark Horizons Science Fiction and the Dystopian Imagination*, London: Routledge Publishing.
- Başhekim, M. (2017). “İnsan ve Süper İnsan: Türlerin Kökeni”, *Roman Kahramanları*, S:30, ss. 117-121.
- Batuk, C. (2010). “Georges Dumezil ve Türk Dinler Tarihindeki Yeri”, *On Dokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, S:28, ss. 87-111.
- Batuk, C. ve Kuşçu, E. (2013). *Rudolf Bultmann: Mitoloji ve Hermenötik Sorunu*, Ankara: Eski-Yeni Yayınları.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*, Ankara: Dost Kitabevi.
- Bayar, Z. (2001). *Bilimkurgu ve Gerçeklik*, İstanbul: Broy Yayınevi.
- Bayat, F. (2007). *Türk Mitolojik Sistemi Ontolojik ve Epistemolojik Bağlamda Türk Mitolojisi I*, İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Beichler, E. J. (2005). “*Muggles, Matrix and Silmaril: The Pride of Modern Mythology*”, *Journal of Spirituality & Paranormal Studies*, S:30, ss.127-156.

- Bezel, N. (1984). *Yeryüzü Cennetleri Kurmak= Ütopyalar*, İstanbul: Say Yayınları.
- Bly, R. W. (2005). *The Science in Science Fiction: 83 Science Fiction Predictions That Became Scientific Reality*, Dallas: Benbella Books.
- Brown, C. L. ve Tomlinson, C. M. (1999). *Essential of Children's Literature*, New York: A Viacom Company.
- Burdorf, D., Fasbender C. ve M. Burkhard (2007). *Metzler Lexikon*, J. Stuttgart-Weimar: B. Metzler Verlag.
- Burrows, J. D. (1973). *Myths and Motifs in Literature*, New York: The Free Press.
- Büyük Türkçe Sözlük (2005). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Campbell, J. (1995). *İlkel Mitoloji*, (Çev.: Kudret Emiroğlu), Ankara: İmge Kitabevi.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Campbell, J. ve Moyers B. (2013). *Mitolojinin Gücü*, (Çev.: Zeynep Yaman), İstanbul: Mediacat Yayınları.
- Chaterjee, M. M. (1935). "Theories in Comparative Mythology", Theosophical Publishing House, *Adyar*, No: 196, ss.1-15.
- Chernyshova, T. (2004). "Science Fiction and Myth Creation in Our Age", *Science Fiction Studies*, S: 31, No:3, ss. 345-357.
- Chevalier, J. ve Gheerbrant, A. (1982). *Dictionnaire des Symboles*, Paris: Editions Jupiter.

- Cirlot, J. E. (1971). *A Dictionary of Symbols*, 2. Basım, New York: Dover Publications.
- Clarke, A. (1962). "Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination", (İçinde: *Profiles of Future; An Inquiry into the Limits of Possible*), London: The Scientific Book Club.
- Colebrook, C. (2013). *Gilles Deleuze*, (Çev.: Cem Soydemir), Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Cotterel, A. (1997). *A Dictionary of World Mythology*, New York: Oxford University Press.
- Cox, G. W. (1883). *An Introduction to the Science of Comparative Mythology and Folklore*, London: Kegan Paul Trench Publishing.
- Cuma, A. (2013). *Sembollerin Dilinden*, Konya: Aybil Yayınları.
- Çetindağ Süme, G. (2011). "Köroğlu Merkezli Hikâyelerin Sembolik Açılımı", *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi).
- Çetişli, İ. (2010). *Batı Edebiyatında Edebî Akımlar*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çıblak, N. (2005). "V. Propp'un Masal Çözümleme Methodu", *Türk Dili*, S: 638, ss.127-140.
- Çobanoğlu, Ö. (2012). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çoruhlu, Y. (2000). *Türk Mitolojisinin Anahatları*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Çotuksöken, Y. (1992). *Dil ve Edebiyat Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: Cem Yayınevi.

- Del uze, G. ve Guattari F. (1993). *Felsefe Nedir?*, (Çev.: Turhan Ilgaz), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Dellalođlu, B. F. (1994). “Frankfurt Okulu’nun Sanat Anlayışı Sanat-Toplum Bađıntısı Aısından Bir Arařtırma”, *Mimar Sinan  niversitesi Sosyal Bilimler Enstit s *, (Basılmamıř Y ksek Lisans Tezi).
- Denham, R. (2002). *Nortrop Frye on Literature and Society*, United States of America: University of Toronto Press.
- Doyle, N. (2012). “Mısır Mitolojisi”, (*İinde: Mitoloji*), İstanbul: Ntv Yayınları, ss.60-105.
- Duncan, C. (2010). *Unraveling the Real: The Fantastic in Spanish-American Ficciones*, Philadelphia: Temple University Press.
- Duru, O. (1973). “Science Fiction S zc đne T rke Bir Karřılık Denemesi”, *T rk Dili*, S: 256, ss. 332-340.
- Ecevit, Y. (2001). *T rk Romanında Postmodernist Aılımlar*, İstanbul: İletiřim Yayınları.
- Edman, T. B. (2017). “Antik Mitlerden Bilim Kurguya ve Sinema Perdesine Bir Kahramanın Yolculuđu”, *Aydın T rkl k Bilgisi Dergisi*, S:1, ss.11-22.
- Ekren, B. (2009). “Contemporary Female Images From Greek Myths in Margaret Atwood’s the Blind Assassin”, *Dokuz Eyl l  niversitesi Sosyal Bilimler Enstit s *, (Basılmamıř Y ksek Lisans Tezi).
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin  zellikleri*, (Çev.: Sema Rifat), İstanbul: Om Yayınevi.

- Eliade, M. (2015). *Doğuş ve Yeniden Doğuş*, (Çev.: Fuat Aydın), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Erhat, A. (2002). *Mitoloji Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Erişen, D. (2015). “Ya Öyle Olsa? Bilimkurgu- Fantastik Yazını ve Hakikat İlişkisi Üzerine Bir İnceleme”, *Edebiyatın İzinde Fantastik ve Bilimkurgu*, İstanbul: Bağlam Yayıncılık, ss. 29-35.
- Ertem, C. (2006). “Fantastik Edebiyat ve Tekinsizlik Edebiyatı Kavramı Üzerine”, Akşit Göktürk’ü Anma Toplantısı: Yazın ve Çeviride Fantastik, *İstanbul Üniversitesi Rektörlüğü Yayınları*, ss. 11–23.
- Feehan, E. (1992). “Frank Herbert and the Making of Myths: Irish History, Celtic Mythology and Ira Ideology in -The White Plague-”, *Science Fiction Studies*, S:19, No:3, ss. 289-310.
- Feneja, L. F. (2012). “Promethean Rebellion in Ray Bradbury’s Fahrenheit 451: The Protagonist’s Quest”, *Amaltea Revista de Mitocritica*, S:4, ss. 1-20.
- Fiske, J. (1996). *İletişim Çalışmalarına Giriş*, Ankara: Bilim Sanat Yayınları.
- Fiske, J. (2014). *Mitler ve Mitleri Yapanlar*, (Çev.: Şebnem Duran), İzmir: İlya Yayınevi.
- Fordham, F. (1983). *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*, (Çev.: Aslan Yalçın), İstanbul: Say Kitap Yayınları.
- Fordham, F. (1994). *Jung Psikolojisi*, (Çev.: Aslan Yalçın), İstanbul: Say Yayınları.

- Frazer, J. G. (2012). *Altın Dal: Dinin ve Folklorun Kökenleri*, (Çev.: Mehmet Doğan), İstanbul: Payel Yayınları.
- Fromm, E. (2003). *Sahip Olmak Ya da Olmak*, İstanbul: Arıtan Yayınevi.
- Frye, N. (2015). *Eleştirinin Anatomisi*, (Çev.: Hande Koçak), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gaiman, N. (2013). “Ray Bradbury, Fahrenheit 451, Bilim Kurgunun Ne Olduğu ve İşlevi Üzerine”, (İçinde: *Fahrenheit 451*), İstanbul: İthaki Yayınları, ss. 239-247.
- Gardin, N. (2014). *Larousse Semboller Sözlüğü*, (Çev.: Beyza Akşit), İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayınları.
- Geçtan, E. (2000). *Psikanaliz ve Sonrası*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gerlach, N. ve Hamilton S. (2003). “Introduction: A History of Social Science Fiction”, *Science Fiction Studies*, C:30, S:2, *Social Science Fiction* (June), ss.161-173.
- Gökeri, A. İ. (1979). “Arketiplere Dayanan Yeni Bir İnceleme Yönteminin Tanıtılarak İngiliz ve Türk Edebiyatında Bazı Romans ve Epik Niteliğindeki Yapıtlara Uygulanması”, *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi).
- Grazier, K. (2008). *The Science of Dune*, United States of America: Benballa Books.
- Grewell, G. (2015). “Colonizing the Universe: Science Fictions then, Now and in the (Imagined) Future”, *Rocky Mountain Review of Language and Literature*, C: 55, S: 2, ss. 25-47.

- Griffith, K. (1990). *Writing Essays About Literature*, Florida: Harcourt Brace Jovanovich Publishers.
- Grobéty, G. (2015). “Revised Iliadic Epiphanies in Dan Simmon’s Ilium”, (İçinde: *Classical Traditions in Science Fiction*), Oxford University Press, ss. 263-278.
- Grof, S. (2014). *Geleceğin Psikolojisi*, (Çev.: Sezer Soner), İstanbul: Ray Yayıncılık.
- Guffey, G. (1979). “Science Fiction: History- Science- Vision”, *Nineteenth-Century Fiction*, C: 34, S: 1, ss. 112-117.
- Gunn, J. (2010). “Science Fiction Around the World”, *World Literature Today*, C: 84, S:3, May/June, ss. 27-29.
- Gürol, E. (1993). “Arketip”, *Türk Dili*, C: 2, S: 500, ss.197-201.
- Hardon, J. A. (1954). “The Miracle Narratives in the Acts of the Apostles”, *The Catholic Biblical Association*, S: 16, N:3, ss. 303-318.
- Harwood, W. (2011). *Dictionary of Contemporary Mythology*, United States of America: World Audience.
- Hayles, K. (2010). “Düzenli Düzensizlik Olarak Kaos= Çağdaş Edebiyat ve Bilimde Değişen Temel”, *Cogito*, S:62, ss.64- 84.
- Heelas, P. (1999). “De-traditionalisation of Religion and Self: The New Age and Postmodernity”, (İçinde: *Postmodernity, Sociology and Religion*), Londra: Macmillan Press, ss. 64-82.
- Herbert, F.(2008a). *Dune*, (Çev.: Dost Körpe), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

- Herbert, F.(2008b). *Dune Mesihî*, (Çev.: Dost Körpe), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Herbert, F. (2008c). *Dune Çocukları*, (Çev.: Dost Körpe), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Herbert, F. (2009). *Dune Tanrı İmparatoru*, (Çev.: Dost Körpe), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Herbert, F. (2011). *Dune Sapkınları*, (Çev.: Dost Körpe), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Herbert, F.(2012). *Dune Rahibeler Meclisi*, (Çev.: Dost Körpe), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Hesiod (2006). *Theogony, Works and Days, Testimonia*, London: Harvard University Press.
- Hillon, E. M., Smith, W. L. ve Isaacs, D., G. (2005). "Heroic/Anti-Heroic Narratives: The Quests of Sherron Watkins", *Journal of Critical Postmodern Organization Science*, S: 3 (2), ss. 16-26.
- Hitchcock, L. A. (2013). *Kuram ve Kuramcılar Çağdaş Düşünce de Antik Edebiyat*, (Çev. Seda Pekşen), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Honko, L. (2003). "The Problem of Defining Myth", (Çev.: Nezir Temür), *Millî Folklor*, S: 59, ss. 96-103.
- Hume, K. (1982). "Kurt Vonnegut and the Myths and Symbols of Meaning", *Texas Studies in Literature and Language*, C: 24, N:4, Extratextual Influences on Belles Lettres, ss.429-447.
- Huntington, J. (1975). "Science Fiction and the Future", *College English*, S:37, No:4, ss.345-352.

- Hur, N. (2011). “Fantastik Bir Roman Olarak Havada Yürüyen”, *Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Immoos, T. (1986). *Die Sonne leuchtet um Mitternacht Archetypen in der Literatur*, Düsseldorf: Walter Verlag.
- Indick, W. (2007). *Senaryo Yazarlığı İçin Psikoloji*, (Çev.: Yeliz Taştan ve Ertan Yılmaz), İstanbul: +1 Yayınları.
- İvgin, H. (2013). *Derin Mitoloji [İnançlarda- Söylencelerde- Folklorda- Geleneklerde]*, Ankara: Kültür Ajans Yayınları.
- Jacobi, J. (2002). *J.G. Jung Psikolojisi*, (Çev.: Mehmet Arap), İstanbul: İlhan Yayınevi.
- Jones, M. D. (2017). *The Power of Archetypes: How to Use the Universal Symbols to Understand Your Behaviour and Reprogram Your Subconscious*, New Jersey: Career Press.
- Jung, C. G. (2001). *Anılar, Düşler, Düşünceler*, (Çev.: İris Kantemir), İstanbul: Can Yayınları.
- Jung, C. G. (2007). *Bilinçdışına Giriş*, (Çev.: Ali Nihat Babaoğlu), İstanbul: Okyanus Yayınları.
- Jung, C. G. (2009). *İnsan ve Sembolleri*, (Çev.: Ali Nihat Babaoğlu), İstanbul: Okyanus Yayınları.
- Jung, C. G. (2016). *Analitik Psikoloji Üzerine İki Deneme*, (Çev.: İsmail Hakkı Yılmaz), İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

- Kafka, J. (1975). "Why Science Fiction", *The English Journal*, C: 64, S: 5, ss. 46-53.
- Kanter, M. F. (2005). "Dede Korkut Hikâyelerinin Arketipsel Sembolizm Yöntemiyle Çözümlemesi", *Arayışlar Dergisi*, S: 14, ss. 131-138.
- Karataş, T. (2004). *Ansiklopedik Edebiyat Terimleri Sözlüğü*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Kartal, S. G. (2007). "Cumhuriyet Dönemi Türk Çocuk, Roman ve Hikâyelerinde Fantastik Ögeler (1923-1960)", *İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Kavak, S. (2011). "Popüler Fantastik Yapıtlara Eleştirel Bir Bakış", *Hece Öykü*, S:44, Nisan-Mayıs, ss. 71-80.
- Kaya, K. (2003). *Hint Mitolojisi Sözlüğü*, Ankara: İmge Kitabevi.
- Kırtunç, A. (1987). "Yepyeni Şahane Yalanlar, Çağdaş Amerikan Romanında Fantastik Ögeler", *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi).
- Klaus, S.(2010). "Heroes in Virtual Space", *Studies of Ethnology*, S: 22, ss. 361-391.
- Klein, J. M. (2012). "Modern Myths: Science Fiction in the Age of Technology", (İçinde: *Frontiers of Cyberscape*), Amsterdam: Radopi, ss. 255-280.
- Krippner, S. (1998). "New Myths for a New Millenium", *The Futurist*, S: 32, ss. 30-32.
- Kropf, C. (1988). "Douglas Adams's Hitchhiker Novels as Mock Science Fiction", *Science Fiction Studies*, S: 15, No: 1, ss. 61-70.

- Kula, O. B. ve Sakallı C. (2002). “Yazınsallık Nasıl Oluşur ya da Yazınsallık-Kurgusallık Bağlantısı Üzerine I”, *Varlık Dergisi*, S: Aralık 1139, ss. 61-66.
- Kula, O. B. (2012). *Dil Felsefesi Edebiyat Kuramı-II*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Kumar, K. (2005). *Ütopyacılık*, (Çev.: Ali Galip), İstanbul: Kalkhedan Yayınları.
- Kumar, K. (2006). *Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşıütopya*, (Çev.: Ali Galip), İstanbul: Kalkhedon Yayınları.
- Landman, M. (2006). “Dream of a Thousand Heroes: The Archetypal Hero in Contemporary Mythology, with Reference to the Sandman by Neil Gaiman”, *University of South Africa*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Landsman, G. (1972). “Science Fiction: The Rebirth of Mythology”, *The Journal of Popular Culture*, S:5, ss.989-996.
- Lazslo, V. S. (1959). *The Basic Writings of Carl Gustav Jung*, New York: The Modern Library.
- Leeming, D. A. (1998). *Mythology: The Voyage of the Hero*, Oxford: Oxford University Press.
- Leeming, D. A. (2017). *A'dan Z'ye Dünya Mitolojisi*, (Çev.: Nurdan Soysal), İstanbul: Say Yayınları.
- Le Guin, U. (2016). *Karanlığın Sol Eli*, (Önsöz Çev.: Tuncay Birkan), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Levitas, R. (1990). *The Concept of Utopia*, Great Britain: Syracuse University Press.

- Littleton, S. (1964). "The Comparative Indo- European Mythology of Georges Dumezil", *Journal of Folklore Institute*, C:1, S:3, Indiana University Press, ss. 147-166.
- Lombardo, T. (2015). "Science Fiction: The Evolutionary Mythology of the Future", *Journal of Futures Studies*, S: 20, ss.5-24.
- Mengüšođlu, T. (1988). *İnsan Felsefesi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Molade, J. (2008). "Building Bridges Between Brave New Worlds", *Roskilde University*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Moran, B. (2001). *Türk Romanına Eleştirel Bakış 3*, 5. basım, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Moran, B. (2014). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*, 9. Basım, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Müstecaplıođlu, B. (2002). "Edebiyatımızda Yeni Bir Tarz Yeni Bir İsim", *Cumhuriyet Kitap*, S: 669, ss. 10-16.
- Nicholas, J. (2011). *Dune and Philosophy*, Illinois: Corus Publishing.
- Onat, G. (2007). "Elif Şafak'ın Romanlarının Arketipsel Sembolizm Açısından İncelenmesi", *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Ordu, F. (2011). "Modern Hikâyelerimizde Fantastik Unsurlar", *Hece Öykü*, S: 43, Şubat-Mart, ss.74-85.
- Oskay, Ü. (2002). "Bilimkurgu Toplumsal Gelişmenin Teknolojik Yanını Anlamamızı Sağlar", *Hürriyet Gösteri*, S:244, ss.61-63.

- Ovidius (1994). *Dönüşümler*, (Çev.: İsmet Zeki Eyüboğlu), İstanbul: Payel Yayınevi.
- Önal, A. B. (2007). “İtikadi ve Siyasi İslâm Mezheplerinin Yakınlaştırılmasına Dair Bazı Mülâhazalar”, *Dokuz Eylül Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, S: 25, ss. 31-42.
- Özcan, T. (2003). “Karşılaştırmalı Edebiyatta Arketipsel Yöntemin Önemi; Oğuz Kağan ve İliada Destanlarına Uygulanması”, *I. Uluslararası Karşılaştırmalı Edebiyat Kongresi*, ss. 217-223.
- Özdemir, S. D. (2015). “Kahramanın Sembolik Yolculuğu Bağlamında Ferhat ile Şirin Hikâyesi Üzerine Bir İnceleme”, *International Journal of Eurasia Social Sciences*, S: 6, No: 20, ss. 242-253.
- Paajanen, T. (2012). “Viking ve Kelt Mitolojisi”, (*İçinde: Mitoloji*), İstanbul: Ntv Yayınları, ss.224-279.
- Paker, O. K. (2011). “Postmodern Bilgelik: Yeni Çağ Söyleminde Kişisel Gelişim ve ‘Ruhsal Alıştırmalar’”, *Psikoloji Çalışmaları Dergisi*, S:31, ss. 61-98.
- Panos, R. (2005). “Horkheimer ve Adorno’nun Aydınlanma Eleştirisi Üzerine Bir İnceleme”, *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Parsa, A. F. ve Akmeşe Z. (2012). “Nuri Bilge Ceylan Sinemasında Anlatı Kodları ve Arketipler Bir Zamanlar Anadolu’da”, *Türk VIII. Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler Konferansı: Sinema ve Bellek*, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi İletişim Fakültesi Uluslararası Konferans.
- Pattanaik, D. (2016). *Mit ve Mitya Hint Mitolojisine Giriş*, Ankara: Doğu-Batı Yayınları.

- Pekşen, S. (2017). “Fantastik Bir Roman Kahramanı: Ölüm”, *Roman Kahramanları*, S:30, ss. 96-111.
- Propp, V. (1985). *Masalın Biçimbilimi*, (Çev.: Mehmet Rifat ve Sema Rifat), İstanbul: Bilim /Felsefe/ Sanat Yayınları.
- Rabiger, M. (2003). *Directing: Film Techniques and Aeshetics*, Oxon: Focal Press.
- Rabkin, E. (2000). *Literature of Scientific Imagination Course Guidebook*, Chantilly: The Teaching Company.
- Rabkin, E. (2004). “Science Fiction and the Future of Criticism”, *PMLA*, S: 119, No: 3, Special Topic: Science Fiction and Literary Studies: The Next Millennium, ss. 457-473.
- Raglan, L. (2011). *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*, New York: Vintage Books.
- Reyhanoğulları, G. (2012). “Türk Edebiyatının İlk Bilim Kurgu Öyküleri ve Orhan Duru”, *Turkish Studies*, S: 7/3, ss. 2183- 2197.
- Robertson, C. (2012). “Old Mythologies in New Guises”, *Religion and Science Fiction*, 2. Bölüm, The Lutterworth Press, ss.32-58.
- Ronay, I. C. (1996). “The Seven Beauties of Science Fiction”, *Science Fiction Studies*, C:23, S:3, ss. 385-388.
- Rosenberg, D. (2003). *Dünya Mitolojisi Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi*, 3. Baskı, Ankara: İmge Kitabevi.
- Rosenthal, L. (2008). *Romanticism*, New York: Parkstone Press.

- Roux, J. P. (2002). *Türklerin ve Moğolların Eski Dini*, (Çev.: Aykut Kazancıgil), İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Samuelson, D. (1977). "Science Fiction Scholarship in Review", *Science Fiction Studies*, C: 4, S: 2, ss. 201-204.
- Sax, B. (2001). *The Mythical Zoo Encyclopedia of Animals in World Myth*, Oxford: Abc Clio.
- Schneider, J. (2007). *The Age of Romanticism*, Londra: Greenwood Press.
- Segal, R. (1998). *Jung on Mythology*, New Jersey: Princeton University Press.
- Segal, R. (2012). *Mit*, (Çev.: Nursu Öрге), Ankara: Dost Kitabevi.
- Serrican, E. (2015). "Carl Gustav Jung'un Analitik Psikoloji Kuramındaki Arketip Kavramının Edebiyata Yansıması", *International Journal of Social Sciences and Education Research*, S: 1 (4), ss. 1205-1215.
- Singh, S. (2012). "Messiah and Martyrs: Religion in Selected Novels of Frank Herbert's Dune Chronicles", *University of South Africa*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Sivri, M. (2008). *Paul Eluard ve Nâzım Hikmet'te Renklerin Dili- Şiirde Renkler Açısından Karşılaştırmalı Bir Yaklaşım*, Ankara: Kanguru Yayınları.
- Sivri, M. (2013). "Halikarnas Balıkçısının Eserlerinde Mitlerin İzleri ve Karşılaştırmalı Mitolojiye Katkısı", *Milli Folklor*, S:97, ss. 40-52.
- Sivri, M. ve Köylü, I. (2013). "Karşılaştırmalı Edebiyat ve Mitoloji İlişkisi", *Humanitas*, S:2, ss.185-207.

- Slochow, H. (1970). *Mythopoesis-Mythic Pattern in the Literary Classics*, Detroit: Wayne State University Press.
- Smith, L. A. (2013). "Joseph Campbell's Functions of Myth in Science Fiction: Modern Mythologies and the Historical and Ahistorical Duality of Time", *Virginia Polytechnic Institute and State University*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi)
- Steinmetz, J. L. (2006). *Fantastik Edebiyat*, (Çev.: Hasan Fehmi Nemli), Ankara: Dost Yayınları.
- Stevens, A. (1999). *Jung*, (Çev.: Ayda Çayır), İstanbul: Kaktüs Yayınları.
- Storr, A. (1983). *The Essential Jung*, New Jersey: Princeton University Press.
- Strauss, C. L. (2013). *Mit ve Anlam*, 2. Baskı, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Sutton, T. ve Sutton, M. (1969). "Science Fiction as Mythology", *Western Folklore*, S:28, ss. 230-237.
- Taburoğlu, Ö. (2013). *Resim, Söz ve Yazı-İmge Yaratmanın ve Bozmanın Yolları*, Ankara: Doğu-Batı Yayınları.
- Tacer, Ö. (2017). "Philip K. Dick Romanlarında Kahramanların Çözülüşü", *Roman Kahramanları*, S:30, ss. 88-95.
- Tandaçgüneş, N. (2013). *Ütopya- Antikçağ'dan Günümüze Mutluluk Vaadi*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Yayıncılık.

- Tekin, M. (2002). “Bir Kurgu Sorunu Olarak Bakış Açısı” *Hece Dergisi*, S: 65/66767, ss. 159-169.
- Thompson, T. D. (2015). “The Hitchhikers’s Guide to the Galaxy: A Metaphorical Look at Life, the Universe and Everything”, *California Polytechnic State University*, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Trutanow, I. (2012). “Çin Mitolojisi”, (*İçinde: Mitoloji*), İstanbul: Ntv Yayınları, ss. 324-345.
- Todorov, T. (2004). *Fantastik Edebî Türe Yapısal bir Yaklaşım*, (Çev.: Nedret Öztoprak), İstanbul: Metis Yayınları.
- Tökel, D. A. (2000). *Divan Şiirinde Mitolojik Unsurlar*, Ankara: Akçağ Yayınevi.
- Turan Yılmaz, D. (2012). “Karşılaştırmalı Edebiyat Çalışmaları ve Edebi Çeviri Mosebach, Handke ve Eray’da Buluşan Farklı Kültürler”, *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, C:22, S:2, ss. 45-55.
- Usta, S. (2015). *İlkçağ Ütopyaları*, İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Uyanık, S. (2001). “Osmanlı Türk Anlatılarında Bilime Yönelişin Mantığı ve Gelecek Tasarıları (19. Yüzyıl Sonu ve Erken 20. Yüzyıl)”, *İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (Basılmamış Doktora Tezi).
- Üster, C. (2013). “Bin Dokuz Yüz Seksen Dört: Bir İnsanlık Karabasanı”, (*İçinde: George Orwell 1984*), İstanbul: Can Yayınları.
- Vogler, C. (2007). *The Writer’s Journey- Mythic Structure For Writers*, Michigan: Michael Wiese Productions.

- Voytilla, S. (1999). *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*, California: Michael Wiese Productions.
- Wagner, J. ve Lundeen J. (1998). *Deep Space and Sacred Time: Star Trek in the American Mythos*, Westport: Praeger Publishers.
- Weinelt, N. (2015). “Zum Dialektischen Verhältnis der Begriffe ‘Held’ und ‘Antiheld’ Eine Annäherung aus Literaturwissenschaftlicher Perspektive”, *Helden, Heroes, Héros: E-Journal zu Kulturen Des Heroischen 3*, ss. 15-22.
- Wellek, R. ve Warren, A. (1983). *Edebiyat Biliminin Temelleri*, (Çev.: Ahmet Edip Uysal), Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Werness, H., B. (2003). *The Continuum Encyclopedia of Animal Symbolism*, New York: Continuum International Publishing.
- White, W. A. (2012). “Yunan ve Roma Mitolojisi”, (*İçinde: Mitoloji*), İstanbul: Ntv Yayınları, ss. 106-223.
- Witherup, D. R. (2004). “Pavlus Hakkında On Soru On Cevap”, (Çev.: Süleyman Turan), *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi IV*, ss. 243-259.
- Yılmaz, L. (2004). *Giambattista Vico ve Yeni Bilim'in Temel Kavramları*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Yoke, C. B. (1979). *A Reader's Guide to Roger Zelazny*, West Linn, Amerika Birleşik Devletleri: Starment House.
- Young, K. (2016). “A Comparative Study on the Heroic Mythology of India and China”, *Bulletin of the Deccan College Research Institute*, S: 76, ss. 259-266.
- Yurttaş, H. (1995). “Çocuk ve Kitap”, C:63, S: 1058, İstanbul: Varlık Yayınları.

Yücel, V. (2014). *Kahramanın Yolculuğu: Mitik Erkeklik ve Suç Draması*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Zemanek, E. ve Nebrig A. (2012). *Komparatistik*, Berlin: Akademie Verlag.

Zepetnek, S. T. (1998). *Comparative Literature Theory, Method, Application*, Amsterdam: Rodopi B.V.

Zgoll, A. (2012). “Kadim Yakınođu Mitolojisi”, (*İçinde: Mitoloji*), İstanbul: Ntv Yayınları, ss.14-53.

Zıllıođlu, M. (1986). *Sinematografik Bilim-Kurgu Yayınlarının Çocukların Dünya Görüşünün Oluşumu Üzerindeki Etkileri*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.

İnternet Kaynakları

<http://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/atreides-hanedani-aile-agaci/> (Çevrimiçi),
16.02.2017.

