
YÜZÜKLERİN
EFENDİSİ
VE MİTOLOJİ
ILAN FERRY
teras



SÖYLE DOST VE ÖYLE GİR

YÜZÜKLERİN EFENDİSİ VE MİTOLOJİ

ILAN FERRY

Yüzüklerin Efendisi ve Mitoloji

Ilan Ferry

Orijinal Adı: La Mythologie selon Le Seigneur des anneaux

© Éditions de l'Opportun 2022

Bu kitabın Türkçe yayın hakları AnatoliaLit Telif Hakları Ajansı aracılığıyla ve 2 Seas Literary Agency üzerinden, Les Éditions de l'Opportun'den alınmış olup, Pay Digital Yayıncılık Hizmetleri San. ve Tic. Ltd. Şti.'ye aittir. Yayınevinden izin alınmaksızın, kısmen ya da tamamen alıntı yapılamaz, hiçbir şekilde kopya edilemez, çoğaltılamaz ve yayınlanamaz.

Yayın Koordinatörü: Fırat Saçan
Yayın Yönetmeni: Cumhur Mısırlıoğlu
Kapak ve İç Tasarım: Ercan Portakal
Çeviren: Cumhur Mısırlıoğlu

Baskı Tarihi: Ekim 2023
ISBN: 978-625-99835-2-3
Yayınevi Sertifika No: 35302

Matbaa: MY MATBAACILIK SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Maltepe Mah. Yılanlı Ayazma Sk. No: 8/F Zeytinburnu / İstanbul
Tel: 0212 674 85 28
Sertifika No: 47939

teras

Teras Kitap
Adres: Mareşal Çakmak Mahallesi, Ortaç Caddesi No: 7 34160
Güngören/İstanbul Tel: 0212 507 10 15

YÜZÜKLERİN EFENDİSİ VE MİTOLOJİ

ILAN FERRY

teras



İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....13

BÖLÜM 1
BURALARIN EFENDİSİ

ORTA DÜNYA.....19
Vaat Edilmiş Topraklar.....19
Köşeyi Dönünce Hemen Sağda: Orta Dünya.....21
Ve Karşınızda Midgard!.....22
Gerçek Kopyalar.....24

SHİRE.....27
Shire Sevgisi.....27
Shire'ın Dili Olsa Da Konuşsa.....29
** Biliyor muydunuz?*.....31

MORDOR.....33
Cehenneme Hoş Geldiniz.....33
Şeytanın Dansı.....34
Siyasi Sürtüşmeler.....36
Eğlencelik Mordor.....38
Kralın Dönüşü.....39

ROHAN.....43
Vahşi Çağların Toprakları Rohan.....43
Kuzey Rüzgârları.....45
** Pop Kültür Arası*.....47

GONDOR.....51
İstikamet Gondor!.....51
Family Business.....52

AK KULE.....55
Üç milyar dolarınız var mı?.....55

BÖLÜM 2
ORTA DÜNYA'NIN IRKLARI

HOBBİTLER.....61
Kıllı Ayaklar!.....61
Bizim Güzel Ailemiz.....62
** Pop Kültür Arası*.....64
Kutlamanın Önemi.....65
Savaşçı İlk Frodo.....66
** Pop Kültür Arası*.....67

BÜYÜCÜLER.....69
Sivri Uçlu Şapka.....69
Büyü ve Büyücülük.....70
Yolunu Hiçbir Zaman Kaybetmeyen Bir Büyücü!.....72

Gizli Büyücüler....73
Havlu Mu Elbezi Mi?....74
Ağzı İyi Laf Yapan Büyücüler....75
** Pop Kültür Arası*....77

ELFLER....81
Işıklı Varlıklar....81
Mitolojik Varlıklar....83
Öteki Elfler....83
Her Biri Başlı Başına Bir Dil....85
** Pop Kültür Arası*....86
Muhteşem Okçular....87
** Pop Kültür Arası*....89

CÜCELER....91
Küçük Ama Güçlü....91
Yediler Kulübü....92
Kanlı Bıçaklı....93
Cüceler Hep Küçüktü....95
Cücelerin Dönüşü....96
** Pop Kültür Arası*....97

İNSANLAR....101
Tam Ekran....101
Batık Dünyalar....102
Romantik Kahraman Aragorn....104
Yaşasın Kral!....106
Gece Savaşçısı....107

Boromir: Bu, babam için.....108
Çelişkilerle Dolu Bir Kahraman.....109
Burada Senin Borun Ötmez.....110
Biraz Karmaşık Bir Hikâye.....110
** Pop Kültür Arası*.....112

BÖLÜM 3
CANAVARLAR VE ARKADAŞLARI

ORKLAR.....117
Ork Balosu.....117
Ork Saldırısı.....119
Barbar Orklar.....121
** Pop Kültür Arası*.....122

NAZGÛL.....125
Kıyamet Şövalyeleri.....125
** Biliyor muydunuz?*.....127

GOLLUM.....129
Dr. Sméagol ve Bay Gollum.....129
** Biliyor muydunuz?*.....131

ENTLER.....133
Yeşil El.....133
Doğa ve Keşif.....134

BALROGLAR.....137
Koca Canavar.....137
Balrog ve Minotor.....138
Balrog Hepsinin Ortasında.....139
** Biliyor muydunuz?*.....141

SHELOB.....143
Tavanda Bir Örümcek.....143
Anasına Bak Kızını Al.....144
Femme Fatale.....144
Benzersiz Bir Karakter.....145
Kader Ağları.....146
** Biliyor muydunuz?*.....147

GÖLGEYELE.....149
Herkes At Sırtına!.....149
Efsane At.....150
Bir Attan Diğerine.....152
Tüm Beyazlardan Daha Beyaz.....153
** Pop Kültür Arası*.....154

BÖLÜM 4
NESNELERİN EFENDİSİ

BAŞLANGIÇTA SADECE YÜZÜK VARDI....161
Fazlasıyla Mitolojik!.....161
Aşk Yüzüğü.....164

Yüzüklerin Edebi Efendisi.....164
Türünün Tek Örneği.....166
Yönünü Hiç Kaybetmeyen Bir Yazar.....167
Birbirini Gizleyen Yüzükler.....169
Kayıp Yüzüğün Peşinde.....171

ADRESİNİ HİÇBİR ZAMAN ŞAŞIRMAYAN KILIÇLAR.....173
Kılıcın Altında Yatan Sembolizm.....173
Hızlı ve Etkili.....173
Çağları Aşan Bir Sembol.....175
Muhteşem Excalibur..... 176
Kuzeyin Cenneti.....177
Altın Aile.....177
** Pop Kültür Arası*.....180

GALADRİEL'İN AYNASI.....183
Ayna Ayna!.....183
Su da Islanır.....184
Aynı Aynanın Popüleri.....186
** Pop Kültür Arası*.....187

BİTİRİRKEN.....191



GİRİŞ

Bilirsiniz, Durin'in kapılarında, "Söyle, dost, öyle gir," yazar ve Elfçe bilmeyen içeri giremez. Ama biz size, bu kitaba girmek için Elfçe konuşmak gibi şartlar koşmayacağız. Tam tersi; bu kitap, Tolkien ve diğerlerinin yarattığı inanılmaz evreni keşfetmek veya keşif yolculuğuna devam etmek isteyen herkes için hazırlandı. *Yüzüklerin Efendisi* kolektif bilincimize işlediği kadar pop kültürü de derinden etkilemiştir. Fantastik edebiyatın temel taşlarından biri olarak görülen bu eser her şeyden önce, hayali ve de gerçek kaynaklardan sonuna dek beslenmiş olan başlı başına bir evrendir. "Engin yaradılış hikâyelerinden romantik peri masallarına kadar, birbiriyle yakından ya da uzaktan ilgili olan pek çok efsaneyi tek bir gövdede buluşturmak ve bunu sevgili ülkem İngiltere'ye adamak istedim." Evet, J.R.R. Tolkien, bu sözüyle özetlediği üzere, memleketinin geçmiş geleneklerinin modern kültürle arasında yeniden bağ kurmayı amaçladı. Ve bunun için, *Beowulf*'tan yuvarlak masa şövalyelerinin hikâyelerine, İskandinav mitolojisinden Kelt efsanelerine kadar pek çok unsuru bir araya getirip, ortaya belki de hepsinden daha büyük bir kahramanlık öyküsü çıkardı.

Etkilendiği tüm bu kaynaklarla ilgili olarak da şöyle der Tolkien: "Bu mitolojik hikâyeler, genel olarak bütün bir Avrupa edebiyatının, özel olarak kendi halklarına göre uyarladıkları, bu esnada yüzyıllardır parçalayıp eleyerek şekil verdikleri ilkel ve yeraltı diyebileceğimiz bir kültürden besleniyor... Onlardan geriye, bilhassa da İngilizlere ait çok daha fazla şeyin kalmasını isterdim." Sözünü ettiği kaynaklar o kadar çok ki, bir listesi çıkarılıp, üzerine sayfalarca analiz yapılabilir. Fakat bizim istediğimiz, başından beri, halihazırda pek çok örneğinin olduğu bir referans kitabı değil; bu evreni bilenlere olduğu kadar hiç ayak basmamış olanlara da yönelik bir çeşit kılavuz hazırlamak; Tolkien'e ilham veren mitleri ve yaradılış hikâyelerini daha derinlemesine incelemek isteyenler için "fazlalıkları ayıklayıp" gerekli kapıları aralamak oldu. İşin doğrusu, Tolkien'inki gibi büyük bir evrende böyle bir şeyi gerçekleştirmek hiç de kolay değil. Onca ırk, mekân, ritüel ve efsanenin arasında kaybolmadan yolunu bulmak, yeni başlayanlar için olduğu kadar en ateşli hayranları için bile epey zor çünkü. Uzun lafın kısası, Tolkien'e ilham veren efsaneler diyarındaki maceramıza başlamadan önce, *Yüzüklerin Efendisi*'nin o müthiş yaradılış hikâyesinde kısa bir gezinti yapıp yolumuza öyle devam edeceğiz. Asanız ve azığınız hazırsa başlayalım; bizi epey tehlikeli, çokça hayret verici, dolu dolu bir yolculuk bekliyor.



BÖLÜM 1

BURALARIN EFENDİSİ

Tolkien, *Yüzüklerin Efendisi*'yle birlikte, yüzyılımızın en büyük hikâyecilerinin imrenip özendiği bir mitoloji yaratmakla kalmamış, eksiksiz bir evren de tasarlamıştır. Bitkisi ve hayvanıyla, insanı ve doğaüstü varlıklarıyla, pek çok mekândan oluşan başlı başına bir evren. Biz de işe; İnsanların, Cücelerin, Elflerin ve diğer pek çok yaratığın yaşadığı bu coğrafyayı inceleyerek başlayacağız. İşin içine Tolkien'in kendine özgü tarih ve edebiyat anlayışıyla harmanladığı yaradılış hikâyesini de katarak elbette.



Orta Dünya

"Orta Dünya tamamen benim uydurduğum bir şey değil; insanların yaşadığı dünyayı anlatmak için kullanılan kadim ekümen tabirinin modern dile uyarlanmış bir şeklidir. Orta dünya dememin nedeni ise, kuzeydeki buz diyarıyla güneydeki ateş diyarının arasında, etrafı denizlerle çevrili bir coğrafya olmasıdır. Üstelik eski İngilizcede buna karşılık middan-geard, midden-erd ve middle-erd gibi sözcükler bile vardır. Pek çok eleştirmenin Orta Dünya'yı ayrı bir gezegendeymiş gibi görmesi ne tuhaf!"

J.R.R. Tolkien

Yüzüklerin Efendisi'nde yaşanan tüm olaylar, onca savaşın ve maceranın merkezinde yer alan ve türlü güzellikler kadar sayısız dehşeti de barındıran uçsuz bucaksız Orta Dünya topraklarında geçer. Hazırsanız yolculuğumuza Orta Dünya'nın kısa ama özlü bir tarihçesiyle başlayalım.

Vaat Edilmiş Topraklar

Orta Dünya ya da Endor (*Star Wars*'da Ewok'ların da gezegeni de bu isimdedir), Valar'ın yarattığı Arda'nın – yani Dünya'nın– kıtalarından biridir. Batısında Belegaer, doğusunda ise Ekkaia denizleri vardır. Orta Dünya, İki Lamba'nın çöküşünden itibaren, türlü değişimlerle varlığını sürdürmüştür. Böyle anlatınca Tolkien profesörü olmayanların kafası biraz karışmış olabilir; gelin biraz

daha ayrıntılı bakalım. Arda; İnsanların, Cücelerin, Hobbitlerin ve Elflerin yaşadığı, Valar ve Maiar'ın hükmettiği dünyadır. Valar (ya da Vala'lar) Tolkienesk efsaneye göre, bütün evrenin baş tanrısı olan Eru Ilúvatar'ın yarattığı güçlerdir. Maiar ise, Valar'ın dünyayı şekillendirmesine yardım etmek için Arda'ya inmiş olan, Gandalf ve Saruman gibi varlıklardır. Belegaer, kapladığı alan çağlar boyunca genişleyip duran bir okyanustur. Işığı Orta Dünya'yla birlikte her yere yayılan İki Lamba'yı Valar yaratmıştır. Bütün dağlardan daha yüksek olan, Illuin ve Ormal adındaki bu iki lambayı Kraliçe Vala Yavanna Dünya'yı aydınlatıp hayat versin diye koymuştur. Bu lambalar bir süre sonra, Morgoth adıyla da bilinen Melkor tarafından yok edilmiştir. Bilinen ilk düşkün Vala ve Karanlık Lord olan Melkor, sonradan kafayı yüzüklerle bozan Sauron'un da efendisidir.

Lambaların yok edilişi Arda'nın coğrafyasını büyük ölçüde değiştirmiş, kıtaların birbirinden ayrılmasına ve dolayısıyla denizlerin oluşmasına yol açmıştır. *Yüzüklerin Efendisi* tarihinin ilk kötü adamı olan Melkor böylece, Arda Baharı olarak da bilinen Lambalar Çağı'nı sona erdirerek dünyayı karanlığa gömmüştür. Batıda ve doğudaki iki denizin arasında yer alan Orta Dünya'nın bir de kuzey-güney ekseninde uzanan sıradağları vardır: Kuzeybatıdaki Mavi Dağlar, kuzeydoğudaki Kırmızı Dağlar, güneybatıdaki Gri Dağlar ve güneydoğudaki Sarı Dağlar. Fakat sanılanın aksine, Orta Dünya, Tolkien'in on altı krallık ve ülkeden oluşan bütün evreninin sadece bir parçasıdır. Bu ülkelerden bizi ilgilendirenlerse Shire, Mordor, Rohan ve Gondor'dur. Bunların her birini bölüm bölüm inceleyeceğiz.

Kitabın burasına kadar gelip de başınız tutmadı, mideniz bulanmadıysa doğru yoldasınız ve seyahatimizin geri kalanına hazırsınız demektir. Ama yine de dikkatli olun, buradan sonrası biraz sarsabilir!

Köşeyi Dönünce Hemen Sağda: Orta Dünya

Orta Dünya'nın İngilizcesi *Middle Earth*, İnsanların yaşadığı toprakları anlatmak için kullanılan *midden-erd* ya da *middle-erd* sözcüklerinin bir türevidir. Böyle bakınca bizim şu anda yaşadığımız dünyadır bir bakıma. Platon'un felsefesindeki arketiplere, yani tüm ulusların ve medeniyetlerin temelindeki evrensel idealara (başınız ağrımaya başladıysa endişeye kapılmayın, normaldir) ev sahipliği yapan, tüm hayallerin başlangıç noktası sayılabilecek bir yerdir. Fantastik edebiyata özgü zaman ve mekân göndermeleriyle günümüz dünyasına paralellik kurulmuş olan bir dünyadır. Pek sevilmez ama, isterseniz buna "gerçekçi fantastik" de diyebilirsiniz. Orta Dünya, Belegaer'in doğusunda yer alan tüm Arda topraklarını kaplıyor olmasına rağmen *Yüzüklerin Efendisi* çoğunlukla buranın kuzeybatısında geçer. Tolkien'in 1930'larda bizzat çizdiği, anlaşılması zor Orta Dünya haritaları vardır. Oğlu Christopher'ın sonradan yayımladığı bu haritalardan biri bizim dünyamızın coğrafyasına çok benzer. Örneğin, Beleriand'ın güneyinde Afrika'yı hatırlatan büyük bir kıta, kuzeydoğuda Arabistan ve Hindistan yarımadalarına benzer uzantılar, bir de Antarktika ve Avustralya'yı kapsıyormuş gibi görünen

"Karanlık Ülke" (*Dark Land*) adlı bir kara parçası vardır. Coğrafyacı Karen Wynn Fonstad bunlardan yararlanarak Orta Dünya haritaları hazırlamıştır ama bunlar, özellikle de Rhûn Denizi'yle ilgili kısımlar Tolkien'in sonradan yayımlanan bazı metinleriyle çelişkili bulunmuştur. Tolkien 1960'larda yapılan bir röportajda *Yüzüklerin Efendisi*'nin; Orta Dünya'nın, günümüz Avrupa'sına karşılık gelen kuzeybatısında gerçekleştiğini belirtmiştir.

Ve Karşınızda Midgard!

Eski Nordik dillerdeki (ki eski İngilizcede de *Middangeard* olarak geçer) *Miðgarðr* sözcüğünün İngilizce karşılığı olan Midgard orta bahçe ya da orta dünya anlamlarına gelir ve insanların yaşadığı topraklar için kullanılır. Cermen yaradılış öykülerinde ve İskandinav mitolojisinde de rastlanan bu kavramı ve onun uzantısı olan *middangeard*'ı Tolkien Yunancadaki "*ekümen*"in karşılığı olarak kullanır. Sözcük olarak insanların yaşadığı dünya anlamına gelen *ekümen* bu haliyle, cennet ve cehennem gibi görünmez dünyalardan ayrılır. İskandinav mitolojisindeki Midgard ise dokuz dünyadan biri olan, başlı başına bir krallıktır. Yggdrasil'in ortasında bir yerde bulunan Midgard'ın kuzeyinde Niflheim (buz diyarı), güneyindeyse Muspelheim (ateş diyarı) vardır. Etrafını saran aşılmaz okyanuslarda dev bir deniz yılanı olan Jörmungandr (Miðgarðsormr) yaşar. Bütün dünyayı kuyruğuyla sarabilecek kadar büyük bir yaratık olan Jörmungandr bu özelliğiyle biraz Ouroboros'a benzer. Midgard ile tanrıların yurdu olan Asgard arasında Bifröst adı ve-

rilen ve Heimdallr'ın koruduğu, gökkuşağı şeklinde bir köprü vardır. Heimdallr'ın bir görevi de, Ragnarök'ten önce Gjallarhorn'u öttürmektir. Onu Marvel'ın *Thor* filminde de görmüşsünüzdür; kahramanımızın tanrılar diyarından bu dünyaya geçişi onun izniyle olur.

İskandinav mitolojisine göre tanrılar Midgard'ı ve orada yaşayan insanları Jotun'lardan (devlerden) korumak için Ymir'in kaşlarından bir duvar örmüştür. Tabii bunun öncesinde Ymir'in bedenini evrenin derinlerine gömüp, ondan geriye kalanlarla bütün dünyayı yaratmışlardır: Etinden toprak, kanından okyanuslar, kemiklerinden dağlar, dişlerinden kayalıklar, saçlarından ağaçlar ve beyninden de bulutlar.

İzlandalı Snorri Sturluson'un yazdığı, 13. yüzyıldan kalma kadim metinler olan *Edda*'ya göre Midgard, bir çeşit kıyamet anlamına gelen Ragnarök'le birlikte yok olacaktır. Jörmungandr okyanustan çıkıp zehrini her yere yayacak, sular yükselip bütün kıtaları yutacaktır. Ragnarök sırasında yaşanacak nihai çarpışma Vígríd adı verilen savaş meydanında yapılacak, ardından Midgard bütün hayat formlarıyla birlikte silinip gidecektir. Fakat bunun sonrasında, suların çekilmesiyle birlikte yeni bir döngü başlayacak, bereketli topraklarda hayat yeniden doğacaktır.

Orta Dünya'nın yaradılışına ilham veren başka bir kaynak da Finlerin meşhur destanı *Kalevala*'dır. *Yüzüklerin Efendisi*'nde olduğu gibi bu destanda da hikâye, tüm tutkuları canlandıran Sampo adındaki sihirli bir nesnenin etrafında döner. Ve yine benzer şekilde, dünya üzerinde yıkıcı savaşlara yol açan Sampo, hikâyenin

sonunda yok edilir. Bu noktada, *Kalevala*'nın büyücüsü Väinämöinen'in tıpkı Gandalf gibi, metnin sonunda bir tekneye binerek ölümlülerin dünyasından ayrıldığını da belirtmeden geçmeyelim.

Gerçek Kopyalar

Yüzüklerin Efendisi hayranlarının, Tolkien'in evreniyle ilk tanışması *Hobbit*'in ilk sayfalarında yer alan Thrór haritasıyla olur. Bunun sıradan bir harita olmadığını anlamak için biraz dikkatli bakmak yeterlidir. Her şeyden önce, doğuyla batı haritanın üstünde ve altında, kuzeyle güneyse solunda ve sağındadır. Haritada ayrıca bir dağ, bir ejderha ve de ağını kurmakta olan bir örümceğin resimleri vardır ve bu sonuncusunun yanında "örümcekler var" yazar. Daha fazla dikkat çeken şey ise, Elrond'un sonradan keşfedip "ay harfleri" adını verdiği tuhaf alfabe ve sol tarafta yer alan küçük eldir. Bu, anlaşılması zor, garip bir haritadır gerçekten de.

İşte Tolkien'in bu Thrór haritasıyla, 1025-1050 tarihleri arasında Canterbury'de çizilmiş olan gerçek bir harita arasında pek çok benzerlik bulunmaktadır. Bu iki haritada da, yukarıda doğuyla başlayan yönler alıştığımız şeklinden farklıdır. Öyle ki, İngiltere bu haritanın sol alt tarafında yer almaktadır! Fakat bu yönelim, pusulanın henüz yaygın kullanıma geçmediği Ortaçağ haritalarında sık karşılaşılan bir durumdur. Bunun yanı sıra, çizeri olan Sir Robert Bruce Cotton'dan dolayı günümüzde Cotton haritası olarak bilinen bu dünya haritası, üzerinde yer alan çizimler yüzünden de benzer Tolkien'in

haritasına. Örneğin İngiltere'nin güneyinde birbiriyle dövüşen iki adamın, Roma ve Kudüs gibi şehirlerin ve üzerinde Nuh'un Gemisi'yle birlikte Ağrı Dağı gibi dağların resimleri vardır. Son olarak, bu Anglosakson haritasındaki bazı çizimlere de açıklamalar yazılmıştır. Bunlardan, sol üstte yer alan Çin aslanının üstüne eklenen "pek çok aslan vardır" yazısı Tolkien'in örümceklerini hatırlatır bize.



Shire

"Shire başka hiçbir ülkenin değil, tamamıyla İngiltere'nin kırlarından esinlenilerek ortaya çıktı."

J.R.R. Tolkien

Shire Sevgisi

Göz alabildiğine uzanan yeşillikleri, şirin mi şirin evleri, kaba saba ama dost canlısı sakinleriyle tam bir tatil mekânı gibidir Shire. İnsanların içine işlemiş yaşama sevinci ve ılımlı iklimiyle, tüm dertlerden kaçıp kafa dinlemek için ideal bir yer, bir koza, bir sığınaktır. Bitki örtüsü, canlı türleri ve atmosferi bir araya geldiğinde, ayrılır ayrılmaz insanda tatlı bir nostalji uyandıran bir cennet parçasına dönüşür. Bizim Hobbitlerin yüzük peşinde geçen tüm zamanlarında orayı hasretle anmalarına şaşırmamak gerekir. Shire'daki Hobbit mimarisinin ilk bakışta göze çarpan yanı, kapıların ve pencerelerin yuvarlaklığıdır. Üçüncü Çağ'ın ortalarında kurulan Shire, Orta Dünya'nın kuzeybatı tarafında, kadim Arnor krallığının bir parçası olan Eriador'un tam göbeğinde yer alır. Hobbitler –ara sıra anlaşmazlıklara yol açan birkaç aksi komşunun dışında– genel olarak barışçı bir halk oldukları için Shire'ın tarihi de çoğunlukla olaysız ve sakin geçmiştir.

Shire, batıda Irak Yaylalar'dan doğudaki Brendibadesi Köprüsü'ne kırk fersah (193 km.), kuzeydeki avlak-

lardan güneydeki bataklıklara kadar da elli fersah (241 km.) uzanmaktadır. Toplamda yaklaşık elli bin kilometre kareye yayılmaktadır ki bu bir Hobbit için epey geniş bir alandır. Brendibadesi Köprüsü, Hobbit topraklarının sınırında yer alıyor olsa da, köprünün doğusundaki Erdiyar'da yaşayan kimi Hobbitler de vardır. Kuzeyde bunun gibi coğrafi sınırlar olmamasına rağmen, kadim yürüyüş patikalarının üzerinde bulunan Yeşil Tepe Diyarı'nın, Shire'ın güney sınırını oluşturduğu söylenebilir.

Bütün Shire toprakları Kuzeydirhem, Güneydirhem, Doğudirhem ve Batıdirhem adındaki dört bölgeye ayrılır. İngilizcede bir peninin dörtte biri anlamına gelen "*farthing*" (dirhem) tabiri için Tolkien, eski Yorkshire'ın ayrıldığı bölgelerden esinlenmiştir.

Birkaç kasaba ve pek çok köyden oluşan Shire'ın nüfusu kalabalıktır kalabalık olmasına ama ormanları ve bataklıkları da çoktur. Shire, *Yüzüklerin Efendisi*'nde, sakinlerinin gönülden bağlı olduğu, küçük ama güzel ve bereketli bir bölge olarak anlatılır. Konumu ve ikliminden dolayı toprakları verimlidir ve Hobbitler geçimlerini bu topraklar üzerinde yaptıkları tarımla kazanırlar. Bilhassa tahıl ve meyvede, ormancılık ve tütüncülükte iyidirler. Fakat Hobbitlerin başka halklarla pek alışverişi olmaz, kendileri ekip kendileri biçer, kendi yağlarında kavrulup giderler.

Shire'da Hobbitlerden başka kimse yaşamamış ve de –doğudaki Bree'ye yerleşmiş bir avuç Hobbiti saymazsak eğer– bütün bir ırk, Yüzük Savaşı boyunca yurtlarını terk etmemiştir. Shire'ın kuruluşuna kadar, fiziksel

farklılıklarından dolayı Kılayak, Ülken ve Samanpostlu şeklinde ayrılan Hobbitler Shire'ın kuruluşundan sonraki zamanda karışmış, eski farklılıklardan geriye pek bir şey kalmamıştır. Bütün Hobbitler sakalsızken, Batak taraflarından gelenlerin çenelerinde ufak bir tutam sakal olur, o kadar. Shire'daki Hobbitlerin kendilerine özgü bir mimarileri vardır. Üçüncü Çağ'ın sonlarına doğru, daha fakir olanlar toprağa kazdıkları küçük oyuklarda yaşarken, zenginlerinin tünel tünel uzanan, konforlu kovukları yani "smial'leri" vardır. Fakat sonraki barış yıllarında bu deliklerden çıkıp, Cücelerden öğrendikleri yöntemler sayesinde evlerini toprağın üstüne kurmaya başlamışlardır.

Shire'ın Dili Olsa Da Konuşsa

Tolkien, editörü Rayner Unwin'e yazdığı bir mektupta şöyle der: "Shire, İngiltere kırsalının ve tabii ki o yöre insanının yansımasıdır. İkisini birbirinden ayıramayız, ayırmak istemem de. Bu kitabı bir İngiliz yazdı sonuçta." Tolkien Shire'ı, Hobbitleri ve yaşam tarzlarını anlatırken, sanayileşme öncesi İngiltere'yle pek çok paralellikler kurmuştur. Shire kırsal İngiltere'nin masumiyetini temsil ederken, Sauron ve ordusu, Eski Dünya'nın üzerine bir kâbus gibi çöken sanayileşmenin uzantısıdır. Shire'ın mesela bir posta hizmeti, üzerini gün gün çizebileceğiniz takvimleri vardır, davet mektupları hep elle yazılır; kısacası hayat eski usul yaşanır orada. Ama Shire'ın asıl büyüsü de buradadır zaten. Hem memleket sevdalısı Tolkien hem de biz okurlar için adeta ütopik bir dünya-

dır orası. Tolkien'in doğaya ve modern dünyanın belalarından uzaktaki bir hayata duyduğu özlemin eseridir.

Shire en çok da günümüz İngiltere'sinin Batı Midlands bölgesine benzer. Kadim Anglosakson Mercia krallığının da yurdu olan bu bölge Tolkien'e kendi Orta Dünyası'nın Rohirrim'ini yaratırken de ilham olmuştur. Dahası, Shire'ın kurucuları olan Marcho ve Blanco kardeşlerin hikâyesi de, Kent Krallığı'nın efsane kurucuları olan Hengist ve Horsa kardeşlerinkine paraleldir.

Devam edelim; örneğin Shire ve Hobbiton, günümüz Birmingham'ının Hall Green bölgesine denk gelen Sarhole'dan esinlenerek oluşturulmuştur. Artık adreslerde ismine rastlayamayacağımız Sarhole, tarihte önemli bir yere sahip olan bir köydür. Civarındaki Moseley Bog isimli doğa koruma alanı ise büyük ihtimalle Yaşlı Orman'a esin kaynağı olmuştur. Shire her haliyle Batı Midlands'in incisi Worcestershire kırsalını hatırlatır. Dahası, aralarında Tolkien'in yaşadığı Oxford'la da benzerlikler vardır. Fakat *Tolkien'in Evreni* adlı kitabın yazarı David Day'e bakılırsa Oxford daha çok Elflerin diyarı olan Rivendell'e benzemektedir. Bu iki yer, kendi dünyalarının eğitim öğretim yuvalarıdır da ondan.

Biliyor muydunuz?

Shire'ın Fransızca karşılığı olan La Comté, Hauts-de-France bölgesinin Pas-de-Calais kısmındaki bir komünün de adıdır. Burası Fransız Devrimi'nden önceki Ancien Régime zamanlarında bir derebeyliğin hâkimiyet alanı olmuştur.

Yüzüklerin Efendisi yayımlandıktan sonra pek çok okur; Shire'ın yıkımının yarattığı etkiyle, savaşın ardından memleketlerine dönen askerlerin yaşadığı düş kırıklığı arasında benzerlikler bulmuştur. Fakat Tolkien, kendi eseriyle bunun gibi tarihsel herhangi bir bağ kurulamayacağını defalarca ifade etmiştir.

Üçlemenin sinema uyarlamasını yapan Peter Jackson aradığı Shire'ı İngiltere'de değil, Yeni Zelanda'nın Matamata köyü civarında bulmuş; prodüksiyon sırasında tasarlanan hem bilgisayar hem de minyatür modellerin arka planı olarak burayı seçmiştir.

Yapımına 1999 Mart'ında başlanan Shire seti için beş bin metreküp toprak taşınmış, otuz yedi Hobbit evinin inşa edileceği tepeler Yeni Zelanda ordusunun ve ağır iş makinelerinin yardımlarıyla kısa sürede oluşturulmuştur. Matamata'da yapılan ve üç ay süren çekimlere ise 1999 Aralık'ında başlanmıştır.

Setin inşasıyla çekimlere start verilmesi arasında geçen bu uzun zamanın sebebi, manzaranın daha yabani görünmesini isteyen Peter Jackson'ın, bitki örtüsünün eski doğal haline dönmesi için üç ay ara vermiş olmasıdır. Çekimler sonrasında evlerin on yedi tanesi oldukları gibi bırakılıp turistik gezilere açılmıştır.

Peter Jackson, on yıl önce *Yüzüklerin Efendisi* için kurulan bu seti *Hobbit* filmlerinin çekimi için yeniden kurdurmak zorunda kalmış, ama bu kez hayran ziyaretleri için bütün evleri olduğu gibi bırakmıştır.

Mordor

Cehenneme Hoş Geldiniz

Sartre, "Cehennem başkalarıdır," demiştir ama Orta Dünya'nın cehenneminin bir adı vardır: Mordor. Çorak toprakları ve şeytani yaratıklarıyla Shire'ın tam tersidir burası. Sindarin dilinde "karanlık ülke" anlamına gelen Mordor, İkinci Çağ'dan itibaren, efendisi Morgoth'un yenilgisinin ardından Sauron'a geçmiştir. Zaten Sauron'dan önce de yarı çöl, çorak bir yer olan Mordor, Sauron hükmetmeye başladıktan sonra tam bir cehenneme dönmüştür. Oraya adım atmak, bir kurdun inine girmek gibidir... Adınız Gollum değilse sağ salim çıkma şansınız hiç yoktur.

Mordor, Orta Dünya'nın bilinen haritasının güneydoğusunda yer alır. Birinci Çağ'da bir iç denizin ortasında bulunan Mordor'un kuzeyinde, Karanlık Lord'un hizmetindeki devasa yanardağ Orodruin yükselmektedir. Doğudan batıya 800, kuzeyden güneye yaklaşık 600 kilometre uzunluğundaki bir alanı kaplar. Etrafı ülkeyi ikiye bölen, Ephel Dúath ve Ered Lithui adında, geçit vermez iki sıradağla çevrilidir. Kuzeybatısında türlü Ork kavimlerinin yaşadığı Gorgoroth, güneyindeyse Sauron'un insan köleleṛinin yaşadığı Nurn düzlükleri bulunur. Sauron'un kalesi olan Barad-dûr ise Mordor'un kuzeyinde yer alır. Ülkenin kuzey batı ucunda, iki büyük sıradağın birleşmesi sonucu oluşan Cirith Gorgor adlı büyük vadi, Udûn düzlüğüne açılır. Sonu gelmez dağlık arazinin ge-

çit verdiği tek yer olan bu kısmını Sauron, Karakapı da denen Morannon'la kapatmıştır. Bunların dışında, eski adı Minas Ithil olup Nazgûl'un eline geçtikten sonra Minas Morgul (Sindarin dilinde "Büyü Kulesi" anlamına gelir) adını alan meşhur şehir de yine Mordor'da bulunmaktadır.

Mordor, Tolkien'in çizdiği ilk *Yüzüklerin Efendisi* haritasının güneydoğu köşesini tamamen kaplar ve bu şekli sonraki haritalarda da değişmez. Fakat bu ilk haritada, ülkenin sınırlarını çizen sıradağlar daha dağınık görünürken, Núrnen Denizi de bölgenin ortasına daha yakın bir yerde bulunur. Üstelik, bu denizin güneyinden uzanan akarsuyun bittiği Nargil Geçidi de Tolkien'in yazdığı hiçbir eserde yer almamaktadır. Bir başka önemli farklılık ise, yeni haritalarda tek geçit Morannon olmasına rağmen eski haritanın batısında bir geçit daha olmasıdır.

Şeytanın Dansı

Mordor'un asıl tarihi İkinci Çağ'dan itibaren Sauron'un eline geçmesiyle başlar. Mordor 1000'li yıllarda, sayıları gitgide artıp güçlenen Númenor'luların yayılmasını durdurmak üzere kurulmuştur. Sauron da bundan yaklaşık altı yüzyıl sonra Barad-dûr'un inşasını tamamlamış ve Orodruin'de Tek Yüzüğü yapmıştır. Ardından Eregion'lu Elflere savaş açıp Eriador'u işgal etmiş, fakat Númenor'lulara yenilince Mordor'a çekilmek zorunda kalmıştır. Fakat sonraki dönemde Sauron'un gücü Güney ve Doğu'daki İnsan ırklarını yavaş yavaş etkisi altına almış, bundan bir tek Orta Dünya'nın ku-

zeybatısına yerleşen Númenor'lular uzak durabilmiştir. Mordor'dan 3262 yılında çıkan Sauron bu kez de Númenor kralı Ar-Pharazôn tarafından tutsak edilmiş, fakat kralın aklına girip Valar'a savaş açması için ikna etmeyi başarmıştır. Mordor, Sauron'un Üçüncü Çağ'daki yenilgisinden Yüzük Savaşı'na kadarki zaman arasında boş kalmıştır. Gondor'lular Barad-dûr'u yakıp yıksalar da kulenin temelleri sağlam durmuştur. Gondor'lular yine bu dönemde ülkeye hâkim olabilmek için Morannon'un girişine Carchost ve Narchost kulelerini, Ephel Dúath'a ve Cirith Ungol'a da Durthang kalelerini inşa etmişlerdir. Fakat başlardaki bu ihtiyatları zamanla gevşemiş, kuleler ve kaleler, Gondor'da Üçüncü Çağ'ın 1636'sında çıkan büyük salgınla birlikte terk edilmiştir. Bundan yıllar sonra, 1980'e gelindiğindeyse Büyücü Kral, Mordor'a dönüp bütün Nazgûl'u yeniden bir araya getirmiştir. Ardından Minas Ithil şehrini ele geçirip adını Minas Morgul olarak değiştirmiştir. Sonraki yıllarda da Mordor'u Dol Guldur'daki karargâhından yönetip, bir yandan da yapacağı büyük dönüşün hazırlıklarına devam etmiştir. Sauron nihayet, 2941'deki Beş Ordu Savaşından on yıl sonra Barad-dûr'un yeniden inşasına başlamış, bu esnada Orodruin yanardağı da yeniden patlamıştır. Hikâyenin bundan sonrası malum: Tek Yüzüğün tek sahibi olmak isteyen Sauron önüne çıkan tüm engelleri birer birer ortadan kaldırıp Mordor'un yeniden ayağa kalkmasını sağlamıştır.

Mordor ismi karşımıza, Tolkien'in 1936-1937 yıllarında yazdığı *Númenor'un Düşüşü*'nde ve 1977'de yayımlanan *Silmarillion*'un Akallabêth bahsinde de çıkar.

İsmi sonradan Sauron'a dönüşecek olan Thû'nun, Númenor'un düşüşünden sonra ele geçirip, eski kalelerini Elendil ve Gil-galad'ın elinden aldığı yerdir Mordor. Tolkien'in Mordor'la ilgili düşüncelerini somutlaştırıp son haline getirmesi ise *Yüzüklerin Efendisi*'yle birlikte olur. 1938'de, romanın biten ilk taslağında Elrond, "böyle kasvetli bir ülkede Kuyutorman bile göze güzel görünür," der. Christopher Tolkien'e göre Mordor'un Kara Kule'si ile (*Hobbit*'te bahsi geçen) Kuyutorman'ın güneyindeki Necromancer Kulesi aynı yerlerdir. Bu aşamada Orta Dünya'nın coğrafyası, *Hobbit*'te yayımlanan Yabandiyar haritasının dışında kalan alanlar için henüz net değildir. Fakat Tolkien çok geçmeden bu noktayı da aydınlığa kavuşturmuş, Necromancer'ın Kuyutorman'dan kaçıp güneydeki eski kaleyi bulduğunu ve buranın, o zamanki dünyanın ortasında yer alan Mordor Ülkesi'nde bulunduğunu söylemiştir.

Siyasi Sürtüşmeler

Peki Mordor'a bu dünya üzerindeki cehennem gözüyle bakan Tolkien bize aslında ne anlatmak istiyordur? Birinci Dünya Savaşı'nı görmüş olan Tolkien, Mordor'u savaşın yıkımlarından, mesela toplu mezarlardan ilhamla yaratmış olamaz mı? *Yüzüklerin Efendisi* bir bakıma, sanayileşmenin palazlandırdığı güçlerin el değmemiş doğaya karşı açtıkları savaşın da hikâyesi değil mi? İşte bu görüşü benimseyenlerden biri olan gazeteci yazar John Garth, bu eserin Tolkien için bir katarsis, yani arındırıcı bir deneyim özelliği taşıdığını iddia ediyor. Peki

ama *Yüzüklerin Efendisi*'ne gelecekten haber veren bir kitap gözüyle de bakılamaz mı?

Tolkien'in üçlemesindeki Orta Dünya endüstriyel gelişimin yıkıcı gücünün tehdidi altındadır. Orklar fırınları beslemek için koca ormanları yok ederken Saruman da insan ırkını bitirmek için barut gibi korkunç icatlara başvurmaktadır. Mordor'un kendisi de yakılıp yıkılmış, sömürülüp terk edilmiş topraklardır. Kötülerin Diyarı Mordor'da doğal denebilecek tek şey yanardağdır; suları bile zehirlidir. Kısacası, doğa, kendini Tanrı sanan ve diledikleri gibi çoğalıp hâkimiyet kurmak isteyen halklar tarafından teknolojik gelişmeler aracılığıyla mahvedilmiştir. Tıpkı İngiltere'nin Midlands bölgesinde yer alan, sanayi devrimi sırasında kömürün karaya boyadığı *Black Country* gibi Isengard toprakları da teknolojiye yenik düşmüştür. Sindarin dilinde "Kara Topraklar" anlamına gelen Mordor'un neden bu ismi aldığına şaşmamak gerekir.

Buraya kadar sözünü ettiklerimize bakarak, Mordor'un ve temsil ettiği her şeyin, küresel ısınmanın pençesindeki günümüz dünyasından haber verdiğini söylemek zor olmaz herhalde. *Yüzüklerin Efendisi*'nde dile getirilen endişe, teknolojik gelişmelerin ve ilerleme yarışının birbirini besleyerek oluşturduğu uğursuz döngüye yenik düşen bugünkü dünyada, bir daha geri dönmeyecek üzere yitirilen doğaya dair korkularımızla aynı düzeydedir. Benzer şekilde, günümüzde yine kalkınma ve ilerleme adına tereddüt edilmeden ormansızlaştırılan Brezilya'yla Isengard arasında bir paralellik kurmak pekâlâ mümkündür. Saruman'ı ve Sauron'u okurken

günümüz süpergüçlerinin başındaki insanların iktidara sahip olmak için neler yapabildiklerini düşünmeyen var mıdır?

Anlaşılan, Tolkien hepimize Mordor aracılığıyla bir mesaj göndermek, bizi açgözlülüğün tehlikelerine karşı uyarmak istemektedir. Gücün yozlaştırıcılığına ve yıkıcılığına karşı.

Eğlencelik Mordor

Bir grup İngiliz araştırmacı, Tolkien'in haritalarından yola çıkarak Orta Dünya'nın coğrafyasını günümüz coğrafyasıyla karşılaştırmaya girişmiştir. Birleşmiş Milletler çatısı altında kurulan bir bilim ağı olan Hükümetlerarası İklim Değişikliği Paneli (IPCC) bünyesinde yapılan bu araştırmaya göre Mordor, sıcak iklimi ve kurak toprakları dolayısıyla bugünün Los Angeles ve Batı Teksas'ına çok benzemektedir.

Yine bir iletişim ajansı, Mordor'un haklı! cazibesini geri kazandırmak için son derece sofistike bir medya planı ve strateji geliştirmiş, bunun için A'dan Z'ye sahte bir internet sayfası ve sosyal medya hesapları açmıştır. Hem komik hem de son derece öğretici olan bu strateji çalışması, bizce, iletişim öğrencileri ve profesyonelleri için bir ders niteliği taşımaktadır.*

Plüton'un aylarından biri olan Charon'un en karanlık bölgesine Mordor adının verildiğini biliyor muydunuz?

* https://ruche-pollen.com/blog-social-media/redonner-de-lattractivite-mordor-grace-social-media-partie-1

Bu Charon, Plüton'un ve dahi galaksinin en büyük ve en geeksever uydusu. Öyle ki, araştırmacılar çoğu bölgesine *Star Wars, Star Trek, Alien* ya da *Yüzüklerin Efendisi*'nden isimler vermişler. O yüzden, baktığınızda Skywalker Krateri, Ripley Krateri, Kirk Krateri ya da Dr. Who'dan hareketle Tardis Yarığı gibi yer adları görürseniz şaşırmayın. 1978'de Amerikalı astronom James W. Christy'nin keşfettiği uydunun kendi ismi de Christy'nin eşinin adı Charlene'den değil, Yunan mitolojisindeki yeraltı kayıkçısı Charon'dan geliyor.

Kralın Dönüşü

Şurası kesin ki, Tolkien fantastik edebiyata damgasını vururken pek çok yazarı da etkilemiştir. İşte onlardan biri de, hemen aklımıza gelmiyor olmasına rağmen Stephen King'dir. Evet, evet, doğru duydunuz, Stephen'ın babası büyük bir Tolkien hayranıymış. Bunun en güçlü etkisini gördüğümüz eseri de *Kara Kule* serisidir. Stephen King'in Robert Browning'in bir şiirinden ilham alarak başlayıp, otuz yıldan uzun bir sürede tamamladığı sekiz kitaplık bu seride, Vahşi Batı'yla paralel bir dünyada yaşayan silahşör Roland'ın gizemli Kara Kule'yi arayışını okuruz. Roland macerası boyunca kendine yoldaşlar kadar, (King'in diğer kitaplarında da karşımıza çıkan) korkunç Randall Flagg gibi düşmanlar da edinir. Stephen King *Yüzüklerin Efendisi*'ni ilk kez on dokuz yaşındayken keşfeder. Okuduklarından büyülenip sonrasında kendi fantastik destanını yazmaya karar verir ama çalıntı düzeyinde esinlenmekten çekindiği için yazma-

ya hemen başlamaz. Fakat zamanla, *Yüzüklerin Efendisi*, Robert Browning'in şiiri ve meşhur western İyi, Kötü ve Çirkin'in zihnine attığı tohumlar yeşerince ortaya *Kara Kule* gibi bir seri çıkar.

King bunu, "Sonra da, Tolkien'in yolculuk ve sihir temasını arka plana Sergio Leone'ninki gibi, biraz görkemli biraz absürt bir westerni alarak birleştiren bir roman yazmak istediğimi anladım," şeklinde açıklıyor. *Kara Kule* ne bir fantezi ne de bir bilim kurgu; kovboy filmlerinden korku edebiyatına kadar pek çok türün bir araya geldiği bambaşka bir eserdir. Anlayacağınız, tamamlanması bir ömür süren bu romanın çıkış noktası Tolkien'in yarattığı evrendir aslında. Onun gibi King de Kral Arthur efsanelerinden beslenir. Onun *Kara Kule*'si ilk bakışta (ki Sindarin dilinde direkt "Kara Kule" anlamına gelir) Sauron'un karargâhı Barad-dûr'u getirir akıllara. Hem *Yüzüklerin Efendisi* hem de *Kara Kule*, hepimizin içinde var olan ışıkla karanlığın mücadelesini, iyiyle kötünün savaşını anlatır. *Kara Kule*, King'in sonraki eserlerinde türlü karakterler ve mekânlarla yeniden çıkar karşımıza. Örneğin, Stephen King'in bize yine *Yüzüklerin Efendisi*'ni çağrıştıran bir başka eseri de *Mahşer*'dir. Burada da karşılıklı çatışan gruplara ve iyiyle kötünün savaşına tanık oluruz. Romanın kötü adamı Randall Flagg her haliyle Sauron'u hatırlatır. Sauron gibi o da her şeyi görür; Sauron'un Mordor'u gibi o da Las Vegas'taki bir kulenin en tepesinde yaşar. Yine *Yüzüklerin Efendisi*'nde olduğu gibi ana karakterleri bir yolculuğa çıkmaya iten iyi kalpli bir kılavuz vardır. (Gandalf'a karşılık Abigail Ana) Ayrıca hem Tolkien'in hem de King'in eserlerinde üstün güçleri

olan kahramanlardan bolca bulunur. Dolayısıyla *O, Çağrı, Tılsım* ve *Eğlence Parkı* gibi romanların başkahramanlarını Tolkien okurken görmek çok da şaşırtmaz bizi.



Rohan

"Nerede o at? Nerede savaşçı?
Nerede hazine dağıtan?
Nerede şölenin koltukları?
Nerede hani şatonun eğlenceleri?"

***Gezgin*, yazarı bilinmiyor (9-10. Yüzyıldan)**

Vahşi Çağların Toprakları Rohan

Rohan bir zamanlar yiğitliğin, cesaretin, takım ruhunun ve asaletin ışığıyla pırıl pırıl parlardı Orta Dünya'da... Evet, ama bu, Sauron'un Théoden'i etkisi altına almadan önceydi. Hem de kimin yardımıyla? Saruman'ın tabii ki. Yaşasın taşeron büyücülük!

Baş müttefiklerinden olan Gondor'un kuzeyinde yer alan Rohan, Rohirrim şövalyelerinin krallığıdır. Fakat Rohan'la Gondor'u karıştırmayalım: Rohan'ı bir kral, Gondor'u ise bir vekilharç yönetmektedir ve bu ikisi kesinlikle aynı şey değildir! Gondor hükümdarları Üçüncü Çağ'ın 13. Yüzyılı sırasında, Birinci Çağ'daki Üç Edain Hanesi'nin soyundan gelen Rhovanion halkıyla ittifak kurdular. Bu Üç Hane maalesef önce büyük salgınla kırılıp zayıflamış, sonra da Araba Sürücüleri'nin saldırılarıyla 20. Yüzyılın bitimine doğru iyice güçten düşmüştür. Söz konusu saldırıların ardından bu insanlardan bazıları Frumgar'ın önderliğinde Anduin Vadisi'ne göç ederek canlarını kurtarmıştır.

Éothéod adını alan bu insanlar bereketli Anduin Vadisi'nde pek çok yüzyıl yaşadıktan sonra toprakları onlara yetmez olmuştur. Fakat bu halk, aralarındaki uzak mesafeye rağmen Gondor'la bağlarını hiçbir zaman koparmamıştır. Derken, Orkların saldırısına uğrayan Gondor Vekilharcı Cirion'un çağrısı üzerine Éothéod'un yeni efendisi Genç Eorl yardıma koşmuş ve Celebrant Meydan Savaşı'nın kazanılmasında büyük bir rol oynamıştır. Eorl daha sonra, batıdaki Beyaz Dağlar vadilerinde ve Dun Ülkesi'nde yaşayan insanları sürerek kendi halkını, Celebrant Savaşı'nın ödülü olarak verilen Calenardhon düzlüklerine yerleştirmiştir. Böylece, bu Dun Ülkesi'nin halkı olan Dunlending'ler Rohirrim'in baş düşmanı olup çıkmıştır. Rohan'ın doğuşu da bu zamanlara rastlar. Damarlarında hem dunlending hem de rohirrim kanı taşıyan Freca'nın oğlu Wulf'un önderliğindeki Dunlending'ler Rohan'a saldırdığında kral Helm, sonradan Helm Vadisi adını alacak olan geçide sığınıp Gondor ve Dunharrow'dan yardım gelmesini beklemek zorunda kalmıştır. Geçen soğuk kışa Helm ve oğulları dayanamayınca başlarına Fréaláf geçmiştir. Bundan kısa bir süre sonra da Saruman, anahtarlarını Vekilharç Beren'den aldığı Isengard'a yerleşmiştir.

Rohan kaynaklarda hep otlak ve çayırlık, yemyeşil bir memleket olarak tasvir edilir. Öyle ki, Orta Asya'nın stepleriyle Kuzey Amerika'nın düzlüklerinin bir karışımı olarak düşünebileceğimiz bu ülkeye "yeşillikler diyarı" dendiği de olur.

Kuzey Rüzgârları

Rohan halkının en iyi tanınan unsuru, at yetiştiriciliğinde ustalaşmış olan Rohirrim şövalyeleridir. Ülkede Rohirric dili konuşulur ve bu, Orta Dünya'daki pek çok İnsan halkının dili gibi Edain'lerin dili olan Adûnaic'ten türemiştir. Rohirrim, memleketlerine Riddermark da der ki bu duyar duymaz akla Danimarka'yı getiren bir isimdir. Fakat bunda elbette ki Rohirrim'le Danimarkalılar arasındaki benzerliklerin, özellikle de fiziksel benzerliklerin etkisi büyüktür. Zaten Rohan tarihinin ve kültürünün pek çok özelliği Ortaçağ'daki Anglosaksonlarınkine benzemektedir. Böyle bakınca Rohirrim'le Dunlending arasındaki düşmanlık, Büyük Britanya'da Anglosakson işgalcilerle oranın yerlisi olan Keltler arasındaki çatışmaları da hatırlatmaktadır.

Bir başka teoriye göre ise, Rohan ilhamını, Roma İmparatorluğu'na saldıran Cermen halklardan almıştır. Bu halkın Orta Dünya evreninde üstlendikleri rol, Galya'nın kuzey sınırlarını korumaları için İmparatorluğa entegre edilen Franklarınkine de epey benzemektedir. Rohirrim, tıpkı Franklar gibi iyi binicilerdir. Dahası, Rohirrim'in Pelennor Çayırları Savaşı'ndaki katkıları, (ki *Kralın Dönüşü*'nde yer alan Yüzük Savaşı'nda gösterdikleri yiğitlikler unutulmazdır) Gotların ve Lombardların savaşçılık hikâyelerinden esinlenilmiştir. Hatta daha da ileri giderek Rohirrim'in, Tolkien'in kalbini fethetmiş olan Beowulf halkının bir uzantısı olduğu bile söylenebilir.

Tolkien, Rohan halkını yaratırken, bu bölümün başında alıntıladığımız, 9-10. Yüzyıldan kalma Anglosakson

şiiri *Gezgin*'den de fazlasıyla yararlanmıştır. Öyle ki, *Yüzüklerin Efendisi*'nin ikinci cildinde Aragorn dosdoğru bu eserden ilham alan bir Rohirrim şiiri bile okur. Peter Jackson'ın İki Kule'sinde ise bu şiiri Théoden'in ağzından duyarız. *Gezgin*'in ana konusu sevdiklerini yitirmenin acısı ve yalnızlığıdır. Dostlarını ve lordunu bir savaşa kurban verip, yıllarca evinden uzakta sürgünde yaşayan genç bir adamın hikâyesidir bu. Şiirde, artık yaşlı bir adama dönüşen kahramanımızın geçen uzun yıllar içinde edindiği bilgeliği, inancı ve dinmek bilmeyen zafer arayışını okuruz. Onun hikâyesi, Aragorn'un hikâyesinden çok da farklı değildir.

Gandalf'ın Rohan yolundayken ballandıra ballandıra anlattığı Altın Meduseld Sarayı da, *Beowulf* şiirinde bahsi geçen Heorot'tan esinlenilerek oluşturulmuştur. Heorot'un kökeni ise savaşçıların cenneti olan Valhalla'ya kadar uzanır.

POP KÜLTÜR ARASI

Game of Rohan

Game of Thrones'daki pek çok savaşın *Yüzüklerin Efendisi*'ndekilerle benzerliklerini fark ettiniz mi? Mesela Jon Snow, Ramsay'in ordusuyla savaşa hazırlanırken Kuzeyin kralı için bütün umutlar tükenmiş gibidir. Fakat tam böyle bir zamanda Serçeparmak çıkar sahneye. İntikama her zamankinden çok susamış olan bir Sansa'yla birlikte yardıma gelmiştir. Hikâye bu haliyle, Peter Jackson'ın filminde Uruk-hai'e karşı direnmeye çalışan Théoden'e yardıma koşan Gandalf ve Rohirrim'in hikâyesine benzer. Pelennor Çayırları Savaşı'nda Éowyn ne kadar öfkeli ve kararlıysa Sansa da o kadar kararlıdır Ramsay Bolton'dan öç almaya! Benzer şekilde, Ramsay Bolton'la Jon Snow'un arasındaki meşhur "piçler savaşı", destansı yapısıyla; *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesini bitiren Kara Kapı savaşını getirir akıllara. Bu esinlenmeyi, kendi destanının *Yüzüklerin Efendisi* gibi acı tatlı bir finalle sonlamasını istediğini söyleyen George R.R. Martin de kabul ediyor.

"Küçük" Ekranın Efendisi

Tolkien hayranları *Yüzüklerin Efendisi*'yle ilgili şaka kaldıramazlar genelde. Öyle ki, *Game of Thrones*'u *Yüzüklerin Efendisi*'nin bir nevi devamı olarak görenlere ateş püskürürler. Her şeyden önce de, GoT'u meşhur eden seks ve şiddet karışımını eleştirirler. Amazon ise Tolkien'in hem hayranlarını hem de vârislerini kızdırmayacak bir çözüm bulup efsanenin devamını *Güç Yüzükleri* dizisiyle getirmeye karar verdi. Yapıma *Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri* gibi bir isim verilerek işe üçleme de dahil ediliyor, ama dizinin senaryosu herhangi bir yerde yayımlanmamış bir hikâyeye dayanıyor. Olaylar İkinci Çağ'da, yani *Yüzüklerin Efendisi*'nde anlatılanlardan yaklaşık üç bin yıl önce geçiyor. Büyük gelişme ve değişimlerle dolu, epey geniş bir zaman dilimi bu. Büyük güçlerin yeni yeni filizlendiği, görkemli krallıkların yıkılıp yerlerine yenilerinin geldiği, beklenmedik kahramanların tarihe damga vurduğu, çalkantılı bir çağ. Henüz barışın hâkim olduğu bir dönemde başlayan dizide yeni karakterler kadar tanıdık kahramanlarımızla da karşılaşıyoruz ve hepsi de Orta Dünya'nın şeytani güçlerine karşı birleşiyorlar. Dumanlı Dağların en kuytu karanlıklarından Lindon Elflerinin büyüleyici topraklarına, Númenor'un gırtlağına çökmeye kararlı ada krallığından bütün bir kıtanın dört bir yanına uzanan maceralarıyla efsane yeniden başlıyor.

Fakat Amazon dizinin uyarlama haklarını Netflix, Apple ve HBO gibi devlerin önünden sadece destansı vaatlerle ya da masaya koyduğu büyük pa-

ralarla kapmış değil. Söylenen o ki yapımcılar, vârislerin aklını daha çok, gönderdikleri temsilcisinin ansiklopedik Tolkien bilgisi sayesinde almış. Prime TV için büyük hedefleri olan Amazon, edebi hakların sahibi HarperCollins ve sinema dağıtım haklarının sahibi New Line Cinema'yla işbirliği içinde, en az beş sezon (artı muhtemel türevler) çekmeyi planlıyor. Dahası, *Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri* projesinin bütçesinin bir milyar doları aşacağı ve gelmiş geçmiş en pahalı dizi yapımı olacağı konuşuluyor.

Senaryosunun Patrick McKay ve John D. Payne önderliğinde bir yazım ekibine (ki içlerinde *Game of Thrones* yazarları da olduğu söyleniyor) teslim edildiği yapıma Peter Jackson da danışman olarak katkıda bulunuyor. Baş senaristler McKay ve Payne, böyle astronomik bütçeli işlere *Godzilla vs. Kong* ve *Jungle Cruise* gibi yapımlardan aşinalar. Prodüksiyon için de, *Kıyamet Günü* ve *Jurassic World: Yıkılmış Krallık* gibi filmlerin yapımcısı olan İspanyol Juan Antonio Bayona seçildi. Bayona birinci sezonun ilk iki bölümünün yapımcılığını ve bütün sezonun yürütücü yapımcılığını da üstlenmiş durumda.



Gondor_

"Yerinizde durun, yerinizde durun. Gondor'un, Rohan'ın oğulları, kardeşlerim. Gözlerinizde, kalbimi sökecek kadar büyük olan korkunun aynısını görüyorum. İnsanların cesaretlerini kaybedecekleri, bütün dostluk bağlarını koparıp arkadaşlarını terk edecekleri bir gün gelebilir. Ama o gün bugün değil! İnsanların çağının yıkıldığı, kurtların, parçalanmış kalkanların zamanı bir gün gelebilir. Ama o gün bugün değil. Bugün savaşacağız. Bu dünyada sizin için değerli olan her şey adına sizden savaşmanızı istiyorum Batı'nın Halkı!"

Aragorn, *Kralın Dönüşü*

İstikamet Gondor!

Bir zamanların en büyük, en görkemli, en mağrur krallığıdır Gondor. Orta Dünya'nın batısında yaşayan İnsanların yurdudur Gondor. Isildur'la birlikte gözden düşmeye başlayan bu ülke, *Yüzüklerin Efendisi*'nin geçtiği zamanda, Boromir'in babası Denethor'un çabalarıyla biraz toparlanmış olsa da, eski şaşaalı günlerinden uzaktır hâlâ. Geçmişteki gücüne tam anlamıyla kavuşabilmesi için Sauron'un yenilmesi ve tacı Aragorn'un takması gerekiyor. Gondor, Sindarin dilinde "Taş Ülkesi" anlamına gelir. "Taş" anlamındaki *gondo* ile, "ülke" anlamına gelen *-ndor*'un birleşimidir bu isim. Tolkien'in, *Yüzüklerin Efendisi* yayımlandıktan sonra aldığı notlarda

eski adının *Hyaralondië* veya *Hyallondië* olduğu yazar. Quenya dilinde "Güney Havre Krallığı" anlamına gelen *Turmen Hyallondiéva*'nın kısaltılmış halidir bu da. Ayrıca, Tolkien'e göre taş anlamına gelen "ond" Kelt öncesi Büyük Britanya dillerinden kalan birkaç sözcükten biridir.

Family Business

Gondor, Númenor krallığından sürgün edilen Elendil'in oğulları Isildur ve Anárion tarafından kurulmuştur. Elendil'in kuzeydeki Arnor krallığıyla birlikte Gondor Batı'nın İnsanları için korunaklı bir kale görevi görmektedir. İlk zamanlar hızla büyüyüp güçlenen Gondor, Üçüncü Çağ'da Sauron'un müttefikleri tarafından yapılan ardı arkası gelmez saldırılar yüzünden gitgide zayıflamıştır. Ve de sonunda, kendine bağlı pek çok bölgeyi kaybedip, Beyaz Dağlarla Belfalas Koyu arasında bir yere sıkışmış, gölge bir krallığa dönüşmüştür.

Rohirrim'le Gondor ve Arnor krallıklarının Gotlarla Roma'nın arasındakine benzer bir hikâyeleri olduğunu görebiliriz. Vergilius'a göre, soylu bir faniyle Venüs'ün aşklarının meyvesi olan Romalıların atası Aeneas, Truva'nın yıkımından sağ çıkıp, kendini büyülü adalardan oluşan bir labirentin içinde bulmuştur. Buradan da annesinin yardımıyla kurtulup, halkıyla birlikte İtalya'daki vaat edilmiş topraklara göçmüştür. Roma'yı kuran Romulus ve Remus da onun soyundan gelmektedir. Tolkien'in evrenindeki Gondor'un hikâyesi de birebir aynıdır neredeyse. Isildur ve Anárion'un atası Eärendil, kraliyet şehrinin yıkımından kurtulup bir labirente

hapsolmuş, oradan da kurtulduktan sonra halkını vaat edilmiş topraklar olan Númenor'a götürmüştür. Derken nesiller sonra, onun soyundan gelen Isildur ve Anárion da Gondor'u kurmuştur. Benzer şekilde, Aragorn'un hikâyesi de Yunan mitolojisindeki Theseus'un hikâyesine benzer. Theseus gibi o da bir yeraltı labirenti olan Ölülerin Yolu'nu aşıp Dunharrow'lu ölülerin başına geçmiştir. Yine, Atina'yı kurtaran Theseus gibi Aragorn da zorba Sauron'un hükümdarlığına son verip, hak ettiği krallığa kavuşmuştur.

Yanı sıra, Yüzük Savaşı da Doğu Roma İmparatorluğu'yla Osmanlılar arasında, Konstantinopol'ün düşüşüyle sonuçlanan savaşı hatırlatır bize. Fakat Bizans tarihe gömülmüş, Gondor ise ayakta kalmayı başarmıştır. Yine tarihten gidecek olursak, Hunların ve Cermenlerin Roma İmparatorluğu'nun sınırlarına düzenledikleri akınlarla da paralellik kurabiliriz. Sonrasında Arnor tıpkı Batı Roma İmparatorluğu gibi üç nüfuz alanına ayrılmıştır ve de Aragorn, tıpkı Roma-Cermen İmparatorluğu'nun kurucusu Şarlman gibi, Arnor'la Gondor'u birleştirecektir.



Ak Kule

Şeytani güçlerin elindeki Minas Morgul'un adeta bir ikizi olan Minas Tirith, Gondor krallığının da başkentidir. Yüzü doğrudan Mordor'a çevrili olduğu için Yüzük Savaşı'nın önemli kalelerinden biri olmuştur. Şehrin yedi satıhlı yapısı ise diğer pek çok mitte karşımıza çıkan bir özelliktir. Örneğin tanrıça Inanna'nın cehennemine yedi sur ve kapıdan geçilerek gidilir. Eski Ahit'te Cennet yedi surlu ve yedi kapılı olarak tasvir edilir. İslam inanışındaki Cennet ise aşağıdan yukarıya yedi kattır. Minas Tirith'i bunların yanı sıra Platon'un ideal Atina ütopyasıyla da pekâlâ ilişkilendirebiliriz.

Üç milyar dolarınız var mı?

2015 yılında bir grup İngiliz mimar ortaya çılgın bir proje attı: Gondor'un başkenti, efsanevi Minas Tirith'i birebir ölçekte inşa etmek istiyorlardı. Arazi tahsisi, işçilik, iki milyon ton taş ve yapım sonrası bakım masraflarıyla (taş çatlasın!) 3 milyar dolara mal olacak bir projeydi bu. Birbirlerinden yaklaşık on iki kilometrelik surlarla ayrılan yedi satıh ve üç yüz kırk metre yüksekliğinde bir iç kale. Tabii bankadan 3 milyar dolar ihtiyaç kredisi çekmek zor olduğu için (boşuna denemeyin, vermiyorlar!) bu soylu projenin elebaşları bir *crowdfunding* kampanyası başlattılar. Ne kadar ciddi olduklarını göstermek için Gondor'un turistik cazibesinden, rezidans ve mağazaların potansiyel getirilerinden falan bahsettiler. Üstelik 120 bin dolar ve üstü bağış yapanlar Mordor belediye mec-

lisinde bir sandalyeye bile sahip olacaktı. Krallar diyarının demokrasiyle ne işi olurdu, orası muamma tabii... Neyse, tahmin edileceği üzere, 100-150 binlik bir bağışta kalınınca proje iptal edildi tabii. Oysaki istenen miktara ulaşılsaydı 2023 itibariyle İngiltere'nin güneyinde en heybetlisinden bir Gondor şehri yükseliyor olacaktı. Fena mı olurdu?



BÖLÜM 2

ORTA DÜNYA'NIN IRKLARI

Yüzüklerin Efendisi ve mitoloji diyerek çıktığımız bu yolculukta Orta Dünya'da yaşayan ırklara uğramadan geçmek olmaz elbette. Hobbitler, Elfler, Cüceler, Büyücüler ve de İnsanlar: J.R.R. Tolkien'in yarattığı bu muazzam dünyayı mesken tutan bu ırklar, pek çok farklı karakterden oluşan türlü alt kategorilere ayrılır. Nasıl ki havlu ve elbezi aynı ırktan mıdır diye sorduğunuzda ayıplayıcı bakışlarla karşılaşıyorsanız, bir gri büyücüyle beyaz büyücüyü de aynı kefeye koymamalı, Kılayaklarla Baggins'leri karıştırmamalısınız. Ama merak etmeyin, kimi zaman birbirlerine çok benzeseler de aslında bambaşka ırklardan olabilen bu karakter labirentinde kaybolmamanız için size küçük bir kılavuz derledik. Ortamlarda rezil olmanızı biz de istemeyiz. Tolkien evreninin canlılar dünyasıyla tanışmaya hazırsanız başlayalım!



Hobbitler

"Bu Hobbitler ilginç yaratıklar. Onlarla ilgili öğrenilecek ne varsa bir ayda öğrenebilirsin, ama bir de bakarsın yüz yıl sonra seni yine de şaşırtmışlar."

Gri Gandalf

Tolkien, kitabına, mesela Orta Dünya'nın yaradılışıyla değil, Hobbitler denen bu komik yaratıkları anlatarak başlar. O yüzden biz de üstada saygıda kusur etmeyip, hikâyemize diğer hiçbir ırka benzemeyen bu halkla giriş yapacağız. Ufak tefek ama cesur olan bu ırk olmasa Orta Dünya bildiğimiz Orta Dünya olamazdı hiçbir zaman!

Kıllı Ayaklar!

Buçukluk veya (Sindarinceniz iyiyse eğer) Periannath da denen Hobbitler; altmış santimle yüz otuz santim arası değişen ufak tefek boyları, sakalsızlıkları, hafif sivri kulakları, kıvırcık saçları ve benim diyen kurtadamları bile kıskandıracak kadar kıllı ayaklarıyla bilinirler. Yetişkinliğe otuz üç yaşında erişir, ortalama seksen yıl yaşarlar. Fakat yüz yaşına kadar yaşayanlara, hatta bir güç yüzüğü varsa yüz otuzu devirenlerine de rastlanır.

Bizim Güzel Ailemiz

Yüzüklerin Efendisi'nde anlatılan zamanlardan önce çok daha kalabalık olan Hobbitler eski bir halktır. Kökenleri Eski Günlere, Üçüncü Çağ'ın ilk bin yılının sonlarına kadar uzanır. Bu dönemde Anduin Vadisi'nde yaşayan Hobbitler, Kuzeyin İnsanlarıyla temasta olmuş, dillerini de onlardan almıştır. Eriador'u geçip Shire'ı kurmadan önceki zamanlarda, aralarında bazı farklılıklar olan üç ayrı tür Hobbit vardır. Esmer tenli, ufak tefek ve sakalsız olan Kılayaklar Üçüncü Çağ'da Anduin Vadisi'nden göç eden ilk türdür. Daha iriyarı ve şişman olan Ülkenler sudan korkmayıp yüzebiliyor olmalarıyla da bilinirler. Açık tenli, daha uzun ve ince olan Samanpostlular ise ağaçlık ve ormanlık bölgelerde yaşamayı severler.

Hobbitler Shire'a yerleştikten sonra ailelere ayrılmaya başlamıştır. Took'lar, Baggins'ler, Bolger'lar, Brandybuck'lar ve Sackville'ler bunların arasında en ünlüleridir. Her ailenin yerleşip sahiplendiği, sonra da ismini verdiği toprakları ya da bir köyü vardır. Mesela Frodo'nun sadık dostu Sam Gamgee'nin ailesi Gamwich köyündendir. Ya da Took'lar Yeşil Tepeler'in oradaki Took diyarındandırlar. En ünlü Hobbitler ise Frodo ve Bilbo (Baggins'lerden), Sam (Gamgee'lerden) Merry (Brandybuck'lardan) ve Pippin'dir (Took'lardan). Tamam, tamam, bir de Sméagol'dur. Ama dikkat ettiyseniz Gollum demedik!

Hobbitler ayrıca Korrigan'lara da çok benziyorlar. Bu Korrigan da nedir derseniz, Bretonya yöresinin efsanelerinde rastlanan, elf ya da cüce benzeri yaratıklardır. Bazen çok iyiliksever bazen de çok hain olabilen bu ar-

kadaşlardan, anlayacağınız üzere Frodo gibi son derece cömert ve düşünceli biri de çıkabilir, Sméagol gibi sağı solu belli olmayan bir ucube de. Kelime anlamı "küçük cüce"dir Korrigan'ın. Diğer kimi yaratıklardan ufak tefek ve tüylü oluşlarıyla ayrılırlar. Fakat Hobbitlerle benzerlikleri buraya kadardır; buradan sonrasında, sihirli güçlerinden dolayı elflere ve cinlere benzemeye başlarlar.

POP KÜLTÜR ARASI

Peace & Love

1960'larda hippi altkültürü, "Shire'daki gibi bir özgürlük" peşinde koşan antimilitarist hareket ve *Yüzüklerin Efendisi*'nin her yere yayılan korsan baskıları işin ta en başından, beklenmedik bir hayran kitlesinin oluşmasına yol açtı. Evet, evet, yanlış okumadınız: O zamanın hippileri meditasyon yapmadıkları zamanlarda Tolkien'e sarmışlardı! Yazarın kendisinin bile endişeyle takip edip, aykırı bir hayran kulübü, acınası bir tarikat olarak gördüğü bir hareket bu. Peki ama zamanın Amerikalı gençlerinin *Yüzüklerin Efendisi*'ni bu denli sahiplenmesi nasıl açıklanabilir? Ortak kanı, dönemin siyasi olaylarının, özellikle de Vietnam Savaşı'nın yarattığı memnuniyetsizliğin bunda önemli bir payı olduğu yönünde. Fakat daha yakından baktığımızda, Hobbit dostlarımızın da az buz katkısı olmadığını görebiliyoruz.

Tolkien'in kendi ağzından anlatacak olursak Hobbitler, "barışı, huzuru ve iyi sürülmüş toprağı çok severler." Evet, topraklarına ve çiftçiliklerine içtenlikle, tutkuyla bağlıdırlar. Yurtlarından çıkmaz, ya-

bancılarla çatışmaktan çekinir, silahlara karşılık çiçekleri yeğlerler. Ve de pipo içmeye bilhassa düşkündürler. İşte bunların hepsi zamanın hippi kültürüyle fazla fazla eşleşen özellikler. Hatta daha da ileri gidip; topraklarına karşı bu kadar sevgi dolu, teknolojiden bu kadar uzak duran ve kendi kendilerine yetmeyi bu kadar önemseyen Hobbitleri günümüz Amishlerinin öncüsü bile sayabiliriz!

Kutlamanın Önemi

Hobbitler her şey bir yana, yemeğe ve biraya çok düşkündür. Bir başka deyişle, çalışmaya olduğu kadar aylaklık etmeye de meraklı, dolayısıyla şişmanlamaya da epey bir eğilimlidirler. (Kimin umurunda ki? Daha çok et demek, sevilecek daha geniş bir alan demektir, öyle değil mi?) İşte Hobbitlerin iyi biraya, partilemeye ve şarkılar söyleyip hikâyeler anlatmaya olan merakı eskinin Keltlerini de hatırlatıyor biraz. Zaten Kelt kültürü ve mitolojisindeki elflere benzeyen bir yanları da var. Üstelik isimleri de "hob" (bir tek "bit"i eksik) olan bu ufak tefek, tüylü ve yabani yaratıklar, tepeleri kazıp, açtıkları çukurlarda yaşamalarıyla biliniyorlar. Hadi yine iyisiniz; Hobbitlere dair bilinecek her şeyi öğrendiniz artık... *Neredeyse* her şeyi yani!

Savaşçı İlk Frodo

Hobbitlerden söz edip de Frodo'nun üstünde durmamak olmaz tabii ki. Sahi, bu Frodo ismi nereden geliyor acaba? Anglosakson ve İskandinav mitolojilerine baktığımızda Frodo isminin çoğunlukla barışçı bir karaktere verildiğini görürüz. Örneğin *Beowulf* destanında Kral Froda, Danimarkalılarla Heaðobards'ların barışmasını sağlayan biridir. Kuzey mitolojisinde de memleketine huzur ve refah vaat eden barışçı Frotha adında bir kraldan söz edilir. Adınız ister Frodo olsun, isterse Froda ya da Frotha, olay çıkmasın, kan dökülmesin diye elinizden geleni yaparsınız.

Bizim Frodo ise yüzük eline geçtiğinden itibaren hem huzurunu, hem Shire'daki mutlu hayatını, hem de genel olarak kendi hayatını feda etmeye hazır, gerçek bir kahramana dönüşmüştür. Gerçi Aragorn da seçilmiş biridir ama Orta Dünya'nın kaderi tek bir kişinin, yani Frodo'nun elindedir. Galadriel'in de dediği gibi: "En küçük kimse bile geleceğin seyrini değiştirebilir." Ve de Frodo değiştirmiştir o seyri. Hem de görülmemiş bir şekilde!

POP KÜLTÜR ARASI

Güç onunla

Star Wars'la *Yüzüklerin Efendisi* arasında pek çok benzerlik olduğunu biliyor muydunuz? Nasıl mı? Her şeyden önce Frodo, Luke Skywalker'ın atasıdır bir kere! Hayır, Frodo tabii ki çok uzak bir galakside yaşamamıştır ama dikkatli bakıldığında küçük Skywalker'la ortak bir sürü yanları olduğunu görebiliriz. Mesela Luke gibi Frodo da bütün dünyanın kaderini elinde tutan kimsesiz bir çocuktur. Dahası, sevdikleri için ve kaderlerinde yazanı gerçekleştirmek için her şeyi yapmaya hazırdır ikisi de. Yine Luke gibi Frodo da bir ara karanlık tarafın büyüsüne kapılmış, öfkesine ve korkusuna yenik düşmekten son anda kurtulmuştur.

Frodo nasıl ki attığı her adımda Sauron'un her şeyi gören gözlerini üstünde hissediyorsa, Luke da başka bir karanlık lordun, Darth Vader'ın nefesini sürekli ensesinde hissetmektedir. Frodo'nun yanında bir Prenses Leia yoktur belki ama onun da, en az RD2-D2 ve C-3PO kadar tuhaf, Merry ve Pippin gibi birer yoldaşı vardır. Frodo'nun, Balrog tarafından boşluğa sürükle-

nen Gandalf'ın arkasından bakakaldığı sahneyi izlerken; Luke'un, Obi-Wan Kenobi'nin Darth Vader tarafından öldürüldüğü o yürek burkan sahneyi hatırlamamak imkânsızdır.

Kısacası, adı ister Luke Skywalker, isterse Frodo Baggins olsun, güç her zaman onlarladır!

Büyücüler

"Bu dünyada üç yüz insanın hayatı kadar yaşadım ama artık vaktim kalmadı."

Gandalf, *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule*

Sürekli etraflarında göz alıcı bir hale taşıyarak dolaşan büyücüler Tolkien'in muhteşem evreninin köşe taşlarındandır. Çağlar ve kültürler aşarak gelen büyücü figürü, klişelere olduğu kadar dramatik değişimlere de meydan okumaya devam etmektedir. Peki ama tüm büyücülerin doğum yeri Orta Dünya olabilir mi?

Sivri Uçlu Şapka

"Bir büyücü hiçbir zaman geç kalmaz Frodo Baggins. Erken de gelmez. Tam gerektiği anda oradadır." Frodo'yla Gandalf arasındaki bu konuşma, Tolkien'in şaheseri *Yüzüklerin Efendisi*'yle popülerleşen büyücü figürünü en iyi anlatan örneklerden biridir. *Yüzük Kardeşliği*'nin başlarında, bir balıkçıyla değirmenci arasında geçen keyifli bir diyalog sırasında Gandalf'ın bir büyücü olarak değil "gezgin bir hokkabaz" olarak görüldüğünü anlarız. İşin aslı, sivri uçlu, kocaman mavi şapkası ve eski püskü, gri peleriniyle pek de etkileyici bir büyücü gibi görünmemektedir zaten. Hatta havai fişek dolu arabasıyla dolaşan haline baktığımızda Noel Baba'nın biraz daha zayıf ama epey uzun boylu bir versiyonu gibidir. Noel Baba'yla Gandalf'ı bir arada gördünüz mü hiç? Ya biri o, öbürü

de buysa? Neyse, bunlara çok da takılmadan konumuza dönelim...

Evet, *Yüzük Kardeşliği*'nde Gandalf ilk olarak ateş, duman ve ışık oyunlarında becerikli bir hokka... pardon büyücü olarak tanıtılır. Gandalf demek daha etkileyici bir kutlama demektir ve kendisi bu meziyetlerini Bilbo'nun doğum günü partisinde de bolca kullanır zaten. Fakat bu, Güç Yüzüğünü takıp, herkesin önünde görünmez olan Bilbo'ya engel olmasına yetmez. Büyücülük de bir yere kadardır. Ama Tolkien eserlerinde büyücülere ayrı bir önem verir: Sakin güç der onlara.

Büyü ve Büyücülük

Peki ama, bu ZZ Top sakallı illüzyon ustaları gerçekte kimdir? Şaka bir yana, Orta Dünya'daki güç dengesini koruyan bu kimseler, aynı zamanda hem iyi kalpli hem de son derece tehlikeli olabilmektedirler. Quenya dilinde "bilge" anlamına gelen Istari adıyla da bilinen büyücüler aslen Maiar ırkına mensupturlar. Valar'ın hizmetindeki ilahi güçler olan Maiar da Orta Dünya'da iyiliği korumak için, gerektiğinde insansı bir şekle bürünebilen, bir nevi melek ya da tanrı gibidirler. Her zaman İnsanlardan ve Elflerden yana olan Büyücülerin sihirli güçleri vardır ve ölümsüzdürler. Evreni armoniyle, müzikle yaratmışlardır. Fakat Ainur'dan biri –adı Melkor olan– kendi armonisi olsun istemiştir. Böylece evrenin yaratıcıları arasında bir ayrılık olmuş, kötülüğün temsilcisi Melkor, Balrog aracılığıyla ejderha ve trol gibi şeytani varlıklar yaratmaya girişmiştir. Örneğin, Orklar bu kötü güçlerin bozup

dönüştürdüğü Elflerdir. Heren Istarion da denen beş büyücünün birer adı ve unvanı vardır. Örneğin Saruman Ak, Gandalf ise Gridir. Büyücüler, Tolkien evreninde yaşanan tüm hikâyelerin kahramanlarına, arayışlarında yardımcı olacak araçlar veren ya da ta en başından onları bu arayışlara iten varlıklar olarak çıkar karşımıza. Her zaman bir müttefik olsalar da başlı başına bir kahraman görevi görmezler. Bir tek Gandalf farklıdır. Tolkien onu hem bir büyücü hem de bir savaşçı olarak diğerlerinden ayrı tutmuştur.

Büyücü figürü sandığımızdan daha eskidir aslında. Köklerini mesela, bebek İsa'yı bulmak için yıldızların kılavuzluğunda ta İran'dan gelen üç bilge adama kadar götürebiliriz. Bildiğimiz büyücülerle bu bilge adamlar, üstlendikleri görevler gereği birbirlerine çok da benzemezler belki, ama bütün sihirlerini taşıdıkları asaları, göbeklerine kadar inen sakalları, tüm bedenlerini saran cüppeleri ve onlarla uyumlu şapkaları gibi kimi ortak noktaları da vardır. Peki ama; bilge, büyücü, tılsımcı, druid... adına ne dersek diyelim, hepsi aynı kişi midir? Hem evet hem hayır. Tılsımcılar krallara, druid'ler doğaya daha yakındır; bilge adamlarsa adları üstünde bilge adamlardır. Peki ya Gandalf? İşte o tüm bu tanımların arasında bir yerde, sırtını İskandinav mitolojileri kadar Kral Arthur söylencelerine de veren, bildiğimiz bütün klasik tiplemeleri tek bir *kazanda* eriten "nihai büyücü"dür. Ama gelin, hepsini sırayla yeniden ele alalım. Druid'ler Kelt toplumunda o kadar önemli bir yere sahiptir ki; din adamı, teolog, filozof, bilginin ve bilgeliğin koruyucusu, tarihçi, yargıç, kralın ve asker sınıfının danışma-

nı gibi pek çok rolü üstlenmiştirler. Tanrılarla insanlara aracılık görevi gören bu sınıf, tarihçi ve dilbilimci Georges Dumézil'in ileri sürdüğü, üç parçalı Hint-Avrupa ideolojisinin ilk işlevini yerine getirir. *Yüzüklerin Efendisi*'nde Gandalf bu bilgi ve bilgeliğin koruyucusu rolünü açıkça sahiplenmiştir. Gandalf, bilinmeyen bir tarihten başlamak üzere (ki Maiar ırkı dünyadan eskidir), Beş Ordu Savaşı ve Pelennor Çayırları Savaşı gibi pek çok muharebede yer almıştır. Bu engin deneyimi onu eşsiz bir savaşçı ve strateji uzmanı yapmaktadır. (Uzun sakalı ve doğaya dair hâkimiyeti Büyüfiks'i hatırlatmıyor değildir ya neyse!)

Yolunu Hiçbir Zaman Kaybetmeyen Bir Büyücü!

Dediğimiz gibi, Gandalf'ın kökenleri bir yandan da kuzey efsanelerine dayanmaktadır. İsmi ilk kez, bugün İskandinav mitolojisinin en önemli kaynak metni sayılan *Völuspá*'da yer alan cüce isimlerinin arasında Gandálfr olarak geçmektedir. Tolkien 1946'da yazdığı bir mektupta Gandalf'ı kuzey mitolojisindeki baş tanrı olan Odin'le karşılaştırmaktadır. Örneğin Odin, İnsan krallıklarını ziyaret ederken "elinde bir asa, sırtında bir pelerin, kafasında geniş siperli bir şapka olan ihtiyar bir adam" kılığına girmektedir. Yine Gandalf gibi Odin de, devinden elfine, yaşayan tüm yaratıkları görmek için dünyayı karış karış dolaşmıştır. Gandalf'ın atı Gölgeyele ise, *Völsunga Saga*'da Sigurd'un bindiği Grani'ye veyahut da Odin'in dokuz dünyayı dolaşırken bindiği Sleipnir'e

benzer. Tolkien uzmanı David Day, Gandalf'la Odin'in şaman kökenleri arasında paralellikler kurarken, şifacı güçlerini ve doğayla yakın ilişkilerini örnek gösterir. Fakat Gandalf'a ilham veren tek tanrı Odin değildir. Tanrıların habercisi; gezginlerin, tüccarların, hırsızların ve hatiplerin tanrısı Hermes de benzer şekilde, insanların arasında dolaşırken ihtiyar bir gezgin kılığına girer. Zeus ile titan Maia'nın (ki Tolkien, Gandalf'ın da mensubu olduğu Maiar ırkını yaratırken ondan da esinlenmiştir) oğlu olan Hermes ile Gandalf arasında pek çok benzerlik bulunmaktadır.

Gizli Büyücüler

Tolkien'in Gandalf karakterini yaratırken ilham aldığı bir başka kaynak da tılsımcı figürüdür. Gandalf'la tılsımcılar arasındaki benzerliğin kökeni, J.R.R. Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi*'ni yazarken bolca yararlandığı Kral Arthur efsaneleridir. Benzer görünümlerinin dışında (ikisinin de sakalı, cüppesi ve asası vardır) Gandalf ve Merlin, çağlar ve kültürler aşarak bir araya gelmiş ikiz ruhlar gibidirler. Tıpkı Merlin'in Arthur'a yaptığı gibi, Gandalf da Aragorn'a kral olmanın kaderinde olduğunu ve bu kaderi sahiplenmesi gerektiğini söyler. Yine Merlin, Arthur ve şövalyelerine yuvarlak bir masanın etrafında toplanmalarını salık verirken Gandalf da bütün tarafların Elrond Konseyi'nde bir araya gelmelerini sağlar. Kökenleri Kelt efsanelerine dayanan Merlin yıl içindeki döngüsel ritüelleri gerçekleştiren ilahi bir druid'dir. Bunun yanı sıra ormanların adamı, astrolog, kâhin ve bü-

yücüdür de. Bunların hepsi Gandalf'ta da gördüğümüz özellikler. Doğayla kurulan derin bağ hem *Yüzüklerin Efendisi*'nde hem de Kral Arthur efsanesinde baskın bir temadır. Bu iki eser arasındaki en güçlü benzerlik ise, sonradan daha ayrıntılı ele alacağımız yolculuk ve arayış temasıdır elbette.

Havlu Mu Elbezi Mi?

Hangi romancıya sorarsanız sorun, bir eserin başkahramanının kaderinin o eserin anti kahramanı tarafından şekillendiğini söyleyecektir size. Bu anti kahraman, asıl kahramanımızın başına diğer tüm düşmanlarından daha büyük belalar açar. İşte Gandalf'ınki de Saruman'dır. Üçüncü Çağ boyunca, tabii Sauron'un etkisi altına girene dek, Orta Dünya'nın en üstün büyücüsü olarak görülen Saruman'ın Gandalf'la girdiği mücadele yozlaşmayla erdemin arasındaki mücadeledir aslında. İyiyle kötünün savaşı, Yin'le Yang'ın çatışmasıdır. Tolkien bunu eserlerinde, karakterlerini çok da siyahlara ve beyazlara boyamadan, ustalıkla verir. Öyle ki, *Yüzüklerin Efendisi*'nden akılda kalan en güçlü mesaj, gücün insanı nasıl bozduğu üzerinedir ve bu mesaj o kadar etkili olmuştur ki; *Star Wars, Game of Thrones* ve *Watchmen* gibi eserler üzerinden günümüz popüler kültürünü beslemeye devam etmektedir. Sahi, Saruman'da siz de Darth Vader'dan bir parça görmüyor musunuz? Tıpkı Sith lordu gibi Saruman da, aslında soylu bir karakteri olmasına rağmen kibir, kıskançlık ve öfkenin pençesinde yavaş yavaş Güç'ün karanlık tarafına çekilmiş, sonunda da kötülü-

ğün en katışıksız halinin (birininki Sauron, diğerininki Palpatine) neferi haline gelmiştir. Bütün ideallerini güç ihtirasına kurban veren Saruman; fesatlığı, ikna kabiliyeti ve de büyü gücünü kendi çıkarları için kullanmaya olan eğilimiyle kimi Yunan tanrılarına da benzer biraz. Zeus kadar güçlü ve bilgili, Hera kadar kötücüldür. Fakat onu en iyi, vahşiliği ve acımasızlığıyla tanıdığımız savaş tanrısı Ares'le eşleştirebiliriz. İngiliz Ortaçağ ve fantastik edebiyat uzmanı Thomas Shippey ise onu, düşmanlarını iknayla kendi safına çekebilme becerisine dayanarak günümüzün usta politikacılarına benzetir.

Ağzı İyi Laf Yapan Büyücüler

Yüzüklerin Efendisi'nde kötü adam lafının hakkını veren bir diğer karakter ise Solucandil de denen Gríma'dır elbette. Aslen Rohan kralı Théoden'in danışmanlarından olan Gríma, bir süre sonra ona ihanet edip Saruman'ın saflarına katılmış, çok geçmeden onun da sağ kolu olup çıkmıştır. Yalancılığı, sinsiliği ve manipülatörlüğüyle eski Atina'nın meşhur dalkavuklarına ve muhbirlerine taş çıkartır. Tolkien büyük ihtimalle onun ismini meşhur bir İzlanda söylencesindeki Gunnlaug Yılandil'den esinlenerek koymuştur.

Dahası, Gríma'nın, *Beowulf*taki Kral Hroðgar'ın danışmanı Unferth'le de ortak pek çok yanı bulunmaktadır. Örneğin, Aragorn'un adamlarıyla birlikte Théoden'in sarayı Meduseld'e gelişinde de açıkça, Beowulf'un Heorot Sarayı'na geliş sahnesinden esinlenilmiştir. Yine bir başka Ortaçağ edebiyatı uzmanı olan Emmanuelle

Poulain-Gautret ise, *Roland Destanı*'nın meşhur "haini" Ganelon ile Solucandil arasında paralellikler kurar. Zira bu ikisi de, krallarına olan sadakatlerini hiçe sayıp kendi çıkarları için ihanet eden karakterlerdir. Aralarındaki fark, Ganelon'un hikâyenin ilk kısmında soylu bir kişi olarak tanıtılması, Solucandil'in ise ne mal olduğunun ta en başından biliniyor olmasıdır. Charles W. Nelson, Tolkien'in eserlerindeki ölümcül günahlarla ilgili yazısında, Saruman'ın sağ kolu Gríma'ya şehveti uygun görmüştür.

POP KÜLTÜR ARASI

Jedi'lar ve büyücüler

Tolkien'in Gandalf'ı yaratırken etkilendiği şeyleri anlatıp da Gandalf'ın günümüz kültürü üzerindeki etkilerinden söz etmemek olmaz. Örneğin, oyuncu Rosario Dawson, *Mandalorian*'daki Ahsoka Tano karakterine hazırlanırken Gandalf'tan ilham aldığını söyler. Gerçekten de Gandalf'ın hem bilgeliği hem de gücü, Ahsoka Tano'nun da bir üyesi olduğu Jedi ustalarını hatırlatır. Fakat J.R.R. Tolkien'in eseriyle George Lucas'ınki arasında kurabileceğimiz köprüler bunlarla bitmez. Daha önce de söz etmiştik, iki eserin başkahramanları olan Frodo da Luke Skywalker da yetimdir. Bu iki gencin de mavi ışıklar saçan silahları vardır. Fakat *Star Wars*'da, *Yüzüklerin Efendisi*'nden ilhamla yaratılmış olan tek karakter Luke Skywalker değildir elbette. Beyaz sakalı ve bilgeliğiyle Obi-Wan Kenobi de hık demiş Gandalf'ın burnundan düşmüş gibidir. Yine, tıpkı Gandalf'ın Frodo'ya yaptığı gibi, Obi-Wan da Luke Skywalker'ın kaderinin peşinden gitmesine yardım etmiştir. Ayrıca bu iki efsane eserin de kalbinde kader teması vardır ve ikisi de bir sembolün yok edildiği savaşlarla sona ermiştir.

Tıpkı *Yüzüklerin Efendisi*'nde olduğu gibi *Star Wars*'da, özellikle de İmparator'un Dönüşü'nde hikâye, belli bir amaç için toplanmış bir grubun etrafında döner. Yine, Frodo ve Aragorn'un ilk karşılaşmalarıyla Luke Skywalker ve Han Solo'nun karşılaşmaları yapı itibariyle birbirlerine çok benzemektedir. Karakterler açısından bakıldığında Palpatine'le Sauron'un, yalnız kahramana âşık prensesler rolünde de Leia'yla Arwen'in yerlerini değiştirmek mümkün gibidir.

Örneğin, Tolkien gibi Lucas da kendi evreninde yaşayan yaratıklara özel bir önem verir. *Star Wars*'un evreni *Yüzüklerin Efendisi*'nden çok farklı görünmesine rağmen, bir anlamda onu tamamlayan bir yapısı da vardır. Stormtrooper'ları *Star Wars*'un Orkları olarak görmek tabii ki mümkündür, ama burada bir durup Orkların hakkını vermek lazım: Çünkü onlar Stormtrooper'lardan kesinlikle çok daha iyi nişancılar!

Yine Tolkien'den ilham alan bir başka ünlü eser de *Harry Potter*'dır tabii ki. *Harry Potter* serisi; pekâlâ Gollum'un yerine koyabileceğimiz Dobby'si, her halleriyle Nazgûl'u hatırlatan Ruh Emiciler'i ve de Harry'nin, Frodo'nun hançerine (ve tabii Luke Skywalker'ın ışınkılıcına) benzeyen asasıyla *Yüzüklerin Efendisi*'nden pek çok referansla doludur.

Ama içlerinden belki de en barizi Dumbledore'la Gandalf'ın benzerlikleridir. İkisi de birer koruyucu, yol gösteren birer akıl hocasıdır. Ayrıca bu iki büyücünün görünüşleri de çok benzerdir: İkisinin de beyaz sakalları, sivri şapkaları (büyücü milletinin klasik kombini) ve en zorlu belalardan sıyrılma becerileri

vardır. Son olarak, ikisinin de genç dostlarının gözlerinin önünde can verip, onlara sıkı bir travma yarattıklarını hatırlatmak gerekir. (*Star Wars*'da da Luke, ustası Obi-Wan'ın ölümüne tanık olmak zorunda kalmıştı!)

Travma demişken, George R.R. Martin'in, *Game of Thrones*'da Ned Stark'ı erken vakitte öldürmesinin sebebinin Gandalf'ın ölümü olduğunu biliyor muydunuz? *Yüzüklerin Efendisi*'ni henüz on üç yaşındayken okuyan Martin, Gandalf'ın ölümüyle nasıl sarsıldığını gayet iyi hatırlıyor. Aynı şeyi yıllar sonra kendi eserinde de yaparken bu çocukluk travmasından faydalanmış. Amacı ise her karakterin her an ölebileceğini okurlarının zihnine vakit erkenken kazımakmış. Tolkien de aynı fikirde miydi bilinmez!



Elfler

"Yayım emrindedir."

Legolas, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*

Mr. Spock'ı bile kıskandıracak sivri kulakları ve şeffaf tenleriyle ilk bakışta epey yadırganası tiplerdir Elfler. Buna bir de fazla konuşkan olmamalarını eklerseniz hızlıca ısınmanız daha da zorlaşır. Fakat *Yüzüklerin Efendisi*'nde de bolca gördüğümüz üzere, Elfler hep yanınızda olmasını isteyeceğiniz bir ırktır. (İnanmıyorsanız Gimli'ye sorun!)

Işıklı Varlıklar

Derler ki: "Göklerin sahibesi Varda'nın Orta Dünya'yı aydınlatan yıldızları dirilttiği anda, Eru'nun çocukları da Cuiviénen Gölü'nde uyanmışlardır. İşte bunlar Quendi'dir, Elflerdir." Sanıldığının aksine, Tolkien'in yarattığı evrenin tek bir tanrısı vardır ve onun da adı "her şeyin babası" anlamına gelen Ilúvatar (ki kuzey mitolojisinde Odin'in de isimlerinden biridir bu) ya da "bir, tek" anlamına gelen Eru'dur. Ilúvatar'ın en eski çocukları Elfler, en yenileri de İnsanlardır. İnsanlardan daha güçlü, daha dayanıklı ve daha zeki olan Elfler, İnsanlardan aynı zamanda yaratıcılıkları, güzellikleri ve uzun ömürleriyle de ayrılırlar. Ilúvatar'ın onları her anlamda kayırdığı çok açıktır! Kökenleri *Silmarillion*'un ilk hikâyesi olan *Ai-*

nulindalë'de kısmen anlatılır. Buna göre, Ainur'un (bilgelerin) müziğinden yayılan dalgalardan, ilk yıldızlarla birlikte yaratılmışlardır. Tolkien'in kitaplarında Elflerin doğayla uyumuna dair anlatılara çok sık rastlarız. Elflerin kendilerine Quendi, yani "konuşanlar" demelerinin sebebi, yaratıldıkları çağda konuşabilen tek canlılar olmalarındandır. Ölümsüzlerdir de Elfler. Ruhlarını bedenlerinden bir tek ağır yaralar ve derin bir hüzün ayırabilir. Bu olduğundaysa ruhları Mandos mağaralarına göçer ve orada yeniden doğup Orta Dünya'ya dönecekleri zamanı beklerler.

Elfler İkinci ve Üçüncü Çağlarda Güç Yüzüklerinin de yardımıyla pek çok krallığı korumuş, fakat Yüzük Savaşı'ndan sonra, çoğunluğunun Orta Dünya'yı terk edip Valinor'a gitmeleri yüzünden sayıca azalmışlardır. Tek Yüzük'ün yok edilmesinin ardından onların Üç Yüzüğünün gücü de sona ermiş, böylece İnsanların Çağı başlamıştır. Galadriel'e göre içlerinden Orta Dünya'da kalanlar yavaş yavaş yok olmaya mahkûmdurlar. Elfler kendi içlerinde pek çok halka ve aileye ayrılır. Öncelikle Minyar (İlkler), Tatyar (İkinciler) ve Nelyar (Üçüncüler) vardır. Bunlar da bölününce Vanyar, Noldor ve sayıca en fazla olan Teleri klanları çıkmıştır ortaya. *Yüzüklerin Efendisi*'nde en çok tanınanları Arwen, Elrond, Galadriel ve tabii ki Legolas'tır. Silah olarak yayı tercih etmelerine rağmen diğer tüm silahlarla da savaşabilirler. Fakat özellikle yakın dövüşte hançer ve kılıç kullanmayı severler. Kadim demircilerinin sihirli güçlere sahip silahları meşhurdur mesela.

Mitolojik Varlıklar

Tolkien kendi Elflerini yaratırken William Shakespeare'in, özellikle de İskandinav ve Kelt folklorundan yararlanarak oluşturduğu betimlemelerden olabildiğince kaçınmaya çalışmıştır. Bizim dünyamızdaki Elflerin bilinen kökeni, çoğunlukla bereketle ve atalara duyulan saygıyla özdeşleştirildikleri kuzey mitolojilerine dayanır. Bu özellikleriyle hem doğanın hem de ölülerin ruhuna inanan animistlere yaklaşırlar. Ortaçağ İskandinav metinlerinde (özellikle de eski İzlandacada) álfar ismiyle anılırlar. Cermen ve Anglosakson kültürlerindeki elf adı da buradan gelir. Eski Yunan ve Roma mitolojilerindeki nimfalarla pek çok benzerlikleri vardır. İskandinav mitolojisinin en önemli kaynağı sayılan ve eski Nordik şiirlerin bir külliyatı olan *Manzum Edda*'da baş tanrılardan oluşan Aesir'le bağlantılı "alt" tanrılar olarak geçerler. Açık Elfler ve karanlık ya da siyah Elfler şeklinde iki kategoriye ayrılırlar. Álfheimr'da yaşayan ve güneş gibi ışık saçan açık Elflerin efendisi Freyr'dir. Dünyada, yani Svartalfheim'da yaşayan karanlık Elfler ise ölüm kültünün bir uzantısı gibidirler. Elflerin bu şekilde kategorize edilmelerinin ardında, anlaşılacağı üzere, melek ve şeytan inancı vardır.

Öteki Elfler

Cermenlerin ve İskandinavların Hıristiyanlaştırılmaları sırasında, paganizmle özdeşleştirilen elf inancına savaş açılmış, zaman içinde şeytani cüceler olarak gö-

rülmeye başlamışlardır. Örneğin Cermen folklorunda kâbusların, uyuyan kişinin başına oturan elflerden kaynaklandığına inanılmaktaydı. Onlara atfedilen bu yeni sinsilik ve kötücüllük özellikleriyle birlikte eski ışıklı hallerinden kopup, İrlanda folklorundaki cüce cinlere benzemeye başlamışlardır.

Kuzey mitolojisiyle Hıristiyanlığın karışımından oluşan İskandinav folklorunda; elfin Dancası *elver*, Norveççesi *alv*, İsveççesi de erkekse *alv*, dişiyse älva şeklindedir. Elf karakteri karşımıza masallarda da çıkıyor. (Hans Christian Andersen'in *Güldeki Elf* masalında olduğu gibi.) Kelt mitolojisinde ve masallarında "aelf" diye geçen bu gizemli yaratıklar Elfland ya da Elphane adındaki krallıklarda yaşıyorlar ve bunlar da bazen bir peri gibi, bazen de şeytani yaratıklar gibi görünüyorlar. Masallardaki elfler çoğunlukla erkek ama Elfland'a bir kraliçe hükmediyor. Derken Kelt söylencelerindeki elflerin yavaş yavaş perilere dönüştüğünü görüyoruz. Bu özellikle de İskoçya'da, yani Britanya'da kuzeylilerin akınlarına en çok maruz kalan bölgede oluyor. Son olarak İrlanda efsanelerinde de, bölgeye binlerce yıl önce yerleşmiş olduklarına inanılan yarıtanrı Thuata Dé Danann çıkıyor karşımıza. Bunun yanı sıra, kadim Galler efsanelerinde ormanlarda yaşayan beyazlı kadınlar var ki onlar da Galadriel'e çok benziyorlar. Sürekli beyazlar içinde dolaşan ve türlü kehanetlerde bulunan meşhur Gölün Leydisi, Galadriel'in dışında biri olabilir mi ki zaten? Kral Arthur söylencelerinde önemli bir yeri olan Gölün Leydisi ise Akhilleus'u yenilmez kılmak için Styx nehrine sokan nimfa Thetis'ten esinlenilmiş gibi görünüyor. Anlayaca-

ğınız, Tolkien'in, kendi elflerini yaratırken besleneceği pek çok mitolojik kaynak mevcuttu.

Her Biri Başlı Başına Bir Dil

Tolkien'in dillere çok meraklı olduğunu, gençliğinden itibaren Oxford'daki dostlarıyla yeni sözcükler ve diller uydurarak nasıl eğlendiklerini hepimiz biliyoruz. Sonra da bunu *Yüzüklerin Efendisi*'nde fazlasıyla ileri götürmüş. Elf dili Quenya'yı yaratırken Latinceden ve Yunancadan, ama en çok da Finceden yararlandığı biliniyor. Özellikle de Finli doktor ve kâşif Elias Lönnrot'un yazdığı *Kalevala* destanını okuduktan sonra. Tolkien'in diğer dillerinden biri olan ve bir Elf lehçesi olan Sindarin için de Galceden epey ilham aldığını söylenir.

POP KÜLTÜR ARASI

Elfler ve Pop Kültür

Elf figürü; edebiyatı, çizgi romanları, sinemayı ve bilgisayar oyunlarını derinden etkilemiştir. Edebiyattan başlayacak olursak, Jean-Louis Fetjaine'in *Elf Üçlemesi*'nde güzeller güzeli, ışıl ışıl yaratıklar olarak betimlenen elfler Tolkien'in ve Kral Arthur söylencelerindekinin devamı gibidir. Benzer şekilde, Christopher Paolini'nin *Miras* serisinde de elfler "Güzel Halk" olarak geçer. Fakat bu ölümsüz ve bilge halk yalnızca güzellikleriyle değil, savaşçılık ve büyücülükteki üstün yetenekleriyle de ayrılırlar. Andrzej Sapkowski'nin Slav folklorundan esinlenerek yazdığı *The Witcher* serisinde elfler insanların esaretinde yaşar. Fakat *Harry Potter*'ın elfleri bunlar gibi değildir. Küçük ve çirkin olan bu yaratıklar söylencelerdeki elflere daha çok benzerler ve onların da büyülü güçleri vardır. Bunun en iyi temsilcisi ise, *Sırlar Odası*'nda karşımıza çıkan Dobby'dir elbette.

Öte yandan Terry Pratchett'ın *Diskdünya* serisindeki elfler güzel oldukları kadar acımasızdırlar ve akılları fikirleri dünyayı ele geçirmektir.

Çizgi roman cephesindeyse ilk akla gelen Jean-Luc Istin ve Nicolas Jarry'nin *Elfler* serisidir. Buradaki elfler artık kimsenin hatırlamadığı bir zamandan beri Arran ülkesinin uçsuz bucaksız topraklarında kol geziyordur. Zaman içinde pek çok gruba ayrılan bu halk, tarihin en büyük harikalarına olduğu kadar en büyük felaketlerine de imza atmıştır. İçlerinde en korkulası olanlarsa Karanlık Elflerdir haliyle. Bu kara elflere, Yıldırım tanrısının korkunç Malekith'le epey bir zıtlaştığı *Thor: Karanlık Dünya* filminde de rastlarız. Benzer korkunçluktaki Prens Nuada ise (ki kendisi Kelt mitolojisinin tanrılarından biridir aslında) *Hellboy II: Altın Ordu*'da sevgili Hellboy'a kök söktürmektedir. Elfler tabii ki *Dungeons & Dragons, Warhammer* ve *Shadowrun* gibi fantastik dünyalardan beslenen oyunlarda da çıkar karşımıza. Popüler kültürde Elflerden kaçış yoktur anlayacağınız.

Muhteşem Okçular

Apollon'dan Paris'e, Herakles'ten Eros'a... mitoloji dünyası pek çok okçuyla doludur. Bunlardan, sanat, müzik, estetik, şiir ve ışık tanrısı olan (on parmağında on marifet!) Apollon o efsane güzelliğinin yanı sıra okçuların tanrısı olarak da bilinir. İlyada'da anlatıldığı kadarıyla, (gece ve ayın rengi olan) gümüş rengi oku salgınlara da yol açabilmektedir. Lirdeki ve okçuluktaki ölümsüz gücünü sergilemekten ve ölümlülerle paylaşmaktan geri durmaz Apollon. Örneğin, Truva Savaşı'nın en iyi okçuları olan Truvalı Pandaros ve Yunan Teucros başarılarını hep ona borçludur. Öyle ya da böyle Apollon silah tercihini hep oktan yana kullanmıştır.

Yüzyıllar içinde, insanları birbirine âşık eden bir melek gibi tasvir edilmeye başlayan Eros'un aslında bir Yunan tanrısı olduğunu bilmeyen yoktur. Ama şimdi ayrılmaz bir parçası olarak gördüğümüz oku ve yayı ilk kez M.Ö. 4. Yüzyılda çıkmıştır ortaya. En çok bilinen görüntüsü ise Lysippus'un yaptığı heykelidir.

Zeus ve Alkmene'nin oğlu olan Herakles (Herkül de denir) her türlü badirenin altından kalkabilen gerçek bir Yunan kahramanıdır. Onunla ilgili resimlerde sopadan yaya, kılıçtan sapana, elinde türlü türlü silahlar tutarken görürüz. Herakles deyince ilk akla gelen yayı değildir belki ama okçuluğu Zeus ve Europa'nın oğlu olan Radamanthis gibi bir yarı tanrıdan öğrendiği için onda da ustadır. Ve bunu kendine Apollon gibi bir tanrıya kafa tutacak kadar güvenen Kral Eurytos'u alt ederek kanıtlamıştır.

Yunan mitolojisinden devam edelim; Kral Priam'la Hekabe'nin en küçük oğlu olan Truva prensi Paris de okçuluğuyla bilinen şahsiyetlerdendir. Fakat ok ve yay o zamanlar, yalnızca korkakların, hainlerin ve piçlerin kullandığı, soylu savaşçılar tarafından burun kıvırılan bir silahtır. Meşhur Truva güzeli Helen'in Yunan kocası Menelaus'la atışıp savaşı başlatan da odur, Apollon'dan yardım alarak Akhilleus'u okuyla topuğundan vurup savaşı bitiren de o. Son olarak, mitolojinin meşhur okçularının arasına Atalante'yi de eklemek gerekir. Son derece korkulası bir savaşçı ve okçu olan Atalante bu meziyetleri sayesinde Herakles'le yan yana çarpışmıştır.

POP KÜLTÜR ARASI

Popüler Kültürde Okçular

Elinden düşürmediği yayı, hiç boşalmayan okluğu ve yine ok gibi delici bakışlarıyla Elflerin gururu olan Legolas popüler kültüre damga vurmuş pek çok okçudan sadece biridir aslında. Bunlardan ilk akla gelense, zenginden alıp fakire vermesiyle tanınan Robin Hood'dur elbette. Ama okçular kervanına son zamanlarda Green Arrow gibi başka yetenekler de katılmıştır. Robin Hood'un bir bakıma manevi oğlu sayabileceğimiz Green Arrow, gerçek adı Oliver Queen olan ve şehrini haydutlardan temizlemeye ant içmiş bir milyonerdir aslında. Batman'le Robin Hood karışımı bir kahramandır Green Arrow. Çizgi romanla başlayan macerasında, sekiz sezon süren, aynı isimli dizisiyle popülerliğine popülerlik katmıştır. Marvel cephesinde ise, sinemada Avengers filmleriyle karşımıza çıkan Hawkeye, nişancılığı ve klasıyla DC'nin okçu temsilcisi Green Arrow'dan aşağı kalmaz. Belki hepsinden ünlüsü de, Suzanne Collins'in yazdığı *Açlık Oyunları* serisinin başkahramanı Katniss'tir elbette. Fakat yayını ve okunu kullanmaktaki

hünerleriyle erkek meslektaşlarını kıskançlıktan çatlatan Katniss, eğlence dünyasının tek kadın okçusu değildir. Pixar stüdyolarından çıkma *Cesur* filminin başkahramanı Merida da vardır. Son olarak, *Walking Dead* serisinde yayını, pardon *tatar* yayını tutuşundaki cool'luğuyla gönüllere taht kuran Daryl Dixon'dan söz etmeden geçmek olmaz. "Daryl ölürse isyan çıkarırız," diyen hayranlarına katılmamak elde değil. Sen yoksan *Walking Dead* de yok Daryl!

Cüceler

"Ölüm kesin. Başarı şansı çok az. Daha ne bekliyoruz?"

Gimli, *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü*

Elfler ne kadar sakin ve düşünceliyse Cüceler de bir o kadar huysuz ve fevridir. Onlar aynı anda hem ürkütücü hem de sempatik olabilen, sevdiğimiz için kendimizden nefret ettiğimiz, nefret etmekten zevk aldığımız bir ırk. Çağlar ve mitolojiler boyunca hep belli başlı kalıplar içinde gördüğümüz cücelere Tolkien diğer tüm yaratıklara kıyasla ayrı bir özen göstermiştir. Çünkü Cüceler gerçekten de Orta Dünya'nın en karmaşık ırkıdır.

Küçük Ama Güçlü

Tolkien'in evreninde, Naugrim ya da Khazad da denen Cüceler, demircilik, madencilik ve inşaattaki yetenekleriyle tanınan, ufak tefek ama son derece güçlü bir halk. İnsanlarla ve Elflerle ara sıra zıtlaşıyorlarsa sebebi rekabete ve meydan okumaya kayıtsız kalamıyor olmalarıdır. Boyları 1-1,5 metre arası değişen Cücelerin ortalama yaşam süresi iki yüz elli yıldır. Önemli bilgi: Sakallarını ömürleri boyunca kesmezler. Buna kadınları da dahil.

Cüceler, İnsanlar ve Elfler gibi doğrudan Ilúvatar tarafından değil, Aulë tarafından yaratılmıştır. Bizzat Ilú-

vatar tarafından yaratılan, toprağın ve madenlerin efendisi Aulë kendisi de, bilgisini aktarabilmek için kendi yaratıkları olsun istemiştir. Hem de öyle çok istemiştir ki, Ilúvatar başta öfkelenip hepsini yok etmesini istemiş, fakat sonra, Aulë'ye işin en başından özgür irade bahşettiğini fark edip, "gerçek" çocukları ortaya çıkana dek uyumaları koşuluyla kabul etmiştir yaşamalarını. Cücelerin, Morgoth'un karanlık çağına uyanacaklarını bilen Aulë, onları bilhassa moralleri hiçbir zaman bozulmayan, dost canlısı, güçlü ve dayanıklı yaratıklar haline getirmiştir. Tolkien'in evreninde sözü geçen Cücelerin çoğu Durin ya da Uzunsakal halkındandır. I. Durin'in kurduğu krallığın başkenti Khazad-dûm veyahut da *Yüzüklerin Efendisi*'nden bildiğimiz üzere Moria'dır. Fakat onlar, aslen yediye ayrılan klanlardan sadece biridir. Bu yedi klan şöyledir: Uzunsakallar, Ateşsakallar, Genişböğürler, Demiryumruklar, Kazıksakallar, Karabukleler ve Taşayaklar.

Yediler Kulübü

Cüceler, Orta Dünya'nın dağlarına gömülü değerli madenleri ve taşları çıkarmakta ustadırlar. Nalbantlıkta ve çelik yapımında ellerine kimse su dökemez. Elendil'in kılıcı Narsil gibi pek çok meşhur silah onların elinden çıkmıştır. Bilhassa balta kullanmakta hünerli olsalar bile kılıç ve okta da çok iyidirler. Kısa boylarına rağmen ürkülesi savaşçılardır. Yukarıda Cücelerin, Ilúvatar'ın çocukları geldikten sonra "uyandırıldıklarından" bahsetmiştik. İşte bu uyku devrine, 10-11. Yüzyıldan kalma meşhur İzlanda destan şiiri *Völuspá*'da da rastlarız. Bu

şiire göre cücelerin yaratıcısı yine Durin adında gizemli biridir. Durin isminin İskandinav dillerindeki "dur" yani uyku kökünden geldiği düşünülmektedir. Fakat bildiğimiz üzere Tolkien'in Durin'i cücelerin yaratıcısı değil, kaderinin peşinden gitsin diye uyandırılmış olan ilk cücedir. Peki, içinde hem cücelerin hem de uykunun geçtiği başka bir şey hatırlıyor musunuz? Evet, evet, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*. Gerçi bizim hikâyede sadece bir cüce uyuyor ve ortalıkta pamuk bir prenses yok, ama Grimm Kardeşler'in bu masalı derlerken kuzeyden gelen esintilere kulak tıkamadıklarını tahmin ediyoruz.

Kanlı Bıçaklı

Belki inanmayacaksınız ama Elfler ve Cüceler birbirlerine başından beri düşman değildiler. Tersine, uzunca bir süre sadık birer müttefik olarak yaşadılar. Cüceler Beleriand'a Dolmed Dağı'nı aşarak geldiler. Konuşma yeteneğine sahip tek ırkın kendileri olduğunu düşünen Elfler Cücelerin de konuşabildiklerini görünce şaşırmıştı. Sonra da Cüceler, her ne kadar onlara karmaşık gelse de Elfçeyi öğrenmeyi kabul ettiler.

Cücelerle Elflerin dostluğu böyle başladı işte. Ve de çok geçmeden el ele verip, Orta Dünya'nın görüp görebileceği en güzel sarayı inşa ettiler. Valinor'dakilerle yarışacak kadar muhteşem olan bu saray iki ırkın da gururu olmuştu. Morgoth serbest kalınca Sindar'ların kılıçlarını Cüceler yaptı. Orklar Beleriand'a saldırdığında Elflerle omuz omuza savaşıp hepsini geri püskürttüler. Bu, ilk Beleriand Savaşı'ydı; ikincisi, Noldor Elfleri Orta Dünya'ya döndükten sonra yapılacaktı. Cücelerle Elfle-

rin aralarının açılması ise çok daha sonra oldu. Her şey, Elflerden Thingol'ün, Silmaril'i ele geçirdikten sonra Cücelerden bir gerdanlık istemesiyle başladı. Amacı Silmaril'i bu gerdanlığa takmaktı. Fakat gerdanlık bittiğinde Cüceler bunu Finrod için yaptıklarını söyleyip Thingol'e vermeyi reddettiler. Finrod da öldüğüne göre gerdanlığın Mavi Dağlara geri dönmesi gerekirdi. Aralarındaki tartışma sırasında sarf edilen sözlerden incinen Cüceler en nihayetinde Thingol'ü öldürüp gerdanlıkla birlikte uzaklaştılar oradan. İşte o günden sonra Cücelerle Elflerin arası bir türlü düzelmedi.

Tolkien'in evrenindeki en ünlü Cüce kimdir diye sorsak tabii ki ilk akla gelen Gimli olur, ama Bilbo'yu ilk macerasında yalnız bırakmayıp, Smaug'un gözü gibi koruduğu hazineyi ele geçirmesine yardım eden II. Thorin Meşekalkan'ı anmadan geçemeyiz.

Cüce figürü toprakla ne kadar ilişkiliyse onun altındaki madenlerle de o kadar iç içe geçmiştir. Çıkarttıkları ya da işledikleri madenlerin dönüştüğü şeyler (bazen bir silah, bazen bir mücevher) Cüceler için son derece önemlidir. Tabii onlar için önemliyse günümüz popüler kültürü de bunu kaçırmayacaktır. Ama onlara önce Tolkien'in gözünden bakalım.

İlk kez *Kayıp Öyküler Kitabı*'nda karşımıza açgözlü ve itici tipler olarak çıkıp, belirsizlik *Hobbit*'te de devam ettikten sonra, yıllar içinde *Yüzüklerin Efendisi*'nin Gimli'siyle birlikte ortaya daha "pozitif" bir resim çıkmaya başlamıştır. Gimli ismi eski Norveççede "ateşten korunan yer" anlamındaki Gimlé'den gelmektedir. İyi ve namuslu askerlerin Ragnarök'ten, yani dünya yok ol-

duktan sonra gittikleri yerdir burası. Gimlé sözcüğünün *Völuspá*'nın bir dizesinde geçiyor olmasını araştırmacılar bu destansı şiirdeki Hıristiyan etkilerinden biri olarak görürler. Bunlardan özellikle dilbilimci Gabriel Turville-Petre, kuzey mitolojisine yansıyan bu unsurla semavi dinlerdeki kıyamet inancını özdeşleştirir. Snorri Sturluson, *Gylfaginning*'de Gimlé'yi gökyüzünün güney tarafındaki üçüncü kata konumlandırır ki bu da Hıristiyanlıktan gelen bir başka inanıştır. Burası ayrıca, Ragnarök'ü bekleyen ışıklı Alfes'in (Elflerin) de yaşadığı yerdir.

Cüceler Hep Küçüktü

Cüce figürüne dünyanın dört bir yanındaki antik medeniyetlerde, özellikle de Kolomböncesi Amerika'da rastlanır. Cüceler bu kültürlerde çoğunlukla doğum, ölüm, bereket ve maden işçiliğinin sembolü olarak görülür. Bugün en iyi bildiğimiz özelliklerini ise Ortaçağ Alman metinlerinde almaya başlarlar. Bu metinlerde, daha çok dağlarda yeraltında yaşayan ve tanrılar için silah yapan kusursuz demir ustaları olarak betimlenirler. Aynı imgeyi kuzey mitolojilerinde de görürüz. Örneğin, Thor'un meşhur çekici Mjöllnir'i Brokkr ve Eitri adında iki cüce dökmüştür.

Paganlar tarafından çoğu zaman ölümle ilişkilendirilen cücelerin kötü şöhretleri Ortaçağa da taşınmış, kilise onları aforoz etmek için elinden geleni yapmıştır. Dolayısıyla Kral Arthur, Bretonya ve Şarlman'a atfedilen söylencelerde geri plana atılmışlardır. Dahası, hem görüntüleri hem de niyetleriyle şeytanlaştırılan cüceler uzun

süre daha böyle algılanmış, bu az ya da çok *Yüzüklerin Efendisi*'ne dek bu şekilde devam etmiştir.

Cücelerin Dönüşü

Cücelere hak ettikleri değerin verilmesi için 12-13. Yüzyılları, daha doğrusu *Manzum ve Nesir Edda* gibi metinlerin ortaya çıkmasını beklememiz gerekiyor. Bunlarda biraz Elflerle birbirlerine karıştırıldıklarını görürüz ama neyse ki *Yüzüklerin Efendisi* bu karmaşayı ortadan kaldırmayı bilmiştir. Tolkien yine de, özellikle *Manzum Edda*'da yer alan altmış sekiz cüce ismini kendi evrenine uyarlamıştır.

13. Yüzyılda yazılan *Nibelungen Destanı*'nın kahramanı Siegfried aynı anda hem "Elflerin Kralı" hem de "Cücelerin Kralı" şeklinde algılanabilecek olan Alberich'i savaşta yener. Nibelung hazinelerini koruyan bu Alberich, Richard Wagner'in *Nibelung Yüzüğü* adlı eserindeyse sadece Cücelerin Kralı olarak geçer. Wagner'in Alberich'i biraz *Nibelungen Destanı*'nın, biraz da kuzey mitolojisindeki Andvari adlı yaratığın karışımıdır. Yine aynı eserde Alberich, korumakla yükümlü olduğu hazinedeki altınları çalarak kendine sihirli bir yüzük yapar. Görünmez olmasını sağlayan bu yüzük sayesinde Nibelung halkını köle edip madenlerde çalıştırmayı istemektedir. Fakat Wagner'in operası bilindiği üzere 20. Yüzyılın başlarında antisemitik propagandaya malzeme olmuş, fazlasıyla karikatürize edilmiş cüce figürü Yahudilikle özdeşleştirilmiştir. Tolkien ise bu antisemitik Nazi ideolojisinden olabildiğince uzak bir cüce tasviri yaratmıştır.

POP KÜLTÜR ARASI

Popüler Cüceler

Fantastik edebiyat ve onun beslendiği masallar, kültürel manzaramızdaki cüce figürünün şu anki konumuna gelmesine büyük katkı sağlamıştır. Örneğin, *Yüzüklerin Efendisi*'ne ek olarak, C.S. Lewis'in (ki Tolkien'le ikisi çok iyi arkadaştırlar) *Narnia Günlükleri* adlı serisinin *Prens Kaspiyan* isimli kitabında da cücelerin dünyasına adım atarız. Yine dikkate değer bir başka eser olan, James Blaylock'un *The Disappearing Dwarf* adlı kitabında da kötü kalpli cüce Selznak'la tanışırız. Sinemada ise, John Rhys-Davies'in (ki onu, paralel evrenlerde geçen *Sliders* dizisinde Profesör Arturo rolünde de gördük) ustalıkla canlandırdığı Gimli sahneye çıkmadan önce, başka bir cüce vardı ortalığı kasıp kavuran: *Willow*. Yönetmenliğini Ron Howard'ın yaptığı bu filmde, büyücü çırağı bir cüce, bir bebeği şeytani kraliçenin elinden kurtarmaya çalışıyor, bunun için maceradan maceraya atılıyordu. 1988 yapımı bu film, özel efekt kullanımında olduğu kadar, cüceleri o zamana kadarki huysuz ve kavgacı görüntülerinden kurtarmasıyla da devrim yaratmış-

tır. Yıl 2011'i gösterdiğindeyse, ekranlarda o zamana dek görülmemiş, başka türlü bir cüce çıkacaktı ortaya: *Game of Thrones*'un Tyrion'u! Bazen George R.R. Martin'in kitaplarındakinden daha az alaycı ve "gaddar" olmakla eleştirilen bu ekrandaki Tyrion yine de popüler kültür tapınağının en esaslı tanrılarından biri haline gelmiştir. Cüceler tüm bunların yanı sıra, *World of Warcraft* ve *Warhammer* gibi bilgisayar oyunlarının popülerliklerine de katkıda bulunmuş, özellikle de RPG tarzı oyunlara kendi damgalarını vurmuşlardır.

Warwick Davis: Sahnede Devleşen Bir Oyuncu

Peter Dinklage ortaya çıkıp da tahtına göz dikene dek, dünyanın en ünlü cüce oyuncusu Warwick Davis'ti. Belki ismen tanımıyorsunuzdur ama onu popüler kültürde yer etmiş pek çok büyük işte görmüşsünüzdür. Onu meşhur eden ilk rolü, *Jedi'ın Dönüşü*'nde oynadığı Ewok Wicket karakteridir. Bu kahraman, özellikle de genç kuşaklar tarafından sevilince ortaya *Ewok Macerası* ve *Ewok'lar: Endor Savaşı* adında iki yan film çekilmişti. Bundan sonraki bir başka ünlü filmi de, senaryosu George Lucas'tan gelen bir fikir üzerine yazılan *Willow* filmindeki başrolüdür. "İyi kalpli cüce" kalıbından kurtulmak isteyen oyuncu, 1993-2003 yılları arasında çekilen aynı adlı film serisinde şeytani bir cüceyi canlandırmıştır. Fakat bu serinin arasında *Star Wars*'u ihmal etmeyip, *Episode I*'de üç farklı karakteri oynamaktan da geri durmamıştır elbette. Warwick Davis, tüm bu başarı-

lar yetmezmiş gibi, *Harry Potter* filmlerinde de Profesör Filius Flitwick ve cincüce Griphook gibi önemli karakterleri canlandırmıştır. Oyuncu bunların yanı sıra *Otostopçunun Galaksi Rehberi*'nde depresif robot Marvin, *Narnia Günlükleri: Prens Kaspiyan*'da Nikabrik ve *Uyuyan Güzel* masalından uyarlanan *Malefiz*'de de Lickspittle karakterlerini ekrana taşımıştır. *Star Wars* evreninde önemli bir yere sahip olan Davis'i 7, 8 ve 9. Bölümler kadar *Rogue One* ve *Solo* gibi yan filmlerde de görüyoruz. Fakat kariyerine seksen sekiz sinema filmi, televizyon filmi ve dizi sığdıran Warwick Davis'in emekli olmaya niyeti yok. Öyle ki, onu son zamanlarda hem *Willow*'un Disney+ yapımı dizisinde hem de diğer pek çok yapımda görecekmişiz gibi duruyor.



İnsanlar

"Bu kadar küçük bir şey için bunca korku ve şüphe çekmemiz tuhaf bir yazgı değil mi? Küçücük bir şey!"

Boromir, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*

Tam Ekran

Tolkien'in evreninde İnsanlar, Elflerden sonra tek tanrı Ilúvatar'ın yarattığı ikinci ırk olmuştur. Elfler, Ağaçlar Çağı'nda uyanırken İnsanlar Güneş Çağı'nda ortaya çıkmış ve ölümlü kılınmışlardır. Çağlar boyunca türlü kavimlere ayrılan İnsanların tarihi epey karmaşık ve çalkantılıdır. Bazı Númenór efsanelerine göre, aslında İnsanlar da ölümsüz olacaktı, fakat Ilúvatar onları, Gölge'ye yani Morgoth'a hizmet ettikleri için ölümlülükle cezalandırmıştır. Hikâye bu haliyle, yasak meyveyi tattıkları için Cennetten kovulan Âdem'le Havva'nınkine benziyor, öyle değil mi?

Yüzüklerin Efendisi'nde bahsedilen olayların geçtiği Üçüncü Çağ'ın İnsanları, Sindarin dilinde "Batı İnsanları" anlamına gelen Dúnedain'dir. Edain (ki Sindarin dilinde insan anlamına gelen Adan'ın çoğuludur) Birinci Çağ'ın sonlarında gerçekleşen Büyük Savaş'ta Elflere ve Valar'a yardım ettikleri için Orta Dünya'yla Aman arasındaki yeni topraklarla ödüllendirilmiştir. Burası Orta Dünya'nın tüm kötülüklerinden uzakta, beş kollu yıldız şeklindeki bir ada olan Númenor topraklarıdır. İnsanlar

bu adaya Elros ve onun babası Eärendil'in yardımlarıyla gelmiştir. Elros sonradan insan olmayı seçip, Tar-Minyatur ismiyle Númenor'un ilk kralı olmuş, Edain ise bundan sonra Dúnedain olarak anılmaya başlamıştır. Geçen yıllar içinde Númenor krallığı güç kazanmış, Dúnedain Arda'daki en soylu, en güçlü İnsanlar olmuştur. Númenor bunun yanı sıra, Elflerle omuz omuza savaşıp, Morgoth'un sağ kolu Sauron'un güçlerini geri püskürtmüştür.

Batık Dünyalar

Üçüncü Çağ iki önemli olaya, Gondor ve Arnor krallıklarının hayatta kalma mücadelelerine sahne olmuştur. Akallabêth'te anlatıldığı üzere, Sauron Númenor'luları, ölümsüz olma arzularını manipüle ederek kışkırtmış, sonunda ada denizler altında kalmıştır. İçlerinden bazı "inançlı" olanlar kurtulmayı başarıp Orta Dünya'nın yolunu tutmuş, Elendil ve iki oğlu sürgündeki ilk Númenor krallıklarını kurmuştur. Oğullardan Isildur kuzeydeki Arnor'un, Anárion ise güneydeki Gondor'un kurucuları olarak geçer. Fakat Gondor'daki Númenor soyu korunurken Arnor Elendil'in ölümünden kısa bir süre sonra bölünüp dağılmıştır. Böylece, Üçüncü Çağ'ın sonuna (yani *Yüzüklerin Efendisi*'nin geçtiği zamanlara) gelindiğinde kuzeyde bir avuç Dúnedain kalmıştır geriye. Kolcular da denen bu İnsanlar bir hayatta kalma mücadelesi içindedir.

Doğu ve Batı mitolojilerinde doğal afetlerin etkisi büyüktür. Bunlardan ilk akla gelen, Nuh'un bir gemi yapa-

rak kurtulduğu tufandır elbette. Bundan başka Platon'un *Timaeus* ve *Critias*'ta sözünü ettiği Atlantis mitleri vardır bir de. Efsaneye göre, sonradan suların altında kalmış bir krallık olan Atlantis, dünya tanrılar arasında paylaşılırken Poseidon'a düşen uçsuz bucaksız bir adadır aslında. Okyanusların tanrısı adayı ölümlü Clito'dan olan çocukları arasında pay etmiştir. İşte bu bilge ve ılımlı hükümdarların yönettiği Atlantis ideal, neredeyse ütopik bir şehir haline gelmiştir. Fakat bu ilk Atlantislilerin soyundan gelenler zamanla bir büyüme çılgınlığına kapılıp, dört bir yana akınlar düzenlemeye başlamıştır. Derken Atinalılar onların bu istilalarına son verip, boyundurukları altına aldıkları insanları özgürlüklerine kavuşturmuş, Zeus da ilahi kökenlerine ihanet eden Atlantislileri cezalandırmak için adalarını suyun altına gömmüştür. Gel gelelim Atlantis'e olan ilgi bugün de devam etmekte, varlığına inanan pek çok insan arayışlarını sürdürmektedir.

Doğal afetlerden payını alan başka bir halk da Galler halkıdır. Efsaneye göre, Ramsey ve Bardsey adalarının arasında, günümüz Batı Galler'inde aşağı yukarı Cardigan Körfezi'ne denk gelen bir alanda Cantre'r Gwaelod adında batık bir krallık vardır ve tıpkı Atlantis'inki gibi bu adanın tarihi de birkaç farklı şekilde anlatılır. Bunlardan biri burayı iki prensin yönettiği bir krallık olarak aktarır. Prenslerden biri, zevk ve sefa düşkünü Seithenyn yine çok içtiği bir gün kapıları açık bırakınca deniz karaya dolmuş, sonra da bütün adayı yutmuştur. Bu mitin, aslında buz devrinin sonunda yükselen deniz seviyelerinin bir yansıması olduğunu söyleyenler de çoktur elbette. Yine Cardigan Körfezi'ndeki Borth ve Sarn

Badrig gibi mercan kayalarının üstündeki kalıntılar ise aynı yerde eskiden bir şehir olduğu iddiasını güçlendirir niteliktedir. Bu kayalıklardaki orman kalıntılarına ilk kez 2013'te Birleşik Krallığı kasıp kavuran fırtınalardan sonra rastlanmıştır. Walt Disney Stüdyolarından çıkma *Atlantis: Kayıp İmparatorluk*'tan meşhur çizgi film *Güneşin Oğlu Esteban*'a kadar pek çok eserde ele alınan böylesi batık krallıklar kolektif hayal gücünü beslemeye devam etmektedir.

Romantik Kahraman Aragorn

Yüzüklerin Efendisi evrenindeki en ünlü İnsanlar Aragorn, Boromir, onun kardeşi Faramir ve babaları Vekilharç Denethor'dur. Fakat bunlara tabii ki Rohirrim kralı Théoden ve yeğenleri Éomer'le Éowyn'i de eklememiz gerekir.

Bu kısa girişten sonra yol gezimize, *Yüzük Kardeşliği*'nde karşımıza ilk kez Yolgezer lakabıyla çıkan Aragorn'la devam edelim. Kolculardan da biri olan Aragorn, Isildur'un soyundan geldiği için şifacılıkta da iyidir. Aragorn aynı zamanda, ilk Elflerin üç kralından biri olan Elwë'nin (Thingol olarak da bilinir) soyundan da gelmektedir. Fakat hem Elflere hem de İnsanlara rastlanan soyağacının karmaşıklığı bununla bitmez, kökenleri Maiar'a kadar uzanır. Edain halkından Beren Erchamion'a, oradan Doriath Kralı Thingol'ün kızı olan Elf Lúthien'e, oradan da bir Maia olan Melian'a kadar kimi ararsanız vardır Aragorn'un soyağacında. Adı "saygıdeğer kral" anlamına gelir. Pek göstermez ama Orta Dün-

ya'nın, *Yüzüklerin Efendisi*'nde anlatılan kısmında seksen yedi yaşındadır. Fakat Arathorn'un oğlunun yaşlanma karşıtı çok sağlam bir krem kullandığını düşünüyorsanız yanılıyorsunuz! Aragorn her şeyden önce kuzeyli Dúnedain'lerdendir ve Dúnedain'ler normal insanlara göre üç kat fazla yaşarlar. Rivendell'de Elrond'un himayesinde geçen çocukluğu sırasında Elrond'un kızı Arwen'le karşılaşır ve ikisi birbirlerini görür görmez delicesine âşık olur. Elrond buna her koruyucu baba gibi karşı çıkar elbette. Sadece ölümlü olsa iyidir (ki Elflerinkiyle karşılaştırıldığında İnsanların ömrü göz açıp kapayıncaya kadar biter), Aragorn'un kaderini gerçekleştirmeye de niyeti yok gibidir. Elrond nihayet, kızını alabilmesi için ona bir şart koşar: Önce Gondor'un ve Arnor'un kralı olacak, kızı ancak bundan sonra gelip isteyebilecektir. Aragorn bunun üzerine yollara düşüp, Orta Dünya'nın özgür halklarını korumaya adar kendini. Ve nihayet, Dunharrow'un ölüler ordusunun başına geçip Sauron'un askerlerini alt ettiği Yüzük Savaşı'nın sonunda, ona yazılan kaderi kabullenip ülkesinin başına geçer. Aragorn tam bir romantik kahramandır. Sırılsıklam âşık olduğu Arwen için her türlü fedakârlığı yapmaya hazırdır. Öyle ki, kalbinin tek sahibi, babası Elrond'un izinde Valinor'un yolunu tutarken bile vazgeçmez aşkından. Arwen'le Aragorn'un zaman, mekân ve köken tanımayan bu saf ve masum, kararlı ve inançlı aşk hikâyesi insanlık tarihi boyunca anlatılan en güzel hikâyelerden biridir. Fakat Aragorn'u zaferden zafere koşan romantik bir kahraman yapan, elbette ki Arwen'in ona olan sevgisinden başka bir şey değildir.

Yaşasın Kral!

Fakat Aragorn'u diğerlerinden ayıran bir şey daha vardır ki, o da yüceliği ve asaletidir. Tolkien'in insan olmaya dair tüm umutlarının ete kana bürünmüş halidir o. Kılıcı kadar bilgeliğiyle de hükmeden, her zaman mazlumun yanında duran yiğit şövalyenin yeniden doğmuş halidir. Aragorn Yüzük Savaşı'nın sonunda, yeniden birleşen krallığın Elessar'ı (Elf taşı) olur ve Arwen'le evlenir. Sonrasında, yüz yıl süren hükümdarlığı boyunca Batı'daki pek çok toprağı krallığına katıp büyütmüştür. Onu her zaman iyi kalpli ve adil bir kral olarak anarız. Aragorn bu haliyle bize Kral Arthur ya da Aslan Yürekli Richard gibi büyük şahsiyetleri hatırlatır. Her şeyden önce, bu üç kahramanın da kaderi, peşinde oldukları şeylere bağlıdır. Biri Kutsal Kâse'yi arar, biri Tek Yüzüğü; birinin kılıcı Excalibur'dur, diğerininki Anduril. Dahası, bu üç kahraman da, soylulukları ve yiğitlikleriyle şiirlere ve şarkılara konu olmuştur. Fakat anlaşılan o ki, Aragorn tıpkı kimi Ortaçağ destanlarındaki gibi o şiirlerin yazarıdır da. Aragorn ayrıca gücünü ilahi kanunlardan alıyor olmasıyla da sıyrılır diğer krallardan.

Hem Şarlman hem de Aragorn, basit birer ölümlü olma hallerini olağanüstü başarılarıyla aşabilen karakterlerdir. Şarlman savaşçılık tarafından bakıldığında, zihinlerdeki kral figürünün başarılı temsilcilerinden biridir. Aragorn ise, tüm o gezginlik yıllarında gelişip olgunlaşmış, onu kaderine taşıyacak özelliklerini, arayışı ve yolculuğu sırasında edinmiştir. Bu kader meselesinin, karşımıza, Kutsal Kâse'nin peşine düşen Kral Arthur'un

maceralarında da sık sık çıktığını söylemeden geçmeyelim. Kısacası, Tolkien Ortaçağ edebiyatına damga vuran Kral Arthur ve Şarlman gibilerin söylencelerini alıp, aşkı ve halkı uğruna her şeyi yapmaya hazır yeni bir kral figürü yaratmıştır.

Gece Savaşçısı

Aragorn, *Yüzüklerin Efendisi*'nde göründüğü kadarıyla sıkı bir savaşçı, başarılı bir asker, güçlü bir ordu komutanı ve zeki bir stratejisttir. Yarattığı efsaneyle birlikte Elessar, Telcontar, Estel, Yolgezer, Thorongil ve Kanatayak gibi isimleri de olmuştur. Onu mitolojik anlamda, efsane savaşçı Beowulf'la karşılaştırmak mümkündür. Yazımı 7. Yüzyılın birinci yarısında başlayıp 1000 yılına kadar sürdüğü tahmin edilen ve Anglosakson edebiyatının en büyük destanı sayılan *Beowulf*'tan Tolkien'in ne kadar etkilendiği malum. Öyle ki, 1936 yılında verdiği konferanstan sonra bu destansı şiire olan bakışı kökünden değiştirmiştir. Ona göre *Beowulf*, dilinin güzelliği ve zenginliğiyle İngiliz dilinin başyapıtlarındandır. *Cædmon'un Ağıtı*'ndan sonra bilinen en eski Anglosakson metni olan *Beowulf*'ta, özellikle de Grendel'e karşı verdiği mücadeleyle öne çıkan Got savaşçı Beowulf'un hikâyesi anlatılır. *Beowulf* ve *Yüzüklerin Efendisi* arasında pek çok paralellikler bulunur. Bunların içinde en dikkat çekeni ise Aragorn'un Rohan'daki Meduseld Sarayı'na gelişiyle Beowulf'un Kral Hroðgar'ın karşısına çıkışıyla aralarındaki benzerliktir.

Boromir: Bu, babam için

Boromir, Aragorn'la birlikte Yüzük Kardeşliği'ndeki iki İnsandan biridir. Gondor Vekilharcı Denethor'un oğlu, Faramir'in de ağabeyi olan Boromir göründüğünden çok daha karmaşık ve ilgi çekici bir karakterdir. Gondor'un 26. Vekilharcı II. Denethor'un en büyük oğlu olan Boromir savaşmaya karşı merakı ve büyüye dair her şeye olan nefretiyle dikkat çeker. Elrond Konseyi'nde herkesle birlikte Frodo'yu korumaya tüm iyi niyetiyle söz vermiş olsa da, sabırsızlığına yenik düşmüştür. Sauron'un ordularıyla savaşmaya öyle heveslidir ki, Güç Yüzüğü'nü bir an önce eline geçirip rakibinin canına okumak istemektedir. Boromir yüzüğü, bir lanet ve taşınması zor bir yük olarak görenlerin aksine, bir lütuf ve yenilmez bir güç olarak kucaklamaktadır. Ufak tefek bir Hobbit'in elinde dolaşmasına ve sonunda Mordor'un ateşine atılacak olmasına itirazı bundandır.

Fakat Boromir'in son derece hüzünlü bir yanı daha vardır. O mağrur savaşçı görüntüsünün arkasında, küçük oğlu Faramir'i vâris olarak gören bir babanın gölgesinde ömür tüketmiş bir adam saklanmaktadır. Yüzük onun gözünde, Sauron'u alt etmek için olduğu kadar, fazlasıyla talepkâr bir adam olan babasının gözüne girmek için de bir fırsattır. Yasal hükümdarından yoksun bir ülke olan Gondor'da (unutmayalım ki Denethor kral değil bir vekilharçtır sadece), üstüne üstlük ikinci plana itilmiş bir savaşçı olarak yaşamak onu derin bir düş kırıklığına sürüklemiştir. Gondor'u, Isildur'un soyu yok olduktan sonra yönetmeye başlayıp, uzun yıllardır ko-

ruyan kendi vekilharç sülalesinin, hükümdarlığı Aragorn'dan daha çok hak ettiğini düşünmektedir. Ama işte, Aragorn tüm halkları birleştirmeyi hayal ederken Boromir sadece kendi ayakları üstünde durabilmenin peşindedir. Kısacası, yüzüğün büyüsüne kapılıp, onu Frodo'nun elinden almaya kalkışmasıyla sonuçlanan kaderi baştan bellidir aslında. Bu delilik ânı uzun sürmez belki, ama Boromir'in zaaflarını ve yüzüğü taşımaya hiçbir zaman layık olamayacağını göstermeye yetmiştir. Fakat Boromir bu günahının bedelini, Merry ve Pippin'in hayatlarını kurtarmak için kendi canını feda ederek son derece güzel ve dokunaklı bir şekilde ödemiştir.

Çelişkilerle Dolu Bir Kahraman

"Cehennemin yolu iyi niyet taşlarıyla döşenmiştir," sözünün kusursuz bir temsilcisi olan Boromir, Aragorn'un tersine, insanın zaaflarının ete kana bürünmüş halidir. Kötü biri değildir o; sabırsızlığının ve düş kırıklıklarının kurbanı olmuştur sadece. Tolkien onun üzerinden bize, insanın güvenilmez bir varlık olduğunu, aşağılık içgüdülerine teslim olup kolaylıkla yoldan çıkabileceğini anlatmak ister. Fakat güzel bir çelişkidir Boromir: Aynı anda hem kibir hem de iyi niyettir. Umudun hâlâ var olduğunu ve hep de var olacağını onun kefareti gösterir bize. Sam'in dediği gibi: "Bu dünyada iyi şeyler de var Bay Frodo ve bunun için savaşmaya değer."

Burada Senin Borun Ötmez

Son nefesini vermeden önce Yüzük Kardeşliği'ni yaklaşan tehlikeye karşı uyarmak için borusunu öttüren Boromir'in ölümü Roland'ınkini anımsatır. Tıpkı Aragorn gibi Şarlman da Roland'ın imdadına koşmuş, ama yine onun gibi, gittiğinde iş işten geçmiştir. Bu boru öttürme hadisesini ayrıca C.S. Lewis'in *Narnia Günlükleri*'ndeki Susan Pevensie karakterinde de görürüz. Boromir gibi o da yardım çağırmak için borusunu öttürmüştür ve yardım, beklenenden bambaşka bir şekilde gelmiştir. Yanı sıra, Boromir'le Lancelot arasında da benzerlikler görebiliriz. Tehlikenin nereden geleceğini bu iki adam da görememiş, sonunda ikisi de kaderlerine boyun eğmiştir. Akademisyen Janet Brennan Croft, hırslarına yenik düşen Boromir'i Macbeth'le karşılaştırır. Yine ona göre, Aragorn'la Boromir'in arasındaki ilişki Truva Savaşı sırasında Hektor'la Akhilleus arasındaki ilişkiye benzer. Hektor omuzlarına yüklenen sorumluluğu bir an olsun unutmazken Akhilleus öfkesinin kurbanı olmuştur.

Biraz Karmaşık Bir Hikâye

Boromir'in aslında ilk zamanlar, bizim *Yüzük Kardeşliği*'nde gördüğümüz gibi bir karakter olmadığını biliyor muydunuz? Evet, Tolkien'in 1939'da yazdığı versiyonda, Boromir Elrond Konseyi'nde "soylu bir yüz, ama karanlık ve hüzünlü" şeklinde anlatılır. Tolkien'in onu Yüzük Kardeşliği'ne dahil etmek gibi bir düşüncesi henüz yoktur. Nihayet konseye aldığındaysa, bu aşamada Aragorn

diye bir karakter de olmadığından, kardeşlikteki tek İnsan Boromir olur. Ayrıca, bundan sonraki taslaklarda Boromir ilk kitabın sonunda ölmez; hatta Aragorn'a Minas Tirith'e girerken eşlik eder. Şehrin kuşatmasıyla birlikte Lordu ölünce halk onun yerine Aragorn'u geçirir. Yüzüğü Frodo'nun elinden almaya çalışarak içyüzünü göstermiş olan Boromir ise Aragorn'u tahtından etmek için Saruman'ın saflarına katılır. Ve nihayet, tıpkı Obi-Wan Kenobi'nin karşısına dikilen Anakin Skywalker gibi Boromir de savaşta yenilip Aragorn tarafından öldürülecektir. Anlayacağınız, karanlık tarafa teslim olmak Orta Dünya'da da sık rastlanan bir durumdur.

POP KÜLTÜR ARASI

Boromir'in Bin Bir Ölümü

Peter Jackson'ın yönettiği *Yüzük Kardeşliği* filminde Boromir'i Sean Bean canlandırır. Bunun yanı sıra *Game of Thrones*'daki Ned Stark rolüyle de tanınan oyuncunun kariyeri pek çok katliam ve kanla doludur. Peki ama bunca nefret niye, öyle değil mi? Oyuncunun ekrana taşıdığı karakterlere baktığımızda böyle bir soru sormak her türlü hakkımız olmalı yani. Çünkü doğruya doğru, Sean Bean'ın canlandırdığı karakterler sonunda hep ölüyorlar! Açıklamaya geçmeden önce, bir sonraki paragrafın spoiler kaynadığını söylememiz gerekiyor. Bu konuda bir hassasiyetiniz varsa okumayın lütfen!

Her şey, Sean Bean'ın 1986 yapımı *Caravaggio* filminde oynadığı karakterin, sevgilisi tarafından boğazının kesilmesiyle başlıyor. Neyse ki araya bir üç yıl giriyor da, ta en baştan aklımızı almıyor. Fakat bundan üç yıl kadar sonra canlandırdığı askerin de bu kez süngüyle şişlendiğine tanık oluyoruz. Derken 1990'lar boyunca, kadrosunda bulunduğu hiçbir filmden canlı çıkamadığı için "yürüyen ölü" lakabına mazhar oluveriyor.

Bıçaklanıyor, boğuluyor, yüksekten itiliyor, ateş ediliyor, asılıyor, eziliyor, kafası kesiliyor... Anlayacağınız, Sean Bean her biri diğerinden hunharca olmak kaydıyla bin bir şekilde öldürülüyor. Bunların içinde, James Bond'un azılı düşmanlarından birini oynadığı *Altın Göz*, Harrison Ford'a karşı oynadığı *Tehlikeli Oyunlar* ve Christian Bale'le birlikte rol aldığı İsyan gibi filmler var. Fakat arkasından bunca gözyaşı döktürmesine rağmen ekranda en çok ölen oyuncu rekoru onda değil. Onun önünde kırk beş kez can veren John Hurt ve hayatını altmıştan fazla kez kaybeden Christopher Lee (namı diğer Saruman) gibi isimler var. Peki listenin tepesinde kim var, biliyor musunuz? South Park'tan Kenny tabii ki. Zavallı Kenny, South Park'ın yirmi sezonu boyunca tam doksan kez öldürüldü. Kısacası, ölüm kendisine çok yakışsa da Sean Bean'ın kat etmesi gereken daha çok yol var. Alınmıyorsun değil mi Boro... pardon Sean? Biz seni ölü ya da diri seviyoruz!



BÖLÜM 3

CANAVARLAR VE ARKADAŞLARI

Yüzüklerin Efendisi mitolojisini oluşturan yaratıklar öyle çok ve çeşitli ki, hakkında ayrıca bir kitap yazılsa yeridir. Biz de bu yüzden Orta Dünya'nın en ikonik canavarlarını ele almakla yetineceğiz. Ama merak etmeyin, korkunç Uruk-hai'den kan dondurucu Nazgûl'a, sevimsiz Orklardan zavallı Gollum'a kadar epey geniş bir tur atacağız. Orta Dünya'nın çok da güllük gülistanlık bir yer olmadığı iyice anlaşılsın diye.



Orklar

"Artık İnsanların devri kapandı, Orkların çağı başladı!"

Gothmog, *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü*

Çirkin suratları, bezelye kadar beyinleri ve birbirlerine sürekli vurup durmalarıyla Orta Dünya'nın en sıradışı (ve de en kalabalık) yaratıklarındandır onlar. Orklara, her şeye rağmen biraz olsun sempati duyuyorsanız bir daha düşünün; çünkü hepsi de alabildiğine vahşi ve gaddar, korkulası mahlûkatlardır. Mahalle maçında rakip takımda olmalarını istemeyeceğiniz tiplerdir yani.

Ork Balosu

Orkların soyağacı, Tolkien'in evreninden bildiğimiz kadarıyla epey karışık ve dallı budaklı. Bu halleriyle, günümüzde fantastik edebiyat ve muhtelif bilgisayar oyunlarıyla popülerleşen kötü kalpli hümanoidlerin kökeni onlarmış gibi görünüyor. Tolkien'in Orkları ise, kökenleri çoğunlukla İskandinav mitolojisine uzanan farklı kaynakların bir araya gelmiş halleri daha çok. Orklar ilk olarak *Hobbit* kitabında "gulyabanilere" benzetiliyor ki (bu meseleye ilerleyen kısımda daha çok değineceğiz) bu gulyabaniler de ilhamını İskoç yazar Andrew Lang ve George MacDonald gibilerin eserlerinden alıyorlar.

"Ork" ismi karşımıza ilk kez meşhur destansı şiir *Beowulf*'ta çıkıyor. *Beowulf*'ta orklar Grendel'in ırkına özgü

hortlamış canavarları anlatmak için kullanılıyor. Tolkien ise bu orkları şeytanlaştırıyor. Bir de Roma mitolojisinde, bazen Pluto'yla karıştırılan Orcus adında bir yeraltı tanrısı var tabii. Bu Orcus ismi zamanla Orco'ya dönüp, yeraltı dünyasının bütün iblisleri ve canavarları için kullanılmaya başlanıyor. Orco'nun karşımıza ilk çıktığı örneklerden biri de İtalyan şair Ludovico Ariosto'nun Çılgın Orlando adlı eseri. Onun Orco'su ise *Odysseia*'daki Kikloplardan esinlenerek oluşturulmuş kör bir canavar. (Aynı eserdeki deniz canavarı Orca'yla karıştırılmasın.) Fransızcaya Ortaçağ'da girmiş olan "ogre" sözcüğü de muhtemelen Latince orcus'un bir varyasyonu.

Bu kadar gezinmek yeter, Tolkien'in Orklarına geri dönelim. Quenya dilinde (Yüksek Elfçe) "ork"un karşılığı "urko" ya da "urqui" olarak geçer ki ikisi de kötü ruh, yani korkulası yaratıklar demek. Sindarin dilinde (Gri Elfçe) "orch", "yrch" ya da gürültülü kalabalık anlamına gelen "glamhoth" olarak geçer. Cücelerin dili olan Khuzdul'da karşılığı "rukhs" ya da "rakhâs"tır. Orklara Drúedain dilinde ise "gorgûn" denir.

Birbirlerine az çok benzeyen tüm bu sözcükler sonuçta aynı şeyi anlatmaktadır: Boz derili, sivri kulaklı, keskin dişli, kırmızı, sarı ya da siyah gözlü o malum yaratığı. Çoğunun kolları bacakları eğri büğrü, kanları da kapkaradır. Tolkien onları bir mektubunda, "kısa boylu, geniş omuzlu, düz burunlu, boz sarı tenli, koca ağızlı ve kayık gözlü" olarak tarif eder. Ork kültürü (evet, evet, böyle bir tabir var; hem de *Hobbit*'te geçiyor) Tolkien'in eserleri boyunca pek bir değişim ve gelişim göstermez. Mesela tedavi işlerinde (tam olarak şifacılık demeyelim) iyi ol-

duklarını, onur ve şerefe önem verdiklerini (kendilerince tabii) ve eşek şakalarından hoşlandıklarını biliyoruz. Şarkı söylemeyi de seviyorlar ama Eurovision'a gidecek kadar değil neyse ki! Vakitleri birbirleriyle kavga ederek (çok zeki olmadıklarını söylemiştik) ve İnsan, Cüce ve Elf avlayarak geçiyor ne de olsa. Aslında epey korkak ve aptal olsalar da, efendileri emrettiğinde korkunç savaşçılara dönüşebiliyorlar.

Üçüncü Çağ itibariyle, aralarında Azog, Bolg, Grishnákh ya da Gorbag'ların da olduğu sekiz ana Ork türü bulunmaktadır. Orkların müzmin bekâr olmalarının sebebiyse sanıldığı gibi "suratsız" olmaları değil, Tolkien'in dişi orklara (mektuplarında bu konuya değiniyor olsa da) eserlerinde yer vermemiş olmasıdır. *Silmarillion*'dan Orkların "Ilúvatar'ın Çocukları gibi çoğaldıklarını", *Hobbit* kitabından da Bolg'un, Azog'un oğlu olduğunu okuduk ne de olsa.

Ork Saldırısı

Orklar Birinci Çağ'da, aynı zamanda yetenekli bir dilbilimci olan Morgoth'un türetip öğrettiği bir dili konuşuyorlardı. Morgoth'un Birinci Çağ'ın sonundaki yenilgisinin ardından ise dört bir yana dağılıp, kendi kavimlerine özgü lehçeler geliştirdiler. Fakat İkinci Çağ'la birlikte Sauron, bütün hizmetkârlarının konuşması için "kara lisan" adında bir dil yarattı. Ama sonra o da Son İttifak'a yenilince bu dil unutuldu, Orklar, kavimler arası ortak dil olan Westron'la onu karıştırıp farklı lehçeler geliştirdiler. Orkların kökenleri, Uruk-hai'de olduğu

gibi, doğrudan golem mitine dayanır. İlk Karanlık Lord olan Morgoth (Melkor ismiyle de bilinir) onları tıpkı golem mitinde olduğu gibi çamurdan ya da topraktan yaratmıştır. Hikâye Tolkien'in ilk taslaklarında böyle yer almıştır en azından. Oysaki Karanlık Lord, Valar'ın güçlerine sahip olmadığı için yoktan canavarlar yaratamıyor olmalı, onları ancak halihazırda var olan canlılar üzerinden meydana getirebiliyor olmalıdır. Peki bu, Orkların, Morgoth onları hizaya getirmeden önce de var oldukları anlamına mı geliyor? Neyse ki bu sorumuzun cevabını *Silmarillion*'da buluyoruz: Orklar, Morgoth'un ele geçirip, işkenceyle, kesip biçerek ve bozup yaparak kölesi haline getirdiği Elflerdir aslında.

Orklar, vampirler gibi karanlığı severler. Elflerden ve onlarla ilgili her şeyden nefret eder ve korkarlar. Birinci Çağ'da Morgoth'a hizmet ettikten sonra ister istemez Sauron'un emrine girmiş, İkinci ve Üçüncü Çağ'larda da ona hizmet etmişlerdir. İçlerinden bazıları Yüzük Savaşı sırasında Isengard'a gidip Saruman'a destek olmuşlardır. Morgoth'un ve Sauron'un onların üzerindeki etkisini en iyi, yenildiklerinde görürüz; başlarında bir efendi kalmayınca çil yavrusu gibi dağılırlar.

Kısacası, Elfler ne kadar güzelse o kadar çirkin olan bu yaratıklar karanlıkta yaşar ve ne olursa olsun, efendilerinin emirlerine körü körüne uyarlar. Böyle hep güçlünün yanında kalmaları bunun bir hayatta kalma stratejisi olmadığını, sadece korkularının egemenliği altında olduklarını gösterir.

Böylesi korkak ve hizmetkâr köle iblisleri Eski Ahit'te de bolca görürüz. Örneğin Şeytan'ın emrindeki iblisler onunla birlikte Tanrı'ya başkaldırıp cehennemde yanı-

na katılırlar. Eski Ahit'te karanlıkta saklanan yaratıklar olarak tarif edilen iblisler, insanları kimi zaman baştan çıkarırlar, kimi zaman da saldırıp öldürürler. Şeytan'dan ayırmanın güç olduğu bu iblis figürü aslında tüm dinlerde, inançlarda ve mitlerde vardır. Böyle bakınca Morgoth Şeytan'ın ta kendisi, onun hizmetkârları olan Orklar ise, tıpkı Eski Ahit'teki iblisler gibi, düşmeden önce melekler gibi ışık saçan varlıklardır. Son olarak, Orkları, suiistimal edilip yaşayan ölülere dönüştürülen zombilere de benzetebiliriz.

Barbar Orklar

Orkların kendi aralarında da büyük farklılıklar vardır. Bunu en iyi, bir çeşit "süper Ork" diyebileceğimiz Uruk-hai gösterir bize. Saruman'ın "ürettiği" bazı Orkların da, onları korkulası avcılara dönüştüren yeteneklere sahip olabildiğini görürüz. Saruman'ın Uruk-hai'leri Sauron'un Uruk'larından fiziksel olarak ayrılırlar. Saruman'ınkiler daha insan orantılarında ve iriyken Mordor'un Urukları daha uzun kollu ve ufak tefektir. Saruman bu kendi modifiye edilmiş Orklarını, klasik Orklarla İnsanları (muhtemelen Dunlending'leri) çaprazlayarak elde etmiştir. İnsanlara çok benzeyen bu Yarı-Orkların yeşilimsi tenleri ve talihsiz bir şekilde şaşı bakan gözleri vardır. (Yazık tabii!) Romanlarda "ork" ve "gulyabani" aynı yaratıklara işaret eder, fakat büyük çoğunlukla "ork" denir, "gulyabani" lafına sadece birkaç yerde rastlanır. Bu noktada, Peter Jackson'ın yönettiği üçlemede Orkların ve Gulyabanilerin birbirlerinden farklı iki yaratık olduklarını söylemeden geçmeyelim...

POP KÜLTÜR ARASI

Ork'n'roll

Ork figürü mitolojiler ve çağlar üstü bir niteliğe sahiptir. Öyle ki, yukarıda sözünü ettiğimiz yeraltı tanrısı Orcus'un günümüz kültüründeki etkilerini görmek zor değildir. Örneğin Fred Saberhagen'in *Empire of the East* adlı serisinde ve Christopher Moore'un *Pis İş* adlı romanında Orcus'la karşılaşırız. Ya da *Dungeons and Dragons* gibi rol yapma ve *NetHack* gibi bilgisayar oyunlarında bazı unsurlara ilham kaynağı olmuşlardır. Ork ismi konmuş bir asteroit bile vardır.

Tolkien'in Orkları ise bilhassa *Dungeons and Dragons, Warhammer, Forgotten Realms* ve *Warcraft* gibi fantastik oyunların belkemiği olmuştur. Örneğin *Dungeons and Dragons*'ın yaratıcılarından biri olan Gary Gygax, Tolkien'in etkisini hiçbir zaman inkâr etmez. Bu yaratıklar insan gibi değişken olabilse de çoğunlukla boz tenli, dar ve çıkık alınlı, maymunumsu suratlı, koca çeneli ve sivri dişli olarak tasvir edilir. Kaba saba saçları, kurtlarınki gibi kulakları ve kırmızı gözleri vardır. *Warhammer*'daki orklar ise iriyarı, yeşil tenli ve fırlak çe-

nelidir. Savaşlara, baskınlara ve fiziksel güce dayalı bir hayatları vardır. Aralarından en güçlü kimse onun sözünden çıkmazlar. Güçlendikçe büyür, büyüdükçe güçlenirler. Fakat kendi aralarında sürekli bir çekişme olduğu için yönetilmeleri zordur.

Bu yeşil tenli ork figürünü *Warhammer* meşhur etmiş, aralarına goblinoid'leri ve snotling'leri de katmıştır. Fakat bir de, sosyal statü olarak hepsinden üstün olan Siyah Orklar vardır. İçlerinde en irileri ve dolayısıyla en güçlüleri olan bu orkları koyu renk derilerinden de ayırt edebilirsiniz. Bunların esin kaynağı ise İskandinav mitolojisindeki meşhur Karanlık Elflerdir.

Orklar yalnızca kitaplarda ve bilgisayar oyunlarında kalmamış, sinemaya da bulaşmışlardır elbette. Onlara biraz daha yakınlaşmak, bir de hükmetmek istiyorsanız *Middle Earth* veya *Orcs Must Die* adlı oyunlar tam size göredir.



Nazgûl

"Nazgûl ile avının arasına girme!"

Angmar'ın Büyücü Kralı, *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü*

Kıyamet Şövalyeleri

Orta Dünya'nın en ürkütücü yaratıklarından olan Nazgûl, aslen dokuz Büyücü Kral'ın hayaletleridir. Bu dokuz güçlü kral, Sauron'un verdiği güç yüzüklerinin etkisiyle yoldan çıkmış, sonra da onun köleleri haline gelmiştir. Kara lisanda "yüzük hayaleti" anlamına gelen Nazgûl'a Quenya dilinde Úlairi denir. Tolkien'in yazdıklarından yalnızca iki Nazgûl'un ismini öğreniriz: Liderleri olan Angmar'ın Büyücü Kralı ve "Doğunun Gölgesi" Khamûl.

Karanlık Lord'un sağ kolları olan Nazgûl, yüzüğü taşıyanı bulmak için bütün Orta Dünya'yı bazen atla bazen de kanatlı yaratıkların sırtında karış karış tararlar. Aynı zamanda Yüzüktayfları, Kara Süvariler, Dokuz Atlı ya da kısaca Dokuzlar da denen Nazgûl bütün vücutlarını örten siyah pelerinler giyerler. Görünümleriyle bütün Cadılar Bayramı meraklılarını kıskandıran bu hayaletler ilk bakışta *Mahşerin Dört Atlısı*'nı ve ölüm meleği Azrail'i hatırlatır. Peter Jackson'ın onları tasarlarken *Yüzüklerin Efendisi*'nden beş yıl önce çektiği *Sevimli Hayaletler*'deki Ölüm karakterinden esinlenmiş olması da muhtemeldir tabii.

Kısacası, Nazgûl doğrudan içimizdeki ölüm korkusuna hitap eder. Bu dokuz hayalette ve insanın kanını donduran çığlıklarında yabani bir şey vardır. Kendi kibirlerinin kurbanı olan bu kralların kaderi *Völsunga Saga*'da anlatılan yılan-ejderha Fáfnir'inkine benzer. Sayılarının dokuz olması da keyfi değildir; İskandinav mitolojisindeki dünyaların ve ölümle birlikte yeniden doğumun sembolüdür dokuz. David Day, *Yüzüklerin Efendisi*'yle ilgili mitoloji çalışmasında Dokuz Atlı'nın lideri olan Büyücü Kral'ın; Ortaçağ'dan kalma, kahraman Dietrich von Bern hikâyesindeki Necromancer Janibas'tan ve de Jeraspunt'un buz kraliçesi Virginal'den esinlenilmiş olduğunu öne sürer. Hikâyede ölüleri diriltme gücüne sahip olan atlı bir hayalet olarak tasvir edilen Janibas, Sauron ve Nazgûl'un bir karışımı gibidir. Bir başka açıdan bakıldığında, bu dokuz kralın kaderinde, ruhunu iktidar için satan Macbeth'ten de bir parça bulunur. Ayrıca yine İskandinav efsanelerinde, özellikle yalnız gezginlere dadanan ve kurbanlarını taşa çeviren yaratıklar da vardır ki avlarını, kanlarını dondurarak etkisiz hale getiren Nazgûl'u hatırlatır bize.

Biliyor muydunuz?

Yüzüklerin Efendisi filmlerinde Nazgûl'un çığlığını Peter Jackson'ın eşi Fran Walsh seslendirmiştir. Ekip, Fran'in çığlığını setteyken tesadüfen duymuş, sonra da onu stüdyoya sokup Yüzüktayflarının o buz gibi çığlığını kaydetmiştir.

Nazgûl'a o hayalet görüntüsünü vermek için, her biri ellişer metrekarelik siyah kumaştan pelerinler dikilmiştir.

Bu Nazgûl, Frodo'nun peşinde koşmadıkları zamanlarda bizim oyun konsollarına dadanıyorlar. Mesela Electronic Games'in 2002'de çıkardığı *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule* oyunu Aragorn'la Nazgûl'un arasındaki efsane dövüş sahnesiyle başlıyor. Yanı sıra, *Orta Dünya: Savaşın Gölgesi* oyununda, bazı düşmanları alt etmek için ana karakter Talion'u Nazgûl'a yükseltebiliyorsunuz. Bu kadar savaş ve kan yeter diyorsanız, LEGO'nun *Yüzüklerin Efendisi* oyununda kendinize karakter olarak Nazgûl'u seçebiliyorsunuz.



Gollum

"Soğuk olur kalpler, eller ve kemikler
Soğuk olur evden uzak gezginler
Ne olduğunu görmezler ileride
Güneş yok olduğunda, ay öldüğünde."

Gollum, *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule*

Dr. Sméagol ve Bay Gollum

Gollum, kıskançlık ve suçluluğun ruhunu paramparça ettiği, içindeki çürüme dışına vurmuş olan bu hilekâr yaratığa dönüşmeden önce... bir Hobbit'ti! Üçüncü Çağ'ın 2440 yılında doğmuş olan Gollum'un asıl adı Sméagol'du ve Hobbitlerin Ülken kolundan olup, Anduin kıyısındaki Ferah Çayırlar civarında yaşardı. Anduin'in nehir yatağında bulduğu güç yüzüğünü eline geçirmek için kuzeni Déagol'u öldürünce ailesi tarafından dışlanmış, Dumanlı Dağlardaki bir mağaraya sığınıp, zaman içinde Gollum'a dönüşmüştür. Tek Yüzük sayesinde yüzyıllar boyunca hayatta kalmış ama bedenen gitgide bir canavara dönüşmüştür. Yüzüğün etkisinde kalıp onun kölesi olmuş; bu, Bilbo yüzüğü ondan aldıktan sonra da devam etmiştir. Öyle ki, Frodo yolculukları sırasında ona acıyıp yanına alsa da, sonunda onlara ihanet etmiş, yüzüğün peşinde Hüküm Dağı'nın dibini boylamıştır.

Tolkien, *Beowulf*'un kendi eserleri, özellikle de *Hobbit* üzerindeki etkisini hiçbir zaman yadsımamıştır. İşte, ilk

kez *Hobbit*'te karşılaştığımız Gollum, *Beowulf*'un maceralarını anlatan destansı şiirdeki Grendel karakterinden ilhamla yaratılmıştır. Grendel olağanüstü güçleri olan bir yaratıktır. Geceleri avlanıp pek çok savaşçının canına kıyan bu yaratığın bilhassa da Danimarka kralı Hroðgar'a bir garezi var gibidir. Aralarındaki benzerliğe bakılırsa Grendel, Eski Ahit'e göre cinayet işleyen ilk insan olan Kabil'in soyundan geliyor gibidir. Dahası, Grendel ve Gollum aşağı yukarı aynı boya ve aynı canavarsı görüntüye sahiptirler. Birinin insanüstü güçleri, diğerininse yüzükten gelen bir nevi ölümsüzlüğü vardır. İkisi de şiddete meyilli, ikisi de öldürmeye meraklıdır. Bir bakıma ev kuşu diyebileceğimiz bu iki yaratık da hep insanlardan uzakta (biri bir bataklıkta, biri bir mağarada) yaşamış, sonunda biri suyun, diğeri de ateşin dibinde can vermiştir. Dediğimiz gibi, Gollum, kişilikleri Hobbit Sméagol'la canavar Gollum arasında gidip gelen, şizofren bir yaratıktır. Bu ayrımı başka pek çok roman karakterinde de görürüz. İçlerinden en ünlüsü ise, saygın Dr. Jekyll ile ikinci kişiliği, kötü kalpli Bay Hyde'ın arasında süregelen mücadeledir elbette.

Biliyor muydunuz?

Tolkien, *Hobbit*'in ilk baskısında Gollum'u kibar ve iyi yürekli biri olarak tasvir eder. Ama sonra fikrini değiştirmiştir ki sonunun nasıl olduğunu hepimiz biliyoruz.

Peter Jackson'ın yönettiği *Yüzüklerin Efendisi* ve *Hobbit* serilerinde Gollum'u canlandıran oyuncu Andy Serkis, sevgili kahramanımızın çıkardığı o meşhur sesleri, kedisinin tüy yumakları kusarken çıkardığı sesten esinlenerek oluşturmuştur.

James Cameron'ın yönettiği *Terminatör 2*'nin sonunda T-800'ün kendini lavlara atarak feda etmesi, Gollum'un hazin sonuna göndermede bulunmaktadır.

Tolkien, Gollum'un yanardağa düşmesinin tanrı Eru Ilúvatar'ın ilahi müdahalesiyle olduğunu ifade etmiştir.

Gollum'un aklından iyilik mi yoksa kötülük mü geçtiğini anlamanın aslında kolay bir yolu var. Bunun için gözbebeklerinin büyüyüp büyümediğine bakmak yeterli. Bu bilgi çok da işinize yaramıyor gibi görünebilir ama belli mi olur, bir gün tatil için Mordor'u seçerseniz karşınıza pekâlâ böyle bir yaratık çıkabilir!



Entler

"Ağaçlar muazzam bilgelerdir... en derinlere inen kökleriyle toprağı dinlerken, bulutlara değen başlarıyla rüzgârın öykülerine kulak verirler... ve de ışığa daha yakın olmak için hep daha yükseğe, hep daha yükseğe tırmanmak isterler."

Michel Tournier

Bir hayal edin: Ormanda huzur içinde dolaşırken dev bir ağaçla karşılaşıyorsunuz. Kısa bir hoşbeşten sonra ağaç sizi tek hamlede kucağına alıp ormanda gezintiye çıkarıyor, size hem kendinin hem de dünyanın tarihinden bahsediyor. Epey bir şaşırırdınız, öyle değil mi? Merry'yle Pippin de şaşırdı zaten.

Yeşil El

Sindarince Onodrim ya da Enyd de denen ağaç görünümlü Entler Orta Dünya'nın en yaşlı yaratıklarıdır. Büyüyen şeylerin yaratıcısı olan Yavanna, çocuklarının Orta Dünya'da kendilerini diğer ırklara karşı savunamıyor olmalarına üzülüp Ilúvatar'dan Entleri yaratmasını istemiştir. Savaşçı olmayan bu ırkın görevi Orta Dünya'nın ormanlarını Orklardan ve diğer saldırgan yaratıklardan korumaktır. Fakat Üçüncü Çağ'ın sonuna gelindiğinde bir tek Rohan sınırındaki Fangorn Ormanı'nda bir avuç Ent kalmıştır.

Bir çeşit orman ruhu olan Entler, karar verip hareket etmekte acele etmeyen, basbayağı *peace&love*'cı bir ırktır.

Saruman'ın, sevgili Orkları için koca koca ormanları yok etmesini öfke ve üzüntüyle takip etmektedirler. Kadınlarını odunculara kaptırdıkları için iyice yalnızlaşan Entler, Saruman'dan, onu bir tahta! kaşıkta boğacak kadar nefret etmektedirler. Yüzyıllara varan ömürleriyle kadim çağların habercisi olan bu yaratıklar sanayileşme ve modern dünyayla olan savaşlarına sessiz sakin devam etmektedirler.

Entlerin görünümleri, kendilerini özdeşleştirdikleri ağaçlara göre değişebiliyor olsa da, hepsinin ağaç kabuğuna benzeyen derileri ve bol yapraklı dallardan yapılmış gibi duran sakalları vardır. Fakat daha genç olanları ağaçlara daha az benzer. Tıpkı Tezmertek'in (Quickbeam) kırmızı dudakları gibi. "Ent" ise onlara Rohan insanlarının verdiği isimdir.

Doğa ve Keşif

Entlerin dili diğer hiçbir dile benzemez. Öyle ki, yavaş, gümbürtülü, bol tekrarlı ve nüanslarla dolu bu dili onlardan başka kimse konuşamaz. Hatta bir başladı mı bitmek bilmediğinden kendi aralarında bile pek konuşmadıkları söylenir. Onlara bu dili, birbirleriyle anlaşabilsinler diye Elfler öğretmiştir. Dil öğrenmeye pek bir yatkın olan Entler ise kendilerininkinin dışında en çok Quenya'yı severler.

Orta Dünya'nın en yaşlı üç Enti; Fangorn (Ağaçsakal), Finglas (Yapraktutamı) ve Fladrif'tir (Derikabuk). Bunlardan Finglas'ın Üçüncü Çağ'ın sonlarında uykusu geldiğinden hareket etmeyi bırakmış, iyiden iyiye ağaca dönüşmüştür.

Tolkien, Entleri yaratırken Londra'daki Britanya Kütüphanesi'nde *Cotton Tiberius B-V* olarak bilinen elyazmasında yer alan ve "devlerin maharetleri"ni anlatan eski bir İngiliz gnomik şiirden ilham almıştır. Tolkien aynı şiirden, Rohan'ı korumak için dikilen Orthanc Kulesi'nin ismini bulurken de faydalanmıştır. Ağaçsakal'a o homurtulu sesi yakın dostu C.S. Lewis'e atfen verdiği söylenir. W.H. Auden'a yazdığı bir mektupta ise Ent isminin, *Gezgin* şiirinin 87. satırında yer alan "eald enta geweorc"tan ("devlerin kadim eserleri") ifadesinden geldiğini söyler.

Tolkien 1958 tarihli bir başka mektubunda ise Entlerin ortaya çıkışında George MacDonald'ın *Fantastes* ve Shakespeare'in *Macbeth*'inin önemli bir katkısı olduğunu itiraf eder. Ayrıca kendisi bizzat dile getirmemiş olsa da, *Ağaçların Sevdiği Adam* adlı öyküden de etkilendiği düşünülür. Algernon Blackwood'un 1912'de yazdığı fantastik beş kısa öykünün arasından bilhassa *Söğütler* ve *Ağaçların Sevdiği Adam* adlı öykülerin, doğanın gizemli yanını ortaya çıkardıkları için Tolkien'in çalışmalarına şaşırtıcı derecede benzediği görülebilir.

Entlere ayrıca Breton'daki Monts d'Arrée civarında yaygın olan söylencelerde de rastlanır. Efsaneye göre İsa doğduğunda bütün ağaçlar gelip Beytüllahim'deki bu bebeği selamlamaya davet edilir. Fakat ağaçların deniz ayakları olmadığı için okyanusu aşma fikri akıllarına pek yatmaz. Zaten çam, karaçalı ve süpürgeotunun dışında kimse de gitmez. Bunun üzerine göklerin hâkimi geride kalan bütün ağaçları cezalandırmak için susuz bırakır. Ve de o gün bugündür Monts d'Arrée'de başka bir bitkinin yetişmediği söylenir.



Balroglar

"Ben Gizli Ateş'in hizmetkârıyım, Anor'un alevini taşıyanım. Kara ateş seni kurtaramaz Udûn'un alevi. Gölgeye geri dön! Geçemezsin!"

Gandalf, Balrog'a, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*

Koca Canavar

Balrog (*Street Fighter*'dakiyle karıştırılmasın) Maiar ırkına ait olup, Morgoth tarafından saptırılmış güçlü ve devasa bir varlık, bir Ateş Ruhudur. Orta Dünya'nın en tehlikeli yaratıklarındandır ve ondan herkes korkar. Gandalf da dahil. Kıvrak kırbacı ve en karanlık geceleri bile gündüze çevirebilecek o alevden kılıcıyla karşınıza çıkmasını istemeyeceğiniz bir canavardır. Balroglar dişli yaratıklardır, (ejderhalar gibi) kolay kolay ölmezler. İşlerini bitirmek için Gandalf gibi birinin öfkesine ve sihrine ihtiyaç vardır.

Tolkien neredeyse ölümsüz olan yedi Balrog olduğundan bahseder. Bunlar aslında, Karanlık Lord Vala Melkor'un Arda yaratılmadan önce yanına çekip hizmetkârı yaptığı Ainur'dur. Sonrasında Balroglar; Sauron, Gandalf veya Saruman gibi, Maiar'dan sayılmıştır. Evet, evet, yanlış okumadınız; Gandalf'la Balroglar aynı soydan geliyorlar!

Balrog ve Minotor

Birinci Çağ'ın sonlarında, saklandıkları bölgeleri canla başla savunan bu muazzam yaratıklar, kendi labirentlerinin koruyucusu Minotorlara benzer. Yunan mitolojisinde Minotor; Girit kraliçesi Pasifae ile onun kocası Kral Minos'a Poseidon'un hediye ettiği beyaz boğanın yasak meyvesi olan, haliyle yarı insan yarı boğa, ürkütücü bir canavar olarak tarif edilir. Kral bu hilkat garibesini gizlemek için Dedalus'a iç içe geçmiş sayısız koridor ve salondan oluşan, Labirent adında devasa bir bina yaptırır. Balrog'la Minotor birbirine melez soyları kadar fiziksel özellikleriyle de benzer. Bunun yanı sıra kötülükleri ve sapkınlıkları da aynıdır. Biz labirenti Dedalus'un yer üstüne inşa ettiği bir çeşit açık hava sığınağı olarak biliriz, ama bu binalar genelde büyük insanlara mezar olsun diye, yerin altına ve kayalara oyulan anıtlardır. Minotor için labirent nasıl bir hapishaneyse Balrog için de Moria öyledir. Benzer şekilde, Gandalf nasıl ki Moria'dan kaçmak için Balrog'u uçurumdan atmaya kalktıysa, Dedalus da oğlu Ikarus'la birlikte, kendilerine kanat yaparak Labirent'ten kaçmaya çalışmıştır. Ve nasıl ki Gandalf ilk seferinde kurtulamayıp Balrog'la birlikte uçurumun dibini boyladıysa, Ikarus'un da, yükselip güneşe fazla yaklaştığı için balmumu kanatları erimiş, sonunda o yüksekten düşüp ölmüştür.

Fakat Balrog'un izini İskandinav mitolojisinde de bulabiliriz. Oraların mitolojisinde Surtur ya da Surt olarak da bilinen ölümcül bir ateş devinden bahsedilir. Bu yaratık, korumakla yükümlü olduğu sıcak ve aydınlık bir

bölge olan Muspelheim'dan çok sık ayrılmasa da, bazen çıkıp bütün evrenin dengesini tehlikeye atar. Ayrıca kuzey mitolojisinin kıyameti sayılan Ragnarök'te de önemli bir rol oynar. Kısacası Surtur, Roma tanrısı Vulkan ve Yunan tanrısı Hephaestos'un İskandinav karşılığı olarak görülür.

Balrog Hepsinin Ortasında

Kadim medeniyetlerde sol ve sağ sırayla kötülüğü ve iyiliği temsil eder. Örneğin Mısırlılarda hayat nefesinin sağ kulaktan girip, ölüm olarak sol kulaktan çıktığına inanılırdı. Dolayısıyla sol taraf, cehenneme işaret ederdi. İşte Balrog da Gandalf'ı yanına, sol elinde taşıdığı kırbacı sayesinde çekebilmiştir. Batı medeniyetlerinde sol/sağ ayrımının başka bir boyutu daha vardır: sol, geçmişi, yani değiştirilemeyecek olanı temsil ederken, sağ da geleceği, yani değişime dair bir umudun hep diri kaldığı bir zamana işaret eder. Silahlar açısından bakarsak, sağ elde tutulan kılıç kahramanlığın, yiğitliğin ve zaferin sembolüdür.

Tolkien tüm bunların yanı sıra, Hint mitolojisindeki yaratıklardan biri olan Rudra'dan da etkilenmiş olabilir. Aslen Şiva adıyla da bilinen bu yıkıcı tanrıça çoğu zaman etrafında bir ateş çemberi, üstü başı külle kaplı ve dört kollu haliyle resmedilir. Üst sağ kolunda üç dişli bir mızrak, üst sol kolundaysa bazen yok edici bir ateş, bazen de bir kılıç ya da balta tutar. Ayrıca, altta kalan sağ eliyle koruyucu bir hareket yaparken, sol eli de havaya kaldırdığı sol ayağına işaret eder. Buna bir de, Rudra'ya

sürekli beyaz bir boğanın eşlik ettiğini eklersek Balrog'la benzerliklerini daha iyi anlayabiliriz. Son olarak, Rudra'yla Balrog'un arasında kökenleri itibarıyla da paralellikler olduğunu anlatmadan geçmeyelim. Efsaneye göre Rudra yoldan çıkmış on bin sapkınla dövüşmek üzere ormana gider. Bunu duyan düşman öfkeden deliye dönüp üstüne bir kaplan, bir yılan ve bir cüce salar. Rudra ise kaplanı öldürür, yılanı ehlileştirip boynuna dolar; cehaletin, bencilliğin ve açgözlülüğün sembolü olan cüceyi ise ayaklarının altına alır. Buna benzer bir düşünceyi Tolkien'de de görürüz: Mithril bulmak için Dumanlı Dağları delen Cüceler yanlışlıkla Balrog'u serbest bırakmıştır. Ve böylece, eskinin görkemli Cüce şehri Moria, önüne çıkan herkesi öldürmeye kararlı olan Balrog'un insafına kalmıştır.

Biliyor muydunuz?

Balrog'un görünümü *Yüzüklerin Efendisi*'nin film uyarlamaları boyunca pek çok değişim geçirdi.

Ralph Bakshi'nin 1978'de yönettiği *Yüzüklerin Efendisi* animasyon filminde Balrog'un insan şeklinde bir vücudu, aslan kafası ve yarasalarınkine benzeyen zarlı kanatları var. İnsandan çok daha iri olmasına rağmen uçabilen bir yaratık.

Peter Jackson'ın filmlerindeki Balrog ise devasa, sönmüş lavlar gibi kapkara, kanatlı bir canavar. Fakat Gandalf'la dövüşünün sonunda uçuruma düşerken uçamıyor. Peter Jackson onu tasarlarken, illüstratör John Howe'un çizimlerinden fazlasıyla yararlanmış.

Yüzük Kardeşliği filminde Gandalf'la Balrog'un karşılaşmaları kitaptakinden biraz farklı. Filmde Gandalf'ın, Moria madenlerinin içinde nasıl bir şeyin pusuda beklediğini gayet iyi bildiğini Saruman üzerinden öğreniyoruz. Kitaptaysa Gandalf Cüceleri alt eden bir güçten bahsederken bunun Balrog olduğunu bilmiyor.

Balrog Moria madeninde Gandalf'ın karşısına dikildiğinde Gimli, "Durin'in Felaketi!" diye bağırıyor. Söz konusu Durin, Balrog'un Moria'yı ele geçirmeden önce öldürdüğü cüce VI. Durin.

Balroglar *Yüzüklerin Efendisi*'nden esinlenerek hazırlanan pek çok oyunda boy gösteriyorlar. 2009'da çıkan *Lord of the Rings: Ace of Conquest*'te oyuncular Balrog'u seçebiliyorken, *Middle-Earth: Shadow of War*'daki en azılı düşmanlardan biri Tar Goroth adında bir Balrog. Lego *Dimensions* oyununda ise bir Balrog'u şeyle... şeyle... şey evet, Batman'le dövüştürebiliyorsunuz!

Shelob

"Örümceğin gerçeği sineği bağlamaz."

Henri Michaux

Tavanda Bir Örümcek

Hem Orkların hem de İnsanların korktuğu Shelob, Cirith Ungol'un altındaki gizli merdivenlerin dibinde, Morgul'un İni denen bir mağarada yaşayan dev bir örümcektir. Ungoliant'ın kızı olan bu dev örümcek Birinci Çağ zamanında, Beleriand'daki Nan Dungortheb vadisinde doğmuştur. Shelob, Sauron henüz Mordor'u ele geçirmeden çok önce Ephel Dúath dağlarını mesken tutmuş, ondan doğanlar Büyük Korku Ormanı'na kadar yayılmıştır. Sauron Mordor'a ilk geldiğinde onu oradan hemen kovmamış, tam tersi, Orklarından ve mahkûmlarından bolca sunmuştur ona. Derken, Üçüncü Çağ'ın 2980 yılında, Bilbo'nun çaldığı yüzüğün peşine düşen Gollum, Dumanlı Dağlardan yola çıkar. Çok geçmeden Esgaroth'a varır, fakat buradan sonra güzergâhını değiştirip güneydeki Mordor'un yolunu tutar ve buraya gelir gelmez de Sauron'un eline düşer. İşte Gollum, Shelob'la Mordor'dayken, 3000 yılında karşılaşır. Onunla çabucak bir anlaşma yaparlar: Gollum ona yiyecek getirecek, Shelob da karşılığında onu yemeyecektir.

Anasına Bak Kızını Al

Shelob'un, tıpkı annesininkiler gibi uzun bacakları, devasa dişleri ve heybetli bir gövdesi vardır. Bilbo'nun *Hobbit*'te karşısına çıkan o dev örümceklerin anası büyük ihtimalle odur. Oysaki Shelob'la ismen ilk kez *Yüzüklerin Efendisi*'nin ikinci kitabı olan *İki Kule*'de karşılaşırız. Frodo nedense Gollum'a güvenmiş, Gollum da onu Shelob'un İnine göndermiştir. Böylece Shelob Frodo'yu yiyecek, Gollum da yüzüğü ondan alacaktır. Frodo'yla Sam ine girer girmez etraflarındaki onca örümcek ağını görüp şaşırırlar ama Galadriel'in şişeciği sayesinde karanlıkta kalmayıp yollarına devam ederler. Derken Shelob aniden dikilir karşılarına. Sam Gollum'la boğuşmaya girişirken Frodo Shelob'un inine kaçar. Fakat dev örümcek onu son anda yakalayıp sokmayı başarır. Bu esnada Gollum'dan kurtulan Sam örümceğin üstüne atlayıp hançerini gözüne ve karnına saplar. Ardından, Frodo'nun öldüğünü sanıp, yüzüğü de alarak ayrılır oradan. Shelob ise bir gözü delinmiş, karnı yarılmış halde kaçar oradan. Ona sonrasında ne olduğunu öğrenemeyiz.

Femme Fatale

Ölümün ve karanlığın temsilcisi olarak görebileceğimiz Shelob, bir bakıma Galadriel'in negatif kopyası gibidir. İkisi de tarih kadar eskidir, ikisi de kendi krallığının "Leydi"sidir. Ancak ikisini birbirine bağlayan bir şey daha vardır: Galadriel'in Frodo'ya verdiği şişeciğin içinde, Shelob'un annesinin yüzyıllar önce ortadan kaldır-

dığı Valinor'un ağaçlarından gelen bir ışık vardır. Sam ve Frodo onu alt edebildiyse, Shelob bu ışıktan korktuğu içindir.

Benzersiz Bir Karakter

Hırs, şehvet ve arzunun cisimleşmiş hali olarak görülen Shelob'un *Yüzüklerin Efendisi*'nde bir eşi olmayan tek dişi kahraman olması Tolkien'le ilgili kadın düşmanı iddialarını doğurmuştur. Fakat onun, eserde ve sonrasında ortaya çıkan Tolkienesk mitolojide bundan çok daha önemli bir rolü vardır. Örneğin *Middle Earth: Shadow of War* adlı bilgisayar oyununda Shelob'un kaderi yüzüğünkiyle iç içe geçmiştir. Ana konusu Kolcu Talion ve Elf Celebrimbor'un Sauron'a karşı verdiği mücadele olan bu oyunun tek bir antikahramanı vardır, o da Shelob'dur. Talion'la Celebrimbor yeni bir yüzük yaptıklarında Shelob Celebrimbor'u ortadan kaldırır ve Talion'a, yüzüğe karşılık kehanet kabiliyeti önerir. Talion da Minas Ithil kuşatmasından bu sayede galibiyetle ayrılır. Fakat Shelob her ne kadar Sauron'un düşmanıymış gibi görünse de kimin müttefiki olduğu belli değildir. Dahası, Shelob Tek Yüzüğün büyüsüne kapılmış olan Gollum'u bir casus olarak kullanır. Derken, kehanet ona, Işığın Efendisinin ordularının Orta Dünya'yı ele geçirmeye geldiğini bildirince, buna engel olmak için ağlarını bu kaderi bozmak üzere örmeye girişir. Orta Dünya'nın selameti için Mordor'un ayakta kalması lazımdır ve bunun için ne gerekiyorsa yapmaya hazırdır artık.

Kader Ağları

Tolkien Shelob'u yaratırken Yunan-Roma mitolojisindeki Arakne karakterinden esinlenmiş gibidir. Arakne dokuma sanatında usta olan Lidyalı bir genç kızdır. Günlerden bir gün, onun ününü duyan Athena kızın yeteneğini kendi gözleriyle görmek için yaşlı bir kadın kılığına girip ziyaretine gider. Arakne dünyanın en iyi dokumacısı olduğuyla böbürlenip, üstelik Athena'dan bile iyi olduğunu iddia edince tanrıça buna öfkelenip gerçek yüzünü gösterir ve kızı bir dokuma yarışmasına davet eder. Athena Olimpos tanrılarının resmini dokumaya girişirken Arakne tanrıların utanç verici davranışlarını resmetmeyi tercih eder. Athena, dokumaları bitip de kızın ortaya kusursuz bir iş çıkardığını görünce hiddetlenip onun resmini paramparça eder, Arakne de bu utanca ve aşağılanmaya dayanamayıp kendini asar. Fakat Athena hemen ardından Arakne'ye acır ve onu bir örümcek şeklinde geri getirir.

Biliyor muydunuz?

Peter Jackson'ın filmlerindeki Shelob, Frodo'yu karnının ucundaki bir iğneyle sokar. Fakat gerçekte örümcekler sokmaz, ağızlarındaki keliser denen kısımla ısırırlar.

Yine filmlerdeki Shelob figürü, Yeni Zelanda'ya özgü *Porrhothele antipodiana* isimli bir örümcekten esinlenilerek tasarlanmıştır.

Çizgi roman kahramanı Ghost Rider bir macerasında Shelob adındaki şeytani bir örümcekle savaşır.

Bilgisayar âleminin tanınan oyunlarından biri olan *Borderlands*'de oyuncuların Helob adındaki dev bir örümcekle savaşması gerekmektedir.



Gölgeyele

"At Tanrı'nın insana hediyesidir."

Arap atasözü

Herkes At Sırtına!

Gandalf, ismi de kendi kadar güzel olan Gölgeyele'nin sırtındayken nasıl da zıpkın gibi görünür, öyle değil mi? Evet, Gölgeyele buraya kadar anlattıklarımız gibi bir canavar ya da yaratık değildir ama bize Orta Dünya'yı sevdiren onca efsane ve mitolojiden o da nasibini almıştır sonuçta. Gölgeyele; diğer atlardan farklı olarak, hızları, zekâları ve İnsanları anlama becerileriyle öne çıkan Mearas ırkındandır. Tolkien'in *Silmarillion*'da anlattığı savaşçı Orome de, yayla atı da denen ve Nahar soyundan gelen Mearas cinsi atlardan birine biner.

Mearas beyaz ya da kır tüylüdür. Aslında Rohan'daki Eorl vârislerinin dışında binilmesi yasaktır ve bu kuralı tarih boyunca Gandalf'ın atı Gölgeyele bozmuştur. Öyle korkusuz ve öyle hızlıdırlar ki Nazgûl'un atlarını bile kolaylıkla geçebilirler! Gelin, Gölgeyele'yi bir "süper at", efsanevi bir hayvan yapan diğer özelliklerine de bakalım..

Efsane At

Gölgeyele'nin İngilizce ismi *Shadowfax*, "gölge grisi tüyleri olan" anlamındaki Anglosakson sceaudu-fæx sözcüğünden gelir ama Tolkien dileyenlerin kendi dillerine Scadufax diye de çevirebileceğini belirtmiştir.

IV. Henry'nin beyaz atından daha masum ve en muhteşem tekboynuzlu atlardan daha güzel olan Gölgeyele, binicilerini birer kahramana dönüştüren o mağrur atların geleneğinden gelmektedir. Mitolojide karşımıza çıkan bu yiğit atların çoğunda konuşma, denizleri aşma, Cennetle Cehennem arasında gidip gelebilme ya da sırtlarında koca bir orduyu taşıma gibi olağanüstü yetenekler görürüz. Mitolojideki yarısı at yarısı insan olan kentaur da bir bakıma insan zekâsıyla hayvan içgüdülerinin bir araya getirilme çabasını yansıtır.

Araştırmacı Anne Martineau elflerle atlar arasında çok yakın bir bağ olduğundan söz eder. Öyle ki, Ortaçağ edebiyatının halk anlatılarında elflerin hayvan formuna geçmek istedikleri zaman çoğunlukla atı seçtiklerine tanık oluruz. Çünkü elf de olsanız cin de olsanız, büyülü dünyalara yol almak için en uygun ulaşım aracıdır atlar. *Chanson de Gaufrey*'de Malabron'un, *Perceforest*'ta da Zéphir'in atları seçmesi boşuna değildir yani.

Sembollerin dünyasına baktığımızdaysa yılanlar, ejderhalar ve atlar arasında bir bağ olduğunu görürüz. Bunların hepsi de ırmak ve pınarlarla yakından ilişkilidir. Örneğin Çin'de, bilgeliğin ve ölümsüzlüğün simgesi ejderhalar olduğu kadar atlardır da. Batı söylencelerinde ise, ejderhaya karşı mücadelesinde savaşçıya hep atı eşlik eder. Böyle bakınca atlar iyiliği ve zaferi simgelerken

ejderhalar ortadan kaldırılması gereken canavarlardır. Örneğin, Batı Avrupa folklorunda karşımıza çıkan en ünlü atlardan biri olan ve ejderhaların soyundan geldiği söylenen Bayard güç ve azmin sembolüdür.

İnsanın yüzyıllardır en sadık dostlarından biri olan atlar tarih boyunca savaş ve egemenlikle ilişkilendirilmişlerdir. Bunun yanı sıra, Kelt mitolojisindeki deniz altı atlarından Yunan ve Arap söylencelerindeki kanatlı atlara kadar türlü şekillerde çıkarlar karşımıza. Üstelik bu efsaneler Afrika'dan Hindistan'a, Çin'den Kuzey Amerika'ya, dünyanın dört bir yanına yayılmış, eskiden günümüze taşınmıştır da.

Bunlardan kanatlı atlar arasında en çok tanınanı, Yunan mitolojisinin fantastik yaratıklarından biri olan Pegasus'tur kuşkusuz. Genelde babası Poseidon'dan dolayı beyaz renkte tasvir edilen Pegasus, kardeşi Chrysaor gibi, Gorgon Medusa'nın kanından doğmuştur. Yunan şairlere bakılırsa, doğar doğmaz göğe yükselip Zeus'un emrine girmiş, Zeus da ona yıldırımlarını taşıma görevini vermiştir. Bu Pegasus miti Romalılar tarafından benimsendikten sonra kısmen Hıristiyanlaştırılmış, Ortaçağdan bu yana türlü yorum ve teorilere konu olmuştur. Yunan mitolojisinde çoğu zaman Athena, Poseidon, Zeus, Apollon ya da Perseus gibi büyük şahsiyetlerle aynı kefeye konan Pegasus aynı zamanda bilgeliğin de sembolü olmuştur. Dahası, ilham perileri Musaların beslendiği Hippocrene pınarının, Pegasus'un ayağını yere vurmasıyla ortaya çıktığı söylenir. Modern psikolojinin öncülerinden Carl Gustav Jung, *Ruhun Dönüşümü ve Sembolleri* adlı eserinde, mitolojinin temel taşlarından biri olarak gördüğü atın, hayat ağacı sembolizmiyle de

güçlü bir bağı olduğunu ifade eder. Çünkü at; üzerinde koştuğu toprağın altını ve üstünü de bilen, evreni tüm düzeylerde birleştiren bir varlıktır.

Bir Attan Diğerine

Anlayacağınız, Gölgeyele diğer pek çok mitolojik atla, en azından sihir ve ihtişam düzeyinde akrabadır aslında. Mitlerde ve efsanelerde atları çoğu zaman tanrıların ve insan kahramanların ebedi dostları olarak görürüz. Kimi özellikleri ve sembolizmleri farklılıklar gösterse de çok değişmez bu. Kadim İskandinav halkları çoğunlukla savaşçılığa dayalı medeniyetler kurdukları için atlara bu kadar çok ve sık değinmeleri beklenen bir durumdur. Eğer Gandalf bir nevi Odin'se, Gölgeyele de Sleipnir olmalıdır. Kuzeyli mitolojilerin vazgeçilmez karakterlerinden biri olan Sleipnir denizde ve havada gidebilen, sekiz bacaklı fantastik bir yaratıktır. Ona Snorri Sturluson'un yazdığı *Manzum ve Nesir Edda*'larda sık sık rastlarız. Bu metinlere bakılırsa Sleipnir, tanrı Loki'nin ve Svaðilfari adlı güçlü bir aygırın oğludur. Tüm atların en iyisi ve en hızlısı şeklinde tarif edilen Sleipnir, Odin tarafından seçildikten sonra onunla birlikte pek çok yere gider. Ama Odin onu daha çok, tanrıların konseyinin toplandığı Yggdrasil'in üçüncü köküne giden Bifröst köprüsünü geçmekte kullanır. Sleipnir, *Nesir Edda*'dan anladığımız üzere, bunun gibi şamanik yolculukların benzersiz yoldaşıdır. Böyle bakıldığında, Odin ve Hermóðr'un, Sleipnir'in sırtında yaptıkları seyahatler, dünyalar ve bilinçler arası dolaşan Sibiryalı şamanların yolculuklarına benzer.

Şamanlar kuş ya da benzeri uçan yaratıkların şekillerine bürünebilirler, ama bunu yapmadıklarında, en çok tercih ettikleri ulaşım aracı atlardır. Bu çoktanrılı dönemlerin şamanik uygulamalarıyla Sleipnir sembolizmi arasındaki ilişki pek çok teoriye konu olmuştur. Zaman zaman iyilik ve kötülük dünyaları arasında da gidip gelen Sleipnir bu bakımdan çift anlamlı, çelişkili bir sembolizmi de barındırır. Onun bir ayağı cennette, kutsalın yurdu olan yüce göklerdedir. İnsanın kadim zamanlarında, sonunda dini kurumlarla somutlaşan aşkınlık hissinin yansımasıdır o. Fakat dediğimiz gibi, kökeninde yatan ikili anlamı gereği, astral seyahatlere duyulan korkuyla karışık merakı ve bedenin ruha dönüşümüne dair endişeleri de uyandırır içimizde. Bunun sonucu olarak da, binicisini en yükseklere taşıyabileceği gibi yıkımına da yol açabilmektedir.

Tüm Beyazlardan Daha Beyaz

Gölgeyele ya da Pegasus gibi beyaz atlar; tanrıları, kahramanları, azizleri, kısacası tüm kutsal şahsiyetleri taşıyan ruhani bir semboldür. Gerçi Sleipnir onlar gibi beyaz değildir, ama bu, onun ihtişamından hiçbir şey eksiltmez. Onunla Gölgeyele arasındaki en temel benzerlik, binicileri Gandalf ve Odin'in yaptığı yolculuklardadır. *Yüzüklerin Efendisi*'nin pek çok yerinde onun "çimlerin üzerinde rüzgâr gibi süzüldüğü" söylenir ki Sleipnir de sözcük olarak kuzey dillerinde "kayan" veya "süzülen" gibi anlamlara gelmektedir. Tolkien'in bu dillere olan merakını bildiğimize göre, bu benzerliklere tam manasıyla tesadüf demek imkânsızdır.

POP KÜLTÜR ARASI

Gölgeyele'nin Büyüsü

Geek âlemi 2014 Nisan'ında bomba gibi bir haberle sarsıldı: Peter Jackson'ın üçlemesinde Gölgeyele'yi canlandıran Blanco adlı at, uzun bir hastalık döneminin ardından, yirmi altı yaşındayken vefat etmişti. Royal Akademi ve At Psikolojisi Merkezi'nin kurucusu olan Cynthia Royal, Blanco'nun daha fazla acı çekmemesi için ötanazi yapılmasına karar vermişti. Bununla da kalmayıp, Blanco hayranlarına, "ona olan sevgilerini gösterip" atların bakımları ve tedavilerine katkıda bulunabilecekleri bir *crowdfunding* kampanyası başlattı. On üç gün içinde toplanan beş bin dolardan fazla bağış böylece, insanın –kurgu ya da gerçek– hayvanlara olan sevgisinin güzel bir göstergesi oldu.

Oyunların Efendisi

Yüzüklerin Efendisi'ne olan sevginin popüler kültürü nasıl etkilediğini görüyoruz. Fakat bu çılgınlığın en büyük dönüm noktalarından biri, Gary

Gygax ve Dave Arneson'un 1974'te tasarladığı *Dungeons & Dragons* oyunuyla oldu. Yaratıcıları Tolkien'den birebir esinlenmemiş olduklarını söyleseler de, oyunun Ortaçağ tarzı fantastik havasında *Yüzüklerin Efendisi*'nden bir şeyler bulmamak imkânsız. Ve aynısı; cüce, şövalye, elf ve goblin gibi taşlarla oynanan bir masa oyunu olan *Warhammer* için de geçerli. *Yüzüklerin Efendisi*'nin doğrudan bir oyuna ismini vermesi içinse 1982'yi beklemek zorundaydık. Zx Spectrum ve Commodore 64'te oynanabilen bu oyunda Gandalf Gölgeyele'nin sırtında Nazgûl'a karşı kahramanca savaşıyordu. Evet, evet, *The Legend of Zelda*, *Heroes of Might & Magic* ya da *World of Warcraft* gibi son teknoloji oyunların çıkışından yıllarca önce *Yüzüklerin Efendisi* aynı zamanda bir bilgisayar oyunu olarak da ortalığı kasıp kavuruyordu.

Derken, Peter Jackson'ın çektiği filmlerin başarısı, Tolkien'in evreninin oyun dünyasına yeniden girmesine yol açtı. İlk olarak Electronic Arts, filmlerin senaryosundan yola çıkarak üç ayrı macera oyunu, ardından da real-time bir strateji oyunu çıkarttı. Sonra 2009'da, hikâyesi Yüzük Savaşı'yla başlayan *The Lord of the Rings: The War in the North* adlı bir oyun daha çıktı.

Bunların yanı sıra, daha genç kitleye hitap etmek için Lego şirketi *The Hobbit* ve *Lego: The Lord of the Rings* adlı oyunları çıkardı. Asıl büyük etkiyi ise *Middle-earth: Shadow of Mordor* ve onun devamı olan *The Shadow of the War* yaptı. Açık dünyada geçen bir macera oyunu oluşuyla biraz *Assassin's Creed*'i andıran bu oyunların başkahramanı olan Talion, ailesini öldüren Sa-

uron'dan intikam alıp, Orta Dünya'yı kötülükten temizlemeye yemin etmiş bir Kolcu. *Hobbit*'le *Yüzüklerin Efendisi* arasındaki bir zamanda geçen bu oyunda Gollum ve Galadriel gibi tanınmış karakterlere rastlamak mümkün. Orta Dünya açlığınızı bu oyunlar da kesmezse *Lord of The Rings: Gollum* oynayıp onunla birlikte yüzüğün peşine düşebilirsiniz.





BÖLÜM 4

NESNELERİN EFENDİSİ

Tolkien'in evreninde nesnelerin ayrı bir önemi bulunur. Bunlar birer süs olmaktan öte, kendilerine has hikâye ve sembolleriyle Tolkienesk mitolojinin ayrılmaz birer parçasıdırlar. Hiçbiri oraya rastgele konmuş değildir; hepsinin kendince bir anlamı ve mitolojik kökeni vardır. Bununla da kalmaz; Tolkien'in yarattığı kozmolojide tarihi, kültürel ve sosyolojik bir ağırlığa da sahiptirler. Her birini tek tek anlatmak bu kitabın kapsamını fazlasıyla aşacağından, böyle bir işe girişemeyeceğiz. Ama *Yüzüklerin Efendisi*'nde en büyük öneme sahip olanları ele almak da yeterli olacaktır.



Başlangıçta Sadece Yüzük Vardı

"Üç Yüzük göğün altında yaşayan Elf Kralları'na
Yedisi taştan saraylarında Cüce Hükümdarlar'a
Dokuz Yüzük Ölümlü İnsanlara, ölecekler ne yazık
Bir Yüzük gölgeler içindeki Mordor Diyarı'nda
Kara tahtında oturan Karanlıklar Efendisi'ne
Hepsine hükmedecek Bir Yüzük, hepsini o bulacak
Hepsini bir araya getirip karanlıkta birbirine bağlayacak
Gölgeler içindeki Mordor Diyarı'nda."

J.R.R. Tolkien, *Yüzük Kardeşliği*

Yüzükler sadece âşıkların birbirlerine olan sevgilerini göstermek için değildir. Hepimizin bildiği üzere, Tolkien'in evreninde bambaşka bir anlamları vardır. Birer güç sembolü ve arzu nesnesi olan yüzükler, yazarın yarattığı evrenin köşe taşlarıdır.

Fazlasıyla Mitolojik!

Yüzük, beslendiği pek çok mitolojiye bağlı olarak farklı farklı anlamlar taşır. Yunanlar, Romalılar, Kuzeyliler... Yüzüğe her biri kendince bir anlam yüklemiştir. Hikâyemize, Tolkien'in de fazlasıyla esinlendiğini bildiğimiz Yunan mitolojisiyle başlıyoruz.

Burada ilk akla gelen Prometheus olacaktır haliyle. Titan Prometheus (ki kendisini Olimpos'un kutsal ate-

şini çalıp insanlara vermesiyle tanırız), Herakles onu kurtardıktan sonra parmağına demir bir yüzük takmayı kabul etmiştir. Zincirlendiği Kafkas dağlarından yadigâr bir taşla süslenmiş olan bu yüzüğü Zeus, ona olan bağlılığını her gördüğünde hatırlasın diye takmaya mecbur etmiştir. Anlaşıldığı üzere, yüzük burada teslimiyetin sembolüdür. Zorlanan ve kabullenilen bir teslimiyetin. Biraz nişan yüzüğüne de benziyor mu ne?

Semboller dünyasından gidecek olursak Polykrates'in yüzüğü de kusursuz bir örnek olacaktır. Talihinin kötüye dönmesinden korkan tiran Polykrates, firavun Amasis'in önerisiyle, en değerli varlığı olarak gördüğü yüzüğünü atmaya karar verir. Amacı, onun saadetini kıskanan tanrıların yüreğini biraz olsun soğutmaktır. Fakat kadere çare yok; yüzük dönüp dolaşır ve kocaman bir balığın karnında Polykrates'in sofrasına geri döner. Sonrası belli: Polykrates önce müttefiklerinin desteğini kaybeder, ardından da bir suikast sonucu hayata veda eder. Bu hikâyedeki yüzük kaderi, kaçınılmaz olanı sembolize eder. Ayrıca, bir balığın karnından çıkan yüzük imgesi, Grimm Kardeşlerin *Beyaz Yılan* adlı masalında da gördüğümüz üzere, pek çok mit ve söylenceye konu olmuştur.

Yine Yunan mitolojisinden bir başka yüzük de, hikâyesini Platon'dan okuduğumuz Gyges'inkidir. Gyges zamanın Lidya kralına hizmet eden basit bir çobandır. Günlerden bir gün, büyük bir fırtınanın ardından yer yerinden oynar ve sürüsünü otlattığı merada devasa bir yarık açılır. Meraklanan Gyges yarıktan içeri girdiğinde dev gibi bir adamın hareketsiz bedeniyle karşılaşır. Bu

ölü dev çıplaktır ve parmağında altın bir yüzükten başka bir şey yoktur. Gyges yüzüğü alıp dışarı çıkar ve parmağına taktığında görünmez olabildiğini keşfeder. Ve de o günden sonra talihi döner, yıllardır hizmet ettiği kralın yerine geçerek Lydia'nın hükümdarı olur. Peki onun yüzüğünün sembolik olarak Polykrates'inkinden bir farkı var mıdır? Evet, hiç değilse şöyle bir farkı vardır: Polykrates'in yüzüğü, değerli taşlardan yapılmış olmasına rağmen dünyevi bir yüzüktür; Gyges'inki ise yerde açılan bir mağaranın içinde, ölü bir adamın parmağında bulunmuş doğaüstü bir hediyedir. Böyle bakıldığında Gyges'in yüzüğü, önceki hayatlardan gelen gizemli bir gücün eseridir denebilir, fakat taşıdıkları anlam aşağı yukarı aynıdır. Yüzüğün gücü, onu taşıyana muazzam zaferler kazandırabildiği kadar büyük hezimetlere de yol açabilir.

Tıpkı Tolkien'in eserinde olduğu gibi, bu yüzükler de sahiplerine sihirli bir görünmezlik gücü bahşederler. Ve yine Tolkien'in yüzüğü gibi, bunlar da taşıyanın içindeki karanlık tarafı ortaya çıkarırlar. Bir yüzükle ortaya çıkan bu çift taraflı anlama, İtalyan şair Ludovico Ariosto'nun 16. Yüzyılın başlarında yazdığı Çılgın Orlando adlı şiirde de rastlarız. Eserde Melissa adındaki büyücü bir kadın, Alcina'nın ele geçirdiği Ruggiero'ya, tutsak edildiği adanın gerçek yüzünü görmesini sağlayan altın bir yüzük verir.

Roma'dan örnek verecek olursak; hatip Drusus ile senatörlerin başkanı olan Caepius arasında çıkan anlaşmazlığın sebebinin bir yüzük olduğu söylenir ki bu anlaşmazlık büyük toplumsal çekişmelere, sonra da Roma

Cumhuriyeti'nin çöküşüne yol açmıştır. Ayrıca zamanın Venedik'inde gündelik hayatın önemli bir parçası olarak görülen büyücülükte yüzüğün yaygın olarak kullanıldığını da biliyoruz.

Aşk Yüzüğü

Tolkien, kendi Güç Yüzüğünü kurgularken Kral Arthur efsanesi gibi kaynaklardan da beslenmiştir. Örneğin Kral Arthur efsanesinden Owain ve Lombard söylencelerinden Otnit gibi karakterler, görünmezlik gücüne sahip yüzükler takarlar. Yine Arthur efsanesindeki şövalye Ogier'in, ona gençlik ve sağlık veren bir yüzüğü vardır. Benzer şekilde, Karolenj efsanelerinde Şarlman ve Frastada'nın düğününde hediye edilen yılanlı bir yüzüğe rastlarız. Taşıyana delicesine âşık olunmasını sağlayan bu sihirli yüzüğü Şarlman'ın karısı Frastada takar. Şarlman o yüzükten o kadar etkilenmiştir ki, Frastada öldükten sonra, krallığını ihmal etme pahasına da olsa, başından gece gündüz ayrılmaz.

Yüzüklerin Edebi Efendisi

Tolkienesk mitolojide karşılaştığımız tek yüzük, esere ismini vermiş olan değildir elbette. Mesela Barahir'in de bir yüzüğü vardır ki, Üçüncü Çağ'ın sonu itibariyle Orta Dünya'nın en eskilerinden biridir. Yüzük aslen Elflerden Finrod Felagund'a aittir, fakat Finrod onu, Dagor Bragollach savaşındaki yardımlarından dolayı Barahir'e hediye

etmiştir. Barahir bir Ork tarafından öldürüldükten sonra ise yüzük elden ele dolaşıp Aragorn'a kadar ulaşmıştır.

Yılan pek çok mitte bedenin ve ruhun yeniden doğumunu sembolize eder. İşte Barahir'in yüzüğünde de, *Silmarillion*'dan öğrendiğimiz üzere, zümrüt gözlü iki yılan vardır ve bu yılanlardan biri, kafasında altın renkli taçlar taşıyan diğerini yutmaktadır. Fakat bu imge *Silmarillion*'da kalmaz, *İki Kule* kitabında da çıkar karşımıza. Söz konusu bu yüzük; hayat ve ölümün, yaradılış ve yok oluşun sonsuz döngüsünü, dolayısıyla evrenin dengesini temsil etmek üzere kendi kuyruğunu ısırmış olan Ouroboros'a benzer. Ouroboros Auryn de denen bu sembolün ne zamandan kalma ve kimlerin elinden çıkma olduğu bilinmez. Fakat izini III. Ramses'in kral lahdine kadar sürmek mümkündür. Kimi araştırmacılar matematikteki sonsuzluk işaretinin iki Ouroboros'tan türetilmiş olabileceğini söyler. Aynı zamanda simyacılar tarafından da benimsenmiş, bir elementin geçiciliğini sembolize etmek için kullanılmıştır. Onu ayrıca, filme de uyarlanan *Hiç Bitmeyen Öykü* kitabının kapağında da görürüz. Şimdi buraya kadar anlattıklarımızdan Tolkien'in Ouroboros'tan büyük ilham aldığını söylemek doğru olmaz, fakat mitolojilerde sık rastlanan bir imge ve fikir oluşu Tolkien'in doğrudan ya da dolaylı olarak etkilenmiş olabileceğini düşündürür.

Birazdan daha ayrıntılı olarak ele alacağımız Güç Yüzüklerinin aksine Barahir'in Yüzüğünün herhangi bir sihirli gücü yoktur, ancak sembolik olarak elbette ki bir anlamı vardır. Hikâyesi gereği Elflerle İnsanlar arasında bir köprü olarak görebileceğimiz bu yüzük; bağlılığı

ve sadakati sembolize eder. Ayrıca, Elrond'un onu Aragorn'a verişinde olduğu gibi, elden ele dolaşıp gerçek sahibini bulan bir miras ve bir kaderdir aynı zamanda. Aragorn da yüzüğü, aşkının ve bağlılığının nişanı olarak Elf Arwen'e verecek, üzerindeki yılanların temsil ettiği yeniden başlama ve döngü fikri böylece yaşamaya devam edecektir.

Türünün Tek Örneği

Gelin şimdi Balrog'dan Üçüncü Çağ'a, Güç Yüzüklerinin yapıldığı döneme uzanalım. Her şey, İkinci Çağ'ın ilk zamanlarında Sauron'un (başka kim olacaktı ki zaten?) yaptığı bir hileyle başladı. Büyük Savaş'ta her şeyi eline yüzüne bulaştırıp kendini affettirmek isteyen Sauron, Eregion'lu elf demircileri, bilgi ve becerilerini artırma vaadiyle kandırmayı başarır. Çünkü evet, Sauron o hepimizin tanıdığı kötülerin kötüsü olmadan önce, Valar'ın demircisi olarak bilinen Aulë'ye bağlı bir Maiar, yani yaratıcı tanrı Ilúvatar'dan olma ilahi bir varlıktı. Adam bu işlerde usta sonuçta! Neyse, Sauron öyle ya da böyle Cücelerin yedi yüzüğünün ve İnsanların dokuz yüzüğünün dökülmesine yardım ederken Elfler de gizlice bir köşede kendi yüzüklerini yaparlar. Fakat tek uyanık onlar değil; Sauron da kimseye belli etmeden kendi yüzüğünü yapar. İşte, diğer tüm yüzüklere hükmedecek olan yüzük ortaya böyle çıkmıştır. Sauron sonradan Cüceleri yanına çekmeyi başaramaz ama İnsanların aklını başından almakta pek zorlanmaz.

Bu Tek Yüzük biraz GPS gibi çalıştığından, Sauron

yüzüğü taktığında Elfler onun yaptığı hileyi anlayıp kendi değerli yüzüklerini saklarlar. Sauron daha sonra bir ordu oluşturup İnsanların ve Cücelerin yüzüklerini ele geçirir ama kendi Tek Yüzüğünü Isildur'la bir aradayken kaybeder. Bu Tek Yüzük, içinde Sauron'un da gücünü barındırdığından, Elflerin bütün yüzüklerinden daha kudretlidir. Öyle ki, sahibine görünmezlik gücü kadar, Nazgûl'u ve Galadriel'in kocaman gözlerini görebilmek gibi güçler de bahşeder.

Yönünü Hiç Kaybetmeyen Bir Yazar

Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* için kuzey mitolojilerinden nasıl ilham aldığını artık biliyoruz. Fakat özellikle de Yüzüğü kurgularken her şeyden çok yine bu kaynaklardan beslenmiştir. Bir kere her şeyden önce İskandinav mitolojisinin baş tanrısı Odin'in yüzüğü vardır. Kurnaz Loki'yle girdiği bir iddiadan sonra Brokk ve Eitri adındaki iki cüceye yaptırdığı yüzüğü Draupnir ile Tolkien'in Tek Yüzüğü arasında pek çok benzerliğe rastlıyoruz. Tek Yüzük, Sauron'un gücü ve bütün güç yüzüklerini yapan Celebrimbor'un yeteneğinin eseriyken, Draupnir de içinde Odin'in tüm bilgeliğini barındırır. Olağanüstü güçlere sahip olan Draupnir'den dokuz gecede bir (ki kuzey mitolojilerine göre dokuz dünya vardır) kendisiyle aynı özelliklerde sekiz yüzük daha çıkar. Draupnir cüce demircilerin tanrılara hediye ettiği üç şeyden biridir. (Bunlardan biri Thor'un baltası Mjöllnir, diğeri de toprağı sürüp yeşerten altın bir yabandomuzu olan Gullinbursti'dir.) Anlayacağınız, Sauron için Tek Yüzük ne

kadar önemliyse Odin için de Draupnir o kadar önemlidir. Odin onu en sevdiği oğlu Baldr'ın cenazesinde ölüsünün üstüne bırakmış, Draupnir yakılan ölüyle birlikte erimeyip, Baldr'a ölüler diyarı Hel'e gidiş yolunda eşlik etmiştir. Sonra da, bunu fark eden Odin, bildiğiniz üzere sekiz bacaklı atı Sleipnir'in sırtına atlayıp Draupnir'i geri almaya gitmiştir.

Bu hikâye Snorri Sturluson'un başyapıtı olan *Edda*'da biraz farklı anlatılır. Sleipnir'e binen Odin değil, oğlu Hermod'dur ve de Draupnir'i almaya değil, Baldr'ı Hel'den kurtarmaya gitmiştir. Oraya gittiğinde Baldr, Odin'e iyi olduğunu kanıtlamak için Draupnir'i kardeşine verir. İşte Baldr'ın Draupnir'i son görüşü bu olur. Hel ise onu tek şartla serbest bırakacağını söyler: Dünya üzerindeki tüm canlılar onun için yas tutacaktır. Fakat Baldr herkesin sevdiği bir tanrı olduğu için bu şartın gerçekleşmesi sanıldığı kadar zor olmayacak gibi görünmektedir. Hermod dünyanın dört bir yanına, merhum Baldr için yas tutulacağını bildirmek üzere haberciler gönderir. Onun bu talebini, dev Thokk'un kılığına girmiş olan Loki'nin dışında herkes yerine getirir. Onun bu hilesi yüzünden, Baldr sonsuza kadar Hel'in karanlık dünyasının mahkûmu olarak kalacaktır.

Kuzey mitolojisinde, Tolkien'inkilerle benzerlik gösteren tek yüzük Draupnir değildir bu arada. Andvaranaut adı verilen sihirli bir yüzük daha vardır ve altın üretme gücü olan bu yüzüğün geçmişi de acı ve korkuyla doludur. Ve de onun hazin tarihinin arkasında da Loki vardır elbette. Hikâyesi şöyledir: Yanlışlıkla oğlunu öldürdüğü cüceler kralı Hreidmar'a kendini affettirmek

isteyen Loki öncelikle Andvari'nin hazinesini ve yüzüğü Andvaranaut'u ele geçirir. Bunun üzerine öfkeden kuduran Andvari, kıymetli yüzüğünü, sahibine ölüm ve yıkım getirmesi için lanetler. Kalbi ne kadar temizse artık, bedduasının tutması uzun sürmez; yüzüğün yeni sahibi Hreidmar, oğlu Fáfnir tarafından öldürülür. Fáfnir yüzüğü ele geçirip bir ejderhaya dönüşür, fakat onun da sonunu Sigurd getirir. Kuzeyin mitolojik kahramanlarından biri olan Sigurd yüzüğü bu kez de Valkyrie savaşçılarından biri olan Brunehilde'ye sunar ve Brunehilde de, başka bir kadına aşık olan sevgilisini öldürttükten sonra intihar eder. İşte, Nibelung Yüzüğü olarak da bilinen bu lanetli yüzüğün etrafında, ileride kendi kadar meşhur olacak bir operaya konu olan böylesi acı ve trajediler yaşanır.

Birbirini Gizleyen Yüzükler

Richard Wagner'in bu *Nibelung Yüzüğü* adlı operasının hikâyesi, Völsung klanının nesiller boyu devam eden yolculuklarının anlatıldığı *Völsunga Saga*'ya dayanır. 1849 ile 1876 yılları arasında yazılan dört parçalık opera ayrıca Cermen ve İskandinav mitolojilerinden de esinlenmiştir. Tolkien defalarca aksini söylese de, *Hobbit* ve *Yüzüklerin Efendisi*'ni yazarken Wagner'in operasından bilinçli ya da bilinçsiz etkilenmiş olma ihtimali yüksek görünüyor. Gelin, kendiniz karar verin: Hem *Yüzüklerin Efendisi* hem de *Nibelung Yüzüğü*, sahibine acı ve ölüm getiren lanetli bir yüzüğün hikâyesini anlatır. Yanı sıra, *Hobbit*'te Bilbo'yla Gollum'un arasında geçenler, *Nibelung Yüzüğü*'n-

de Loki'nin yüzüğü çalmasına çok benzer. Ayrıca, okçu Bard'ın ejderha Smaug'u öldürmesi, Wagner'in meşhur operasında Sigurd'la Fáfnir'in karşılaştığı sahnede geçenlerle pek çok paralellikler taşır. Tüm bunlara karşı çıkmak için söylenecek tek bir şey vardır ki o da Tolkien ustanın, Wagner'in operasından değil, beslendikleri ortak kaynaklardan biri olan *Völsunga Saga*'dan esinlenmiş olma ihtimalidir. Tolkien'in, Sigurd'un maceralarından ne kadar etkilendiğinin bir başka kanıtı da, ölümünden çok sonra, 2009 yılında *Sigurd ve Gudrun Efsanesi* adıyla yayımlanan şiirleridir.

Asgard'ın bu en gözde parçasının izini *Zodyak Şövalyeleri* adlı anime serisinde de görebiliriz. Burada şeytani bir nesne olarak tasvir edilen yüzük, dünyayı yönetmek gibi muazzam bir güç verir, fakat karşılığında, tıpkı Tek Yüzüğün yaptığı gibi, sahibinin ruhunu ele geçirir. Görüyorsunuz ya, hayatta hiçbir şey bedava değil!

Yüzük, tarih boyunca pek çok kehanetin ve batıl inancın merkezinde yer almıştır. Örneğin Bizans İmparatoru Valens 370 yılında, ondan sonra gelecek olanın ismini, üstünde alfabenin harflerinin yazılı olduğu bir tahtaya koyduğu yüzüğün hareketleri sayesinde öğrenmiştir. Ondan bin yıl kadar sonra Jeanne d'Arc, sihirli yüzükler kullanarak cadılık yaptığı için ölüme mahkûm edilmiştir. Başka bir örnek de 15. Yüzyıldan: Venedik'in meşhur heykeltıraşlarından Pythonickes, büyülü olduğuna inandığı yüzüğünün ruhunu ondan çalmasından korkunca dinibütün erkek kardeşi onu kurtarmak için yüzüğü çekiçle paramparça etmek zorunda kalmıştır. Yanı sıra, yüzük bahsine, Galler yöresine özgü Ortaçağ hikâyeleri olan *Mabinogion*'da da rastlarız. Buna göre, Gölün Ley-

disinin hizmetkârlarından biri olan Luned, Owain'e görünmezlik gücü olan bir yüzük vermektedir.

Anlaşılan, yüzük hep kaderle, kaçınılmaz olanla eşleştirilmiştir. Bir lütuftan çok lanet olarak görülmesinin altındaysa, sahibini, önüne geçemeyeceği bir girdabın içine sokuyor olması yatar. Çünkü yüzüğü takan kişi, kazanacağı güçlerin bedelini ödemek zorundadır.

Kayıp Yüzüğün Peşinde

Peki, Tolkien'in yarattığı, muazzam güçlere sahip olan bu yüzüğün hikâyesi ya çok daha sıradan bir şeye dayanıyorsa? Anlatalım: Bir çiftçi 1785 yılında İngiltere'nin Silchester yakınlarındaki tarlasını sürerken on iki gram ağırlığında bir yüzük buldu. Ardından yüzüğü götürüp Chute ailesine sattı. Bugün Vyne Konağı'nda sergilenmekte olan bu yüzüğün içinde Latince "Senicianus Tanrıda yaşa" yazıyor. Hikâyenin buraya kadarki kısmında pek bir şey yok; asıl ürpertici olan sonra yaşanıyor. Bundan birkaç yıl sonra bulunan bir tablette şöyle bir yazıya rastlanıyor: "İsmi Senicianus olan kişi, yüzüğü Nodens Tapınağı'na geri götürmediği sürece başından bela eksik olmayacak." Sonradan anlaşıldığı üzere, Silvianus adında bir Romalı, yüzüğünü çalan Senicianus'un cezalandırılması için Kelt tanrısı Nodens'e başvurmuş. İşte bu yüzükle tabletin arasındaki bağlantının keşfedilmesini sağlayan arkeolog Sir Mortimer Wheeler hikâyeyi 1930 yılında arkadaşı J.R.R. Tolkien'le de paylaşıyor. Yazarın *Hobbit*'le birlikte Orta Dünya yolculuğuna çıkışı 1937 olduğuna göre... Neyse, biz yine de gerisini tarihçilere bırakalım!



Adresini Hiçbir Zaman Şaşırmayan Kılıçlar

"Kılıcım senindir!"

Aragorn, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*

Yüzüklerin Efendisi'nde Legolas'ın yayından Gandalf'ın asasına, hafızalara kazınmış pek çok silahla karşılaşırız. Fakat içlerinde kılıcın ayrı bir önemi vardır. Esere hem sembolik anlamıyla hem de söylencelerdeki ağırlığıyla damga vurmuş olan kılıçları gelin yakından inceleyelim.

Kılıcın Altında Yatan Sembolizm

Evet, uzun yıllar boyunca savaşların vazgeçilmez kahramanı olan kılıçların iki türlü anlamları vardır. Cesareti, gücü ve otoriteyi temsil ettikleri kadar adaleti ve ölümü de temsil ederler. İnsanın savaşırken yaşadığı, görev bilinci ve öldürme arzusu arasında gidip gelen iç mücadelenin ruhani boyuttaki ikiliğinin sembolüdürler. Öyle ki, kılıca tarih boyunca hem ilahi ve mistik bir anlam hem de kaderin yoldaşlığı gibi bir görev atfetmişizdir.

Hızlı ve Etkili

Tıpkı bellerinden tabancaları eksik olmayan kovboylar gibi savaşçı şövalyeler de kılıçsız düşünülemezler.

Böyle deyince sizin de aklınıza ilk gelen Aragorn ve kılıcı Anduril oldu muhtemelen. İşte bu kılıç bir silah olmaktan öte, soyluluk, cesaret ve adaletin karışımı olan bir mirası taşır beraberinde. İlk olarak Narsil olarak tanınan bu kılıcın uzun ve tehlikelerle dolu bir geçmişi vardır. "Ateş" anlamına gelen Nar ve "beyaz ışık" anlamına gelen Thil'in birleşiminden oluşan bu sözcük "beyaz ateş" ya da "ışık ateşi" şeklinde çevrilebilir. Bütün bir Orta Dünya'da Sauron'un korktuğu tek silah olan Narsil zırhı bile delebilecek kadar keskindir. Nogrod'lu Cüce Telchar tarafından Birinci Çağ'da dökülen bu kılıç elden ele dolaştıktan sonra, Aragorn'un atalarından biri olan Númenor kralı Elendil'e ulaşmıştır. İşte Elendil Barad-dûr kuşatması sırasında Sauron'a Narsil'le saldırmış, Sauron onu alt ettikten sonra Narsil'i kırmıştır.

Fakat Elendil'in en büyük oğlu Isildur, babasının kılıcından kalan parçayı alıp Sauron'un Tek Yüzüğün takılı olduğu parmağını kesmiştir. Derken, Üçüncü Çağ'ın başlarında, Isildur ölmeden kısa bir süre önce yapılan Ferah Çayırlar Savaşı'nda Ohtar (Isildur'un silahtarı) aldığı emir üzerine Narsil'i güvenli bir yer olan Rivendell'e taşır. Ohtar ve adamları Rivendell'e geldiklerinde Isildur'un henüz çocuk yaştaki küçük oğlu Valandil de oradadır. İşte bu Narsil Rivendell'li Elf demirciler tarafından yeniden yapılıp Aragorn'a verilir, Aragorn da ona Sindarince "Batının Ateşi" anlamına gelen Anduril adını koyar. Kılıcın üzerinde, pek çok rünün haricinde, Isildur'u temsilen bir hilal, Isildur'un kardeşi Anárion'u temsilen bir güneş ve bu ikisinin arasında da Elendil'i temsil eden yedi yıldız vardır. Kılıç, Aragorn'un taşıdığı

mirasın ve Dúnedain'ın lideri olma unvanının sembolü olarak ona son savaşında da yardım edecek, hükümdarlığı sırasında da yanından ayrılmayacaktır.

Çağları Aşan Bir Sembol

Kılıç her zaman gücün, ikiliğin ve ruhani savaşın işareti olmuştur. Kahramanların, lordların, kralların ve şövalyelerin taşıdıkları bu silahlar aynı zamanda adalet ve hükümdarlığın da sembolüdür. İyiyi kötüden ayıran, suçluyu cezalandıran hep odur. Dahası, kılıçları yapanların çoğu zaman ilahi varlıklar olduğunu görürüz. Örneğin Yunan mitolojisinde, Akhileus'un babası ve Phthia'nın kralı olan Peleus'un kılıcını tanrı Hefaistos yapmıştır. Genelde Hefaistos'a benzetilen Roma tanrısı Vulcan da tıpkı onun gibi, kılıç da dahil pek çok silah yapmıştır. Ve de Vulcan, inatçı Minerva'yı dışarı çıkarmak için babası Jüpiter'in kafatasını yine bir kılıç yardımıyla yarmıştır.

Hıristiyanlıkla birlikte kılıcın soylu anlamı şövalyelere geçmiştir. Pek çok tablo ve şarkıda onları şövalyelerle birlikte görmemiz bu yüzden şaşırtıcı değildir. Kılıcın, *Yüzüklerin Efendisi*'nde olduğu gibi yüceltilmesi Ortaçağ edebiyatına kadar uzanır. Örneğin *Roland'ın* Şarkısı'nda olağanüstü güçleri olan en az altı kılıçtan söz edilir ki içlerinden Şarlman'ın kılıcı Joyeuse, Roland'ın kılıcı Durandal ve Olivier'in kılıcı Hauteclaire en çok öne çıkanlardır. Sahiplerine neredeyse ilahi bir aura kazandıran bu silahların içinde en güçlü ve de en çok dile getirilen ise Durandal'dır. Öyle ki Şarlman onu Roland'a, gökten

inen bir meleğin emriyle vermiştir. *Roland'ın* Şarkısı'nda karşımıza çıkan kılıçların kimi İsa gibi Ürdün Irmağı'nda yıkanmış, kimi de fantastik yaratıklar tarafından dökülmüştür.

Muhteşem Excalibur

Konu soyluluk olunca birinci sıraya Kral Arthur efsanelerini koymak gerekir. Kılıcından ayrı düşünemeyeceğimiz bir kahraman varsa o da Kral Arthur ve kılıcı Excalibur'dur elbette. Onun adını ilk kez, 12. Yüzyılın en ünlü piskopos ve tarihçilerinden biri olan Monmouth'lu Geoffrey'den duyarız. Kral Arthur, Camlann Savaşı'ndan sonra Avalon Adası'na gönderilmiş, kılıçla da burada karşılaşmıştır. Latincedeki adı Caliburnus'un Kelt mitlerinde rastlanan Caladbolg adlı kılıçtan geldiği sanılır. Aynı efsanelerdeki Kutsal Kâse gibi Excalibur da yenilenme ve yeniden doğuşun, aydınlanmanın sembolüdür.

Gölden çıkıp Excalibur'u Kral Arthur'a uzatan el tasvirini görmüşsünüzdür. İşte bu resmin kaynağı 12-13. Yüzyıllarda anlatılan söylencelere dayanır. Kral Arthur hükümdarlığının ilahi bir nişanı olarak gördüğü Excalibur'a öyle bağlanmıştır ki, onu son nefesini vermeden önce suyun dibine göndererek kendi kaderini onunkiyle birleştirmiştir. Pek çok efsanede karşılaştığımız bu motif, *Roland'ın* Şarkısı'nda da çıkar ortaya. Roland öldükten sonra Şarlman onun kılıcı olan Durandal'ı bir göle fırlatmıştır. Bir başka söylenceye göre de Arthur Excalibur'u suda bulmayıp, saplandığı bir taştan çıkarmış, hatta bu

sayede tahtta hak iddia edebilmiştir. İşte bunun aynısına, Arthur ve Excalibur'la ilgili söylencelere ilham verdiğine inanılan *Völsunga Saga*'da da rastlarız.

Kuzeyin Cenneti

Biraz daha geriye gidecek olursak –mesela kuzey tanrılarının ve kahramanlarının devrine– kılıcın orada da önemli bir rol oynadığını görürüz. Thor'un baltası Mjöllnir'den sonra belki de en iyi bilinen silah, Gram adlı efsanevi kılıçtır. Kuzey dillerinde "hiddetli, öfkeli" gibi bir anlamı olan Gram'a aynı zamanda Balmung ya da Almanca "soyluluk yüzüğü" anlamına gelen Adelring gibi isimler de verilir. Yüzük deyince hemen aklınıza gelmiştir muhakkak; evet, Gram'ın *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki karşılığı Narsil'dir biraz. Tıpkı Narsil ve Elendil gibi, Gram da bir kahramana (Sigmund) aitken parçalanıp ikiye bölünmüş, ardından Sigmund'un oğlu Siegfried onunla ejderha Fáfnir'i (bakınız Smaug) öldürmüştür.

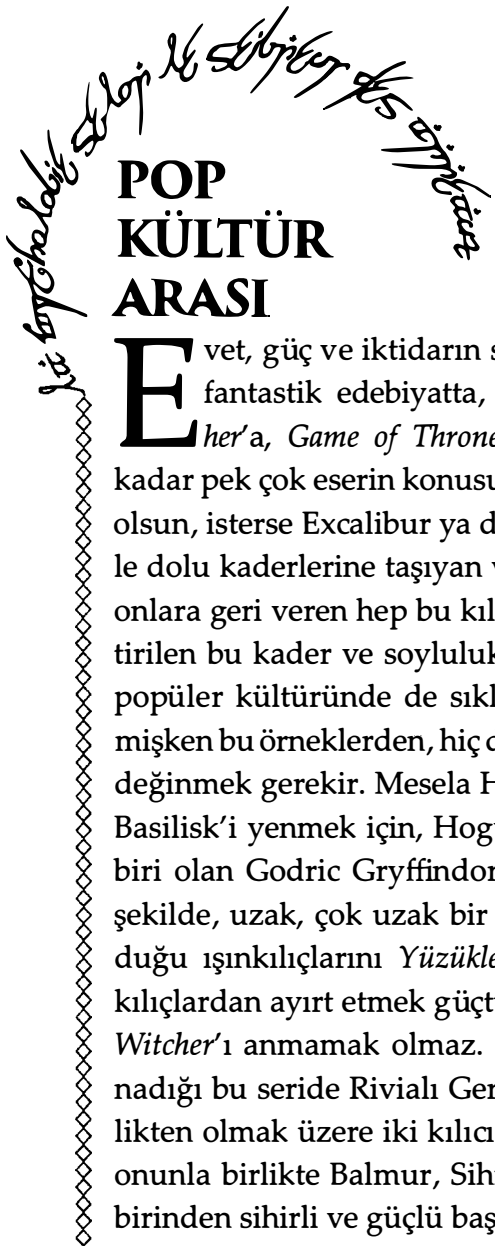
Altın Aile

Her şey Sigmund'un kız kardeşi Signy ile Gotland kralı, kötü kalpli Siggeir'in düğününde başlar. Odin böyle bir eğlenceyi kaçırmak istememiş olacak ki kılık değiştirip düğüne gider ve Barnstokkr ağacına bir kılıç saplar. Ardından, onu ağaçtan her kim çıkarırsa dünya üzerinde görülmemiş bir kılıca sahip olacağını söyler. Herkes denedikten sonra sıra genç Sigmund'a da gelir

ve şaşkın bakışlar altında kılıcı çekip alır. Siggeir kılıcı kıskanıp Sigmund'dan almak ister ama başarılı olamaz. Bundan birkaç ay sonra, içindeki kini hâlâ atamamış olan hain Gotland kralı, Sigmund'la birlikte dokuz kardeşi ve babası Völsung'a tuzak kurar ve sonunda Völsung'u öldürür. Sigmund ve kardeşlerini de esir alan Siggeir, annesinden, kurt formuna bürünüp her gece kardeşlerden birini yemesini, fakat Sigmund'u sona bırakmasını ister. Fakat bu büyük bir hatadır, çünkü Sigmund, sıra ona gelmeden, kız kardeşinin yardımıyla kurdu öldürüp oradan kaçacaktır. Bundan yıllar sonra, babasının ve kardeşlerinin öcünü hâlâ alamadığından içi içini yiyen Signy bir cadı kılığına girerek kendi öz kardeşini baştan çıkarır ve Völsung'ların intikamını, ondan doğan oğlu Sinfjötil'e aldırır. *Völsunga Saga*'da okuduğumuz bu hikâye, saplanan yerden çıkarılan kılıç sahnesiyle Kral Arthur söylencelerine, intikam ve ensest kokteyliyle de *Game of Thrones*'a benzer; ancak kılıca atfedilen ilahi güç ve kader yoldaşlığı teması üzerinden *Yüzüklerin Efendisi*'yle de paralellikler taşır. Miras ve aktarım meselesi de en az bu diğerleri kadar önemlidir.

Bu hikâye, benzer şekilde, Sigmund efsanesinin bir çeşit Cermen versiyonu sayabileceğimiz *Nibelung Yüzüğü*'yle de paralellikler gösterir. Öyle ki Sigmund Siegmund, Odin de Wotan olmuştur. Artık Notung adıyla geçen kılıç da Barnstokkr'a olmasa bile bir dişbudak ağacına saplanmıştır. Onu oradan çıkaran Siegmund'un kaderi dönecek, galip çıktığı bir düellodan sonra Wotan kılıcı ikiye bölecektir. Tıpkı buraya dek sözünü ettiğimiz diğer kılıçlar gibi Siegfried'in kılıcına da doğaüstü güçler

atfedilmiştir. Excalibur ve Anduril nasıl ki ışık ve şimşekle özdeşleştiriliyorsa Notung da iyinin kötü üzerindeki zaferinin sembolüdür. Bu öyle güçlü bir semboldür ki günümüze kadar taşınmış, *Soul Calibur*'dan *Hellblade: Senua's Sacrifice*'a kadar pek çok oyunda kendine yer bulmuştur.



POP KÜLTÜR ARASI

Evet, güç ve iktidarın sembolü olarak görülen kılıç fantastik edebiyatta, *Barbar Konan*'dan *The Witcher*'a, *Game of Thrones*'dan *Yüzüklerin Efendisi*'ne kadar pek çok eserin konusu olmuştur. Adı ister Anduril olsun, isterse Excalibur ya da Gram, sahiplerini zaferlerle dolu kaderlerine taşıyan ve unutulmuş soyluluklarını onlara geri veren hep bu kılıçlardır. İşte kılıçla özdeşleştirilen bu kader ve soyluluk motifi karşımıza günümüz popüler kültüründe de sıklıkla çıkmaktadır. Sırası gelmişken bu örneklerden, hiç değilse en çok öne çıkanlarına değinmek gerekir. Mesela Harry Potter, *Sırlar Odası*'nda Basilisk'i yenmek için, Hogwarts'ın dört kurucusundan biri olan Godric Gryffindor'un kılıcını kullanır. Benzer şekilde, uzak, çok uzak bir galaksideki Jedi'ların savurduğu ışınkılıçlarını *Yüzüklerin Efendisi*'nde tarif edilen kılıçlardan ayırt etmek güçtür. Tabii tam bu noktada *The Witcher*'ı anmamak olmaz. Kılıçların önemli bir rol oynadığı bu seride Rivialı Geralt'ın; biri gümüş, diğeri çelikten olmak üzere iki kılıcı vardır. Fakat *The Witcher*'da onunla birlikte Balmur, Sihil ve Gveir gibi, her biri birbirinden sihirli ve güçlü başka kılıçlar da çıkar sahneye.

Sırası gelmişken, söz konusu silah bir kılıç olmasa da, en az onun kadar sihirli olan Marvel kahramanı Thor'dan ve baltası Mjöllnir'den de bahsetmek gerekir. Kenneth Branagh'ın 2011 yılında yönettiği filmde, kahramanımız dünyaya iner inmez baltasını granit bir kayadan çekip çıkarmak zorunda kalır. Arthur'a karşılık Thor, Excalibur'a karşılık Mjöllnir! Anlayacağınız, mitolojiyle popüler kültür arasındaki bağ sanıldığından çok daha güçlüdür.



Galadriel'in Aynası

"Dalgalı sudan ayna olmaz."

Occitan atasözü

Yüzüklerin Efendisi'nin bir diğer ikonik nesnesi de Galadriel'in aynasıdır. İlk kez Frodo'yla karşılaştıklarında gördüğümüz bu ayna aslında bir ayna değil; geçmişi, şimdiyi ve geleceği gösteren, su dolu bir havuzdur. Fakat aynanın ne göstereceğini Lothlórien'in leydisi dahi bilmez ve de gösterdiklerinin gerçekleşeceğini garanti edemez. Örneğin, Galadriel Frodo'nun sadık dostu Sam'in önüne iki seçenek koyar: İsterse hemen Shire'a dönebilecek, isterse de Frodo'ya yolculuğunda eşlik edebilecektir. Kitabın burasına kadar gelip de Sam'in hangisini seçtiğini bilmiyorsanız, maalesef sizin için yapabileceğimiz daha fazla bir şey kalmamış demektir!

Ayna Ayna!

Aslında sadece yansıtıcı bir yüzeyden ibaret olan ayna zengin, karmaşık ve çok anlamlı bir sembolizmin konusudur. Aynı zamanda hem hakikatin ve kendini bilmenin; hem illüzyon, kibir ve unutmanın (ayna, görüntüleri kaydetmez ne de olsa); hem de sırrın ve dönüşlerin işaretidir ayna. *Alice Harikalar Diyarı*'ndan bakacak olursak, bir yandan da başka dünyalara geçiş kapısıdır. Biz

burada aynanın daha çok kehanet özelliklerinden söz edeceğiz. Kehanetin sık rastlanan bir tema olduğu *Yüzüklerin Efendisi*'nde Galadriel'in aynası ile Palantír, her biri görülemeyen olanı gösteren bir cam kürenin iki yarısı gibidirler. Bir kehanet aracı olarak ayna pek çok mit ve efsanede yaygın olarak karşılaştığımız bir unsurdur. Öyle ki, Pamuk Prenses masalındaki kötü kalpli kraliçeyi ve aynasını bilmeyen yoktur.

Su da Islanır

Yüzüklerin Efendisi'ndeki ayna kullanımı, kökeni M.Ö. 3 binli yıllara kadar uzanan su falıyla doğrudan ilişkilidir. Su falı da Sümerlerin su, bilgelik ve kehanet tanrısı olan Enki'ye atfedilir. O dönemdeki bütün tapınaklarda rahiplerin işaretleri okumalarını sağlayan havuzlar vardır. Rahipler bunun için suya yağ damlatıp, aldıkları şekillere bakarlar. Su falının Batı dünyasına M.Ö. 750'de Roma kralı Numa Pompilius tarafından getirildiği söylenir. Ve Roma'da öyle hızlı yayılır ki bu sanata, Pisagor gibi okumuş etmiş insanlar bile kaptırırlar kendilerini.

Bu uygulamaya, henüz sihirli iksirleri keşfetmedikleri anlaşılan Galyalılarda bile rastlanır. Galyalılar suyu ilahi bir kaynak olarak görürken, göllerin de tanrıların makamı olduklarına inanırlar. Dahası, Bretonya ve İrlanda'da M.Ö. 2. Yüzyıldan kalma, yine aynı amaçla kullanıldığına inanılan, Keltlere ait çeşmeler bulunmuştur. Benzer şekilde Arapların da 11. Yüzyılda su falına merak saldıkları bilinmektedir. Ayrıca kuzey mitolojilerindeki tanrıça Norn'ların, geleceği okumak için Urd Kuyusuna baktığına inanıldığını da ekleyelim.

Dahası, su falının kullanımına günümüz popüler kültür öğelerinde, tabii özellikle de fantastik kurgularda sık rastlarız. İşte bunların içinde en ünlüsü, su falının, büyünün temel alanlarından biri olarak görüldüğü *Harry Potter* serisidir. Hogwarts'ta bilhassa su falıyla özdeşleştirilen bir nesne olan düşünseli, kenarları rünlerle ve anlaşılmaz tuhaf sembollerle süslenmiş, taştan yapılma bir su haznesidir. Büyücülerin hatıralarını saklayabildikleri düşünseli devreye girdiğinde haznenin dibinden gümüş rengi bir ışık yayılır. İşte bu ışık ortaya çıktığında hatıralara erişmek mümkün olur. Harry, Severus Snape ve Dumbledore'un geçmişlerine hep bu düşünseli sayesinde ulaşabilmiştir. Aynı şekilde, kendisiyle Voldemort arasında bir bağ olduğunu da yine düşünseli sayesinde öğrenmiştir. Buradaki su, anlaşılacağı üzere, yalnızca geçmişi gösterir.

Su falının ayrıca *Kara Kazan* adlı filmde de önemli bir yeri vardır. 1985'te, Lloyd Alexander'ın kitabından uyarlanan ve Walt Disney Stüdyoları'nı neredeyse iflas etme noktasına getirecek kadar büyük bir fiyaskoya dönüşen bu animasyon filmi, her şeye rağmen J.R.R. Tolkien'in eseriyle pek çok benzerlikler taşır. Filmde yine karanlık bir lord, dünyaya hâkim olmak için yine bir nesnenin, bu kez sihirli bir kazanın peşine düşer. Ve burada da yürekli bir genç adam (tıpkı Frodo gibi) bu kötü adamın karşısına dikilir. Gandalf'ın biraz alt seviye bir versiyonu olan büyücü Dalben genç öğrencisi Taran'a karanlık lordun hilelerini öğrettikten sonra göreve gönderir. Benzer şekilde, H. Rider Haggard'ın 1887'de yazdığı *Ayişe* adlı kitapta, aynı isimdeki Kraliçe Ayişe geleceği görmek

için sihirli bir çeşmeye bakar. Bu eser, kadınlara bakışı yüzünden eleştiriliyor olsa da Tolkien'in ilham aldığı çağdaş hikâyelerden biri sayılır.

Aynı Aynanın Popüleri

Avatar: Son Hava Bükücü'den Steven Spielberg'in *Azınlık Raporu*'na kadar pek çok pop kültür projesinde su unsuruna rastlarız. Özellikle de *Azınlık Raporu*'ndaki Precog'ların geleceği görme becerileri su sayesinde güçlenmektedir. Yine benzer şekilde *Harry Potter* serisindeki Kelid Aynası, kişinin kendini en sevdiği haliyle görmesini sağlamaktadır. Suyun zamanda değil, dünyalar arası bir geçit olabileceğini ise Keanu Reeves'in oynadığı *Constantine* adlı filmde görebiliyoruz. Suyun bir başka özelliği olan kişiler arası iletişimi de *Aslan Kral*'da Simba babasıyla konuşmak için kullanmaktadır.

POP KÜLTÜR ARASI

Yüzüklerin Efendisi ve II. Dünya Savaşı

Tolkien *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesini yayımladığında pek çok insan onu II. Dünya Savaşı'nın bir alegorisi olarak gördü. Dikkatli incelendiğinde, aralarında pek çok benzerlik bulmak gerçekten de mümkündür. Her şeyden önce, ikisinde de tehdit doğudan gelir ve ikisinde de dünyayı ele geçirmek isteyen bir kötülük cephesi ve onun karşısında özgür insanlardan kurulu bir ittifak vardır. Bu durumda, önceki savaşlardan mağlup ayrılmanın acısını çıkarmak için önüne çıkan herkesi ezip geçmeye kararlı olan Sauron'u pekâlâ Hitler'e benzetebiliriz. İttifak demişken de, önceki davasına ihanet edip Sauron'un saflarına katılan Saruman'da da, savaşta Almanlarla işbirliği yapmayı seçen Mareşal Petain'i görebiliriz. *Yüzüklerin Efendisi*'nde savaşın merkezinde yer alan Orta Dünya, başlayıp ilerlemesiyle birlikte bizim dünyamızın kaderini belirleyen Orta Avrupa topraklarına benzer. Peki ya Yüzük bunun neresinde? II. Dünya Savaşı'nda yanlış ellere düşerek yıkıcı bir güce dönüşen o arzu objesi nedir? Tabii ki atom bombasıdır.

Yüzük Savaşı sırasında yakılıp yıkılan topraklar da bu durumda Hiroşima ve Nagazaki oluyor.

Tolkien başından beri kabul etmediği bu alegori ve paralellik iddialarına hep şu şekilde karşılık vermiştir: *Yüzüklerin Efendisi* gerçekten II. Dünya Savaşı'ndan esinlenmiş olsaydı her şey çok daha farklı olmaz mıydı? Kitabın sonunda Hobbitler nefret edilesi bir ırka dönüşmez, Yüzük Sauron'un aleyhine dönmez, Barad-dûr yıkılmayıp işgal altındaki mağlup bir şehir olup çıkmaz mıydı? Metaforlardan nefret ettiğini her fırsatta belirten yazarın demek istediği şudur: Dünya bir masal diyarı olmadığı gibi, yaşadıklarımız da bir destanın parçası değildir! Fakat insan yine de, Tolkien'in farkında olmadan da olsa etkilenmiş olabileceğini düşünüyor. I. Dünya Savaşı'na katılıp, cephede yeterince trajik deneyimler yaşamış olan Tolkien, o engin hayal gücünü bu travmalarla da beslemiş gibi görünüyor. Savaşın yıkımları, toplu mezarlar, dümdüz edilmiş topraklar, kan rengine dönen gökler, kötülüğün ayak sesleri... *Yüzüklerin Efendisi*'nde betimlediği bu manzaraları Tolkien'in savaş sırasında bizzat görmüş olduğunu söyleyemez miyiz?

Tolkien Orta Dünya'ya dair, aslında ilk kitabı olan *Gondolin'in Düşüşü*'nü yazmaya, savaş dönüşü hasta yatağında, Frodo'nun yakalandığına benzer bir ateşle yanarken başlamıştı. İşte o yatakta yatarken, hayal dünyasında, Saruman önderliğinde "eski dünyayı yıkmaya kararlı olan" Sauron'un ordusuna karşı yapılan savaşla I. Dünya Savaşı arasında benzerlikler görmüş olamaz mı?

Fakat öyle ya da böyle, I. Dünya Savaşı'nın *Yüzüklerin Efendisi*'yle, buraya kadar anlattığımız, savaşa dair benzerlikleri bir yana; insanın içindeki, kıskançlıktan açgözlülüğe, husumetten iktidar arzusuna kadar tüm kötülüklerle örtüşen evrensel bir bağı olduğu tartışılmazdır. Tolkien'in (ve sonradan *Game of Thrones*'la G.R.R. Martin'in) bize vermek istediği bir mesaj varsa, o da gücün insanı nasıl bozduğudur. Evet, *Yüzüklerin Efendisi* bir dünya savaşı alegorisinden çok daha fazlası, büyük bir yazarın kendi dünyasına çevirdiği bir aynadır. Bu konuyu daha derinlemesine incelemek isteyenlerin, YouTube içerik üreticisi Bolchegeek'in *"Le sens du Seigneur des Anneaux"* adlı videosunu izlemeleri önerilir.

BİTİRİRKEN

J.R.R. Tolkien'e *Yüzüklerin Efendisi*'ni yazarken ilham veren mit ve efsanelerin diyarındaki maceramız böylece sona eriyor. Bu "beklenmedik yolculuktan" keyif aldığınızı ve de pek Moria'larda falan kaybolmadan, şöyle güzel bir Shire gezintisi yapmak için sizde bir istek uyandırdığını umuyorum. Olur da Minas Tirith'in uyarı ışıkları gözünüzü alırsa çok da afallamayıp, Rohan'ın izinden gitmeniz yeterli olacaktır. Zaten büyücünün biri size numaralar yapmaya kalktığında nasıl tepki vereceğinizi biliyorsunuz artık. Ya da Elflerle Cücelerin arasını yapmak ve Hobbitlerle partilemek çocuk oyuncağı sizin için. Dahası, bir aynanın hiçbir zaman sadece ayna olmadığını, kılıçların kimi zaman sahiplerinden bile eski bir tarihleri olabileceğini ve yüzüklerin de sadece nişan ve evlilik için olmadıklarını da öğrendiniz.

Yüzük Kardeşliği'ne rezervasyonunuz yapıldı, Tolkien'in evrenini avucunun içi gibi tanıyan insanların arasına katıldınız, bilginin iki kulesi birden emrinize amade. Bu bildiklerinizi eş dostla paylaştığınızda herkes, "Kral işte şimdi döndü!" diye tezahürat yapacak. Dahası, cehaletin Orkları veyahut da ahmaklığın Uruk-hai'leri vız

gelir tırıs gider size. He bir de, Tolkien'in evrenine dair hiçbir şey bilmediğinizi yüzünüze vurup sizi ayıplayan o Sauron'lar var ya, kaçacak delik arasınlar artık! Onların Tolkien bilgisinin üstüne popüler kültür bilginiz sayesinde misliyle karşılık verin bak, ne yapacaklar.

Şaka bir yana, Tolkien'i etkileyen tüm masallara ve efsanelere dair söylenecek hâlâ daha bir sürü şey, keşfedilecek pek çok ayrıntı, sağının solunun kurcalanmasını bekleyen pek çok mesele var. Öyle ki, onun yazılarındaki dipsiz zenginliği keşfetmeye bir ömür yetmez. Ama hiç değilse rota oluşturuldu. Bundan sonrası Hobbit cesaretinize, elf bilgeliğinize ve cüce neşenize kalmış.

Yüzüklerin Efendisi kaçıp kendini yollara vurmak için bir davet, ilgi ve meraka bir övgü, insanlığa ve hoşgörüye adanmış bir şarkıdır. Ama her şeyden önce, destanla şiirin buluştuğu bir duygu fırtınası, hem yazarı hem de okuru için ömür boyu sürecek bir maceradır. Öyle ki, Tolkien'in bu başyapıtına dair her şeyi izlemek ve okumak neredeyse imkânsız. Ne zaman tamam, bitirdim deseniz karşınıza hep yeni bir sürpriz çıkıyor. Fakat belki de *Yüzüklerin Efendisi*'ne asıl gücünü veren de budur: Bizi sürekli hayrete düşürmesi, her okumamızda ya da izlememizde ruhumuzu her açıdan besliyor olmasıdır. Elinizde tuttuğunuz bu kitabın, söz konusu bu tutkunun hiç değilse bir parçasını size aktarabildiğini ve benim yazarken aldığım keyfi sizin de okurken yaşamış olduğunuzu umuyorum.



Yayımlandığı zamandan bugüne, dünyanın dört bir yanında milyonlarca insana ulaşan *Yüzüklerin Efendisi*, hem unutulmaz bir yolculuk ve destansı bir başyapıt hem de kendi yaradılış öyküleri ve söylenceleri olan, başlı başına bir evrendir. Bu kitapla, Orta Dünya'ya ilham veren gerçek ve mitolojik kaynakları, günümüz popüler kültürüne kadar uzanan etkilerini de ihmal etmeden, çağlar ve kültürler arası bir keşfe çıkıyoruz. Asalarınız ve azıklarınız hazırsa başlayalım; bizi *Yüzüklerin Efendisi ve Mitoloji* diyarında epey tehlikeli, çokça hayret verici, dolu dolu bir macera bekliyor.

THG
0977124
VFB

teras teraskitap

9 786259 983523