ALBERTO MANGUEL
GIANNI GUADALUPI

HAYALİ YERLER SÖZLÜĞÜ

Çevirenler: Sevin Okyay - Kutlukhan Kutlu

II. CİLT



2. baskı

YKY



HAYALİ YERLER SÖZLÜĞÜ

II. Cilt

Alberto Manguel 1948'de Buenos Aires'te Arjantinli bir ana babanın çocuğu olarak doğdu. Çocukluğunu babasının diplomatik görevi nedeniyle İsrail'de geçirdi. Çek bakıcısından İngilizce ve Almanca öğrendi. Anadili İspanyolcayı, 1955'te Arjantin'e döndükten sonra öğrendi. Öğrenciliğinde Jorge Luis Borges'e dört yıl süresince kitap okudu. Yaşamını Fransa, İtalya ve İngiltere gibi değişik ülkelerde sürdüren Manguel, 1988'den beri Kanada vatandaşı.
Yazarlığı yanında çokdilli bir çevirmen, antoloji yazarı ve editör olarak uluslararası ün kazanan Manguel'in başlıca yapıtları arasında *The Dictionary of Imaginary Places* (*Hayali Yerler Sözlüğü*), 1992'de McKitterick Ödülü'nü kazanan romanı *News from a Foreign Country Came* (Yabancı Bir Ülkeden Haberler Geldi) ve Kanada'da Kurmaca-Dışı dalında Genel Vali Ödülü'nü kazanan *Reading Pictures: A History of Love and Hate* (Resimleri Okumak: Aşk ve Nefretin Tarihi) sayılabilir.
Manguel'in Türkçeye çevrilen diğer kitapları şunlardır: *Başka Ateşler: Latin Amerikalı Kadın Hikâyeciler Antolojisi* (Çev. Tomris Uyar, 1988); otuzdan fazla dile çevrilip uluslararası bir çoksatar olan, *Times Literary Supplement* tarafından Yılın En İyi Kitapları arasına seçilen ve Fransa'da Medicis Ödülü'nü kazanan *Okumanın Tarihi* (Çev. Füsun Elioğlu, YKY, 2001); Borges'e kitap okuduğu günlere ilişkin anılarını anlattığı *Borges'in Evinde* (Çev. Cem Akaş, YKY, 2002); *Palmiyelerin Altında Stevenson* (Çev. Cem Akaş, YKY, 2004).

Gianni Guadalupi İtalyan asıllı bir tarihçi, çevirmen, editör ve kitap koleksiyoncusudur. Otuz yıldan fazladır özellikle gerçek ve kurmaca gezi yazıları yazıyor, çeviriyor, bu konularda antolojiler hazırlıyor. **Başlıca Kitapları:** *The Discovery of the Nile* (1997, Nil'in Keşfi), *China Through the Eyes of the West: From Marco Polo to the Last Emperor* (2004, Batı'nın Gözleriyle Çin: Marco Polo'dan Son İmparator'a). Guadalupi'nin kitaplarından sadece Anthony Shugaar ile hazırladığı *Latitude Zero: Tales of the Equator* Türkçeye çevrilmiştir: *Ekvator Hikâyeleri* (Çev. Nazmiye Özgüç, 2004).

Sevin Okyay 1942'de İstanbul'da doğdu. Arnavutköy Amerikan Kız Koleji'ni bitirdi. 1963'ten beri çevirmenlik, 1976'dan beri gazetecilik yapıyor. Özellikle sinema, caz ve spor üzerine yazıyor. **Kitapları:** *İlk Romanım* (roman, 1996); *120 Filmde Seyrialem* (sinema eleştirileri, 1996); *Çiçek Dürbünü* (denemeler, YKY, 1998). **Başlıca Çevirileri:** Ted Hughes'dan *İlk Dünya Hikâyeleri* (YKY, 1998), Edouard Roditi'den *Türkiye Tatları* (YKY, 1999), J.D. Salinger'dan *Yükseltin Tavan Kirişini Ustalar ve Seymour – Bir Giriş* (Coşkun Yerli ile, YKY, 1999), George Orwell'dan *Hayvanlar Çiftliği* (2000); J. K. Rowling'in *Harry Potter* dizisinden *Sırlar Odası* (YKY, 2001), *Azkaban Tutsağı* (K. Kutlu ile, YKY, 2001), *Ateş Kadehi* (K. Kutlu ile, YKY, 2001) ve *Zümrüdüanka Yoldaşlığı* (K. Kutlu ile, YKY, 2003). Gül Sarıoğlu ile de aynı dizinin "yardımcı kitap"larından *Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerelerde Bulunurlar?*'ı (YKY, 2002) çevirdi.

Kutlukhan Kutlu 1972'de İstanbul'da doğdu. Kadıköy Anadolu Lisesi'ni ve İstanbul Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümünü bitirdi. 1991'de *Nokta – Ne Nerede* kadrosuna katılarak sinema, edebiyat ve müzik üzerine yazmaya başladı. Çeşitli yayın organlarında yazarlık ve editörlük yaptı. Daha çok film eleştirileri ve sinema yazıları yazıyor, çeviri yapıyor. **Çevirileri:** J. K. Rowling'in *Harry Potter* dizisinden *Azkaban Tutsağı* (S. Okyay ile, YKY, 2001), *Ateş Kadehi* (S. Okyay ile, YKY, 2001) ve *Zümrüdüanka Yoldaşlığı* (S. Okyay ile, YKY, 2003). Gül Sarıoğlu ile de aynı dizinin "yardımcı kitap"larından *Çağlar Boyu Quidditch*'i (YKY, 2002) çevirdi.

Yapı Kredi Yayınları - 2220
Edebiyat - 670

Hayali Yerler Sözlüğü - II. Cilt / Alberto Manguel - Gianni Guadalupi
Özgün Adı: The Dictionary of Imaginary Places
Çevirenler: Sevin Okyay - Kutlukhan Kutlu

Resimler: Graham Greenfield
ve Eric Beddows (s. 24, 91, 153, 154, 258, 346, 468, 476, 517, 531, 543, 695, 794, 816 ve 923)
Harita ve Planlar: James Cook

BARATARİA maddesindeki alıntı, Roza Hakmen'in çevirdiği
La Mancha'lı Yaratıcı Asilzade Don Quijote'den (YKY) alınmıştır.
Italo Calvino maddeleri, Işıl Saatçıoğlu'nun çevirdiği *Görünmez Kentler*'den (YKY) uyarlanmıştır.
KÖPAN ADASI maddesindeki şiir, Barış Pirhasan'ın çevirdiği *Köpan Avı*'ndan (Roll Yayın) alınmıştır.
MORDOR maddesindeki şiir, Metis Yayınları'ndan Çiğdem Erkal İpek çevirisiyle çıkan
"Yüzüklerin Efendisi" üçlemesinden alınmıştır (Çeviren: Bülent Somay).

Kitap Editörü: Selahattin Özpalabıyıklar
Düzelti: İncilay Yılmazyurt

Kapak Tasarımı: Nahide Dikel
Grafik Uygulama: Akgül Yıldız - Arzu Çakan - Banu Kaşıkçı

Baskı: Üç-Er Ofset
Yüzyıl Mah. Massit 5. Cad. No: 15 Bağcılar / İstanbul

İngilizce İlk Baskı: 1980
Çeviriye Temel Alınan Baskı:
(Newly Updated and Expanded) The Dictionary of Imaginary Places,
Alfred A. Knopf Canada, Toronto 1999

YKY'de 1. Baskı: İstanbul, Temmuz 2005
2. Baskı: istanbul, Ocak 2007
ISBN 975-08-0976-9
Takım ISBN 975-08-0974-2

© Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş. 2005
Bu kitabın telif hakları Akcalı Telif Hakları Ajansı aracılığıyla alınmıştır.
© Alberto Manguel ve Gianni Guadalupi, 1990
© Graham Greenfield ve Eric Beddows (resimler), James Cook (harita ve planlar) 1999
Bütün yayın hakları saklıdır.
Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında
yayıncının yazılı izni olmaksızın
hiçbir yolla çoğaltılamaz.

Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş.
Yapı Kredi Kültür Merkezi
İstiklal Caddesi No. 285 Beyoğlu 34433 İstanbul
Telefon: (0 212) 252 47 00 (pbx) Faks: (0 212) 293 07 23
http://www.yapikrediyayinlari.com
e-posta: ykkultur@ykykultur.com.tr
İnternet satış adresi: http://yky.estore.com.tr
http://www.yapikredi.com.tr

ALBERTO MANGUEL
GIANNI GUADALUPI

HAYALİ YERLER SÖZLÜĞÜ

II. CİLT

Resimleyenler: Graham Greenfield ve Eric Beddows
Harita ve Planlar: James Cook

ÇEVİRENLER:
SEVİN OKYAY - KUTLUKHAN KUTLU

YKY
İSTANBUL

L

LAGADO, BALNİBARBİ'nin başşehridir.

LAİMAK, REREK'te, kayalıkların üzerinde uyuyan bir kurt gibi çömelmiş duran, insan eseri bir yapıdan ziyade doğal bir oluşuma, yaşlı kayalığın kendi uzantısına benzeyen ürkütücü bir kaledir. Laimak, yüzyıllarca, Rerek'in politik yaşamına sayısız nesiller boyu hükmetmiş olan Parry ailesinin ellerinde kalmıştır. Kale, nehir vadisi Owlsdale'deki bir tepenin üzerindedir. Bu tepe çok yüksek sayılmasa da, yamaçları vadiden üç-dört yüz ayak kadar yükselen, neredeyse dimdik yarlardır.

Laimak Kalesi, tepeden sökülüp çıkarılmış dev taş bloklarla yapılmıştır; surları zirvenin çevresini dolanır. Seyyahlar, buraya girişin tek yolunun, kuzey duvarındaki kemerli bir kapıdan olduğunu unutmamalıdır. Bu kapıya yamaç yukarı tırmanarak çıkan ve birkaç kule ve siperle korunduğu için düşmana geçit vermeyen zikzaklı bir patikayı takip ederek ulaşılır.

Kale'nin en etkileyici odası, kara obsidyenden yapılma, kuzeybatı duvarında bir sıra tirizli pencere bulunan, L şeklindeki büyük ziyafet salonudur. Diğer duvarlar, dışarı uzanan dilleriyle lambaları tutan ve aynadan yapılma iri gözleriyle gün boyu değişen ışığı yansıtan on üç şeytani kafa oymasıyla süslüdür. Tüm bu korkunç güzelliğiyle Laimak, kötü ve karanlık bir şöhrete sahiptir. Salonlarında ve o salonların altındaki derinliklerde uzanan zindanlarda birçok gaddarca cinayet işlenmiştir.

Parry ailesinin sancağında altın sarısı bir arazi üzerinde kırmızı gagalı ve pençeli kara bir baykuş vardır. Şiarı, *Noctu noxiis noceo*'dur ("Her gece haşarat üzre dua ederim").

(E.R. Eddison, *Mistress of Mistresses, A Vision of Zimiamvia*, Londra, 1935; E.R. Eddison, *A Fish Dinner in Memison*, Londra, 1941; E.R. Eddison, *The Mezentian Gate*, Londra, 1958)

LAÏQUHİRE, Kuzey Atlantik'te, coğrafi yapısı itibariyle dağlık arazi ve düzlükler olmak üzere iki bölgeye ayrılmış bir adadır. Dağlık arazi, Görünmez Tanrılar olarak bilinen ama canları insan etkinliklerine katılmak istediğinde kendilerini gösteren tanrıların yaşadığı yerdir.

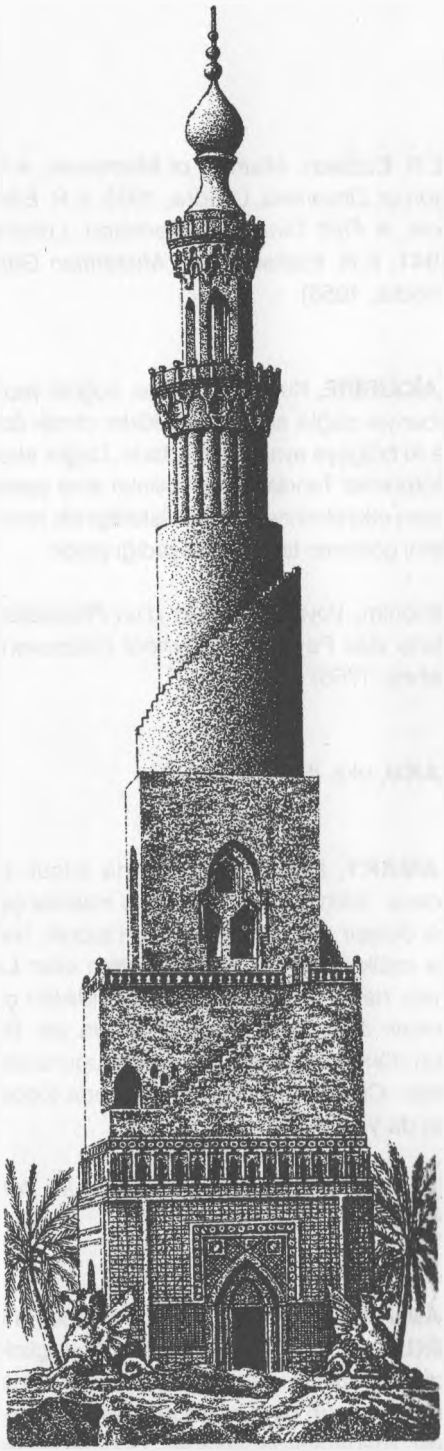
(Anonim, *Voyage Curieux d'un Philadelphe dans des Pays nouvellement Découverts*, Lahey, 1755)

LAKU, bkz. İSHMAELİA.

LAMARY, Hint Okyanusu'nda küçük bir adadır. İklimi o kadar sıcaktır ki insanlar çıplak dolaşır. Hem kadınlar, hem toprak, hem de mülk kamu malıdır. Yamyam olan Lamary halkı, tüccarlardan satın aldıkları çocukları semirterek kanlı sofralarda yer. Bunun dünyanın en tatlı yemeği olduğunu söylerler. Ciddi bir ihtiyaç doğduğunda tüccarları da yiyebilirler.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1357)

LAMİAM, Arap Denizi'nde bir adadır. **İYANİKUM** ya da **KÜBA** diye de bilinir, çünkü sakinleri yakıcı öğle güneşine küfrederler. Halk yamyam bir dev türüdür ve çıplak dolaşır, mağaralarda yaşarlar. Güç yaptırımından başka yönetimleri yoktur.



LAMİAM'da İki Ejder Kulesi.

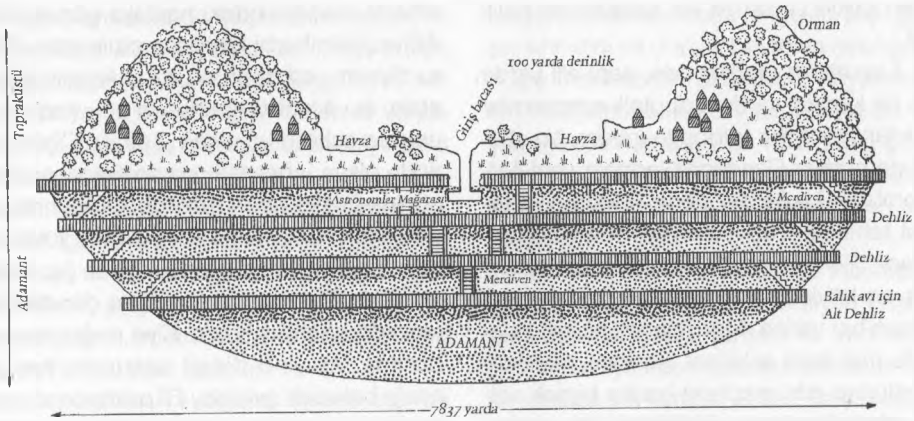
Lamiam'ın ana cazibelerinden biri, altında bir altın madeni bulunan yüksek bir tepenin üzerine kurulu İki Ejder Kulesi'dir. Kule iki ejderha tarafından korunur ve bu canavarların ahşap heykelleri binanın içinde tutulur. İlginç bir Lamiam geleneğine göre, altına ulaşmak isteyenler önce ailelerini katletmeli, ardından da kurbanların kanını ahşap figürlere sürmelidirler.

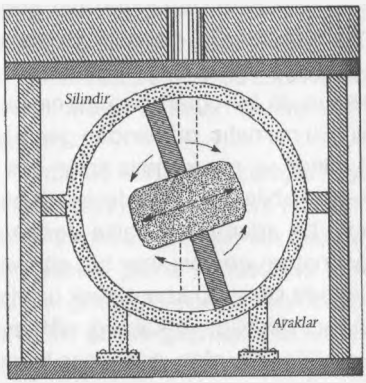
Lamiam'ın biraz açıklarında, yerel efsaneye göre Ganj'ın Cennet'ten koparıp sürüklediği bir parça olduğuna inanılan yüzen bir ada vardır. Lamiam değerli madenler, altın ve baharatlar açısından zengindir ve burada iki nadide ağaç cinsi yetişir: *agallicum* ve *guiacum*. Ancak ada nüfusu az ve uyumsuzdur. Kadınların dillerinde kurtçuklar vardır ve bunları çakmaktaşından bıçaklarla kesip atarlar. Yaralar bitkilerle iyileştirilir ve kurtçuklar da onları zehir yapımında kullanan İtalyanlara satılır. Fransızların adayı ziyaret etmeleri tavsiye edilmez, çünkü Fransa'dan adaya gelen bir grup seyyahın kıyıya çıkar çıkmaz yılan gibi deri döktüğü bilinmektedir.

(William Bullein, *A Dialogue both Pleasant and Pitiful, wherein is a Goodly Regimente against the Fever Pestilence, with a Consolation and Comfort against Death*, Londra, 1564)

LAPUTA, kendisinden daha büyükçe bir ada olan ve gene Laputa Kralı'nın hükmettiği BALNİBARBİ Adası'nın üzerinde süzülen ya da uçan bir adadır. Laputa çapı 7837 yarda, kalınlığı üç yüz yarda, yüzölçümü dört bin hektar olan dairesel bir adadır. Adanın tabanı iki yüz yarda derinliğinde, bilinen mineral katmanları ve zengin bir topraktan meydana gelen bir adamant tabakasıdır. Ada merkeze doğru çukurlaşır ve merkezde de yağmur sularını toplayan dört büyük havza bulunur. Doğal buharlaşma suların taşmasını engellediğinde, ada yağmur bulutlarının üzerine kadar yükseltilebilir.

LAPUTA

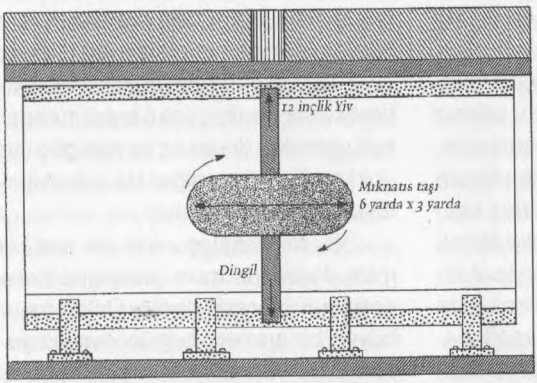




VİNÇ (YANDAN)

Astronomlar Mağarası

(YA DA FLANDONA GAGNOLE)



VİNÇ (ÖNDEN)

Yüzen adanın kenarlarında, adaya alttan girişi kolaylaştıran merdiven ve dehlizler bulunur. Balnibarbi ile iletişim, kınnaplar üzerine konan mesajlar aşağıya sarkıtılarak yapılır. Yiyecek ve içecekler, makaralarla yukarı çekilir. İnsanlar alt dehlizlerde balık tutar.

Laputa'nın merkezinde, çapı elli yarda olan bir kanyon vardır. Laputa'lı astronomlar buradan geniş bir kubbeye inerler, bu yüzden de buraya *Flandona Gagnole*, yani Astronomların Mağarası denir. Mağara, adamant tabakanın üst yüzeyinin yüz yarda altındadır. Sürekli yanan yirmi lamba ile aydınlatılır ve böylece adamant tabakadan, mağaranın her yerine doğru parlak bir ışık yayılır. Bu mekânda sekstant, kadrant, teleskop ve usturlap gibi araçlarla başka birçok astronomi aleti bulunur. Asıl ilginci ise, şeklen dokumacı mekiğine benzeyen (ve adanın kaderinin bağlı olduğu) devasa bir mıknatıstaşıdır. Taş altı yarda uzunluğundadır, en geniş kenarı da bir uçtan bir uca en az üç yardadır. Bu mıknatıs, ortasından geçip onu hareket ettiren ve en çelimsiz kolun bile rahatlıkla çevirebileceği şekilde ayarlanmış, çok güçlü bir adamant dingille desteklenmiştir. Mıknatısın çevresi, her biri altı yarda yüksekliğinde sekiz adamant ayak üzerinde yatay duran, derinliği ve kalınlığı dört ayak, çapı da on iki yarda olan, ortası boş bir adamant silindirle çerçevelenmiştir. İçbükey kısmın ortasında, dingilin uçlarının yerleştirildiği ve gerektiğinde döndürülen, on iki inç derinliğinde bir yiv vardır.

Taş, herhangi bir güçle yerinden kıpırdatılamaz, çünkü silindir ve ayakları, adanın tabanını oluşturan adamantın bir parçasıdır.

Bu mıknatıstaşı sayesinde ada yükseltilip alçaltılabilir ve bir yerden diğerine taşınabilir, çünkü taşın bir ucu kuvvetle Balnibarbi tarafından çekilir, diğer uç ise kuvvetle itilir. Eğer çekilen uç aşağı çevrilirse, ada yere doğru çekilir ve eğer itilen uç aşağı bakarsa, ada göğe doğru döner. Taşın pozisyonu eğik olduğunda, adaların hareketi de eğimlidir. Çünkü bu mıknatısın içinde güç hep mıknatısa paralel hatlarda hareket eder.

Bu eğik hareket sayesinde ada, kralın topraklarının çeşitli yerlerine taşınır. Adanın ilerleyişini anlatabilmek için (seyyahlar Balnibarbi maddesindeki haritaya göz atabilir) *AB*'ye, Balnibarbi boyunca çizilmiş bir doğru diyelim, *cd* doğrusu ise mıknatısı temsil etsin. Bu ikinci doğrunun *d* ucu iten uç, *c* ucu ise çekilen uç olsun. Ada da *C'nin* üzerinde olsun; eğer taş, *cd* pozisyonuna, iten uç aşağı bakacak şekilde yerleştirilirse, ada eğimli bir şekilde *D*'ye doğru, yukarı itilecektir. *D*'ye vardığında, çeken uç dingil üzerinde *E*'ye bakacak şekilde döndürülürse, ada eğimli şekilde *E'ye* doğru taşınır; burada taş yine dingil üzerinde, iten uç aşağı bakacak şekilde, *EF* pozisyonuna gelene dek çevrilirse, ada eğimli bir şekilde *F*'ye doğru yükselir; burada da çeken uç *G*'ye yönlendirilirse, ada *G*'ye doğru taşınır ve iten ucu direkt aşağı bakacak şekilde çevirmek yoluyla, *G*'den de *H*'ye gidilir. Böylece taşın pozisyonu değiştirilerek, ada eğimli bir biçimde yükseltilip alçaltılır ve böylece Balnibarbi'nin bir yerinden bir başka yerine taşınır.

Ancak şuna da dikkat edilmelidir ki, Laputa, kralın aşağıdaki topraklarının ötesine hareket edemeyeceği gibi dört milden fazla da yükselemez. Astronomlara göre bunun nedeni manyetik etkinin dört milden öteye gidememesi ve yerkürenin içinde bulunup taşa etki eden mineralin, kralın hükümdarlığının sınırlarında yok olmasıdır.

Taş ufka paralel konumlandırılınca ada hareketsiz durur; çünkü bu durumda yerden eşit uzaklıkta duran uçlar eşit güç uygularlar –biri aşağı çeker, diğer ise yukarı iter– ve ortaya bir devinim çıkmaz.

Bu mıknatıstaşı, onu ara sıra kralın talimatı doğrultusunda hareket ettiren astronomların idaresindedir. Onlar hayatlarının büyük bir kısmını, bugün Avrupa ya da Japonya'da yapılanlardan çok daha iyi teleskopların yardımıyla, semavi cisimleri gözlemleyerek geçirirler.

Seyyahlar Laputa halkının başlarının sağa ya da sola doğru bükülmüş, bir gözlerinin aşağı, diğerinin ise sürekli yukarı, zirveye doğru baktığını fark edeceklerdir. Durmadan yoğun düşünce halinde olduklarından, konuşmak ya da başkalarının söylediklerine dikkat etmek için fiziksel bir uyarıcıya ihtiyaç duyarlar. Bu durum zenginlerin, kapakçılar ya da *climenole*'ler denen ve yanlarında içi küçük taş ya da kuru bezelye dolu kesecikler taşıyan hizmetkârlar tutma geleneğini ortaya çıkarmıştır. Hizmetkârlar bunları hafifçe konuşmacının ağzına ve dinleyicinin sağ kulağına fırlatırlar. Kapakçılar aynı zamanda, engellere ya da etraftakilere çarpmalarını önlemek üzere efendilerinin gözlerine kapaklar takarlar.

Laputa'lıların –yegâne olmasa da– en önemli uğraşları, krallığın gelişmiş bilimleri olan müzik, matematik ve astronomidir. On bin sabit yıldızın varlığını belirlemiş ve Mars'ın ikiz uydularını keşfetmişlerdir. Gözlemleri sayesinde, bildikleri doksan üç kuyrukluyıldızın hareketlerini hesaplamışlardır.

Bu teorik becerinin pratik bir karşılığı yoktur; Laputa'lılar gündelik yaşamda fazlasıyla beceriksizdirler. Evlerinin açıları ve duvarları düz değildir, çünkü çizilen planlar müteahhitlerin anlayamayacağı kadar karmaşıktır. Bu ve diğer zorluklar bu halkın pratik geometriyi küçümsemelerinden kaynaklanır. Terzilikte de aynı şeyi görmek mümkündür. Ölçüler yükseklik ölçme aleti ve pusula ile alınarak dikkatle kâğıda kaydedilir ancak terziler hesaplarında sık sık hata yaptıklarından, giysiler genelde üstlerine oturmaz. Bunun ötesinde cüppeleri, çoğu diğer ülkelerde bilinmeyen matematiksel figürler ve müzik enstrümanları ile süslüdür.

Laputa'lılar her şeyden çok, gökcisimlerinin doğası ve davranışlarında meydana gelebilecek değişiklikler ve bunların yerkürede oluşturabilecekleri etkiler konusunda sürekli endişelenirler. Örneğin, güneşin durmaksızın yeryüzüne yaklaşması, gezegenin yanıp kül olmasına neden olabilir; yeryüzü son kuyrukluyıldızdan kıl payı kurtulmuş olabilir ama bir sonraki tarafından yok edileceği neredeyse kesin diye endişelenirler. Korkuları öylesine büyüktür ki, geceleri uyuyamazlar ve hayatın gündelik zevklerinin tadına varamazlar. Sabahları arkadaşlarıyla karşılaştıklarında akıllarına ilk gelen şey, güneşin sıhhatini ve doğup batarken nasıl göründüğünü sormaktır. Sohbetleri, hayaletler ve ifrit hikâyelerinden keyif alıp sonra da uyuyamayacak kadar korkar hale gelen çocuklarınkine benzer. İngiliz seyyahların sohbetlerini hava durumuyla sınırlamamaları tavsiye olunur.

Laputa'lılar aşırı derecede münakaşacı ve karşı çıkılmayı tolere edemeyen insanlardır ve hayal gücü, fantezi ve yenilik gibi mefhumları yoktur. Hatta bu sözcükler onların dilinde yer almaz. Dilleri İtalyanca gibi yumuşaktır ve dinlemesi keyiflidir. Sözdağarı daha çok müzik ve matematikten gelir. Bu yüzden, bir şeyi övmek isterlerse, onu dairesel, paralelkenarsal ya da eliptik açıdan tarif ederler. Müzik terimleri de benzer şekilde kullanılır.

Laputa'lı kadınlar fazlasıyla hayat doludurlar ve seyyahlar onların, kraliyet izni olmadan çıkmaları yasaklanan Laputa sınırlarının ötesine gitme konusunda hevesli olduklarını göreceklerdir. Bu izin onlara nadiren verilir, çünkü geçmişe bakılırsa, gittiklerinde nadiren geri gelmektedirler. Bir kadının Balnibarbi'de bir mezbeledeki hayatı, Laputa'da zengin bir bakanla hayata tercih ettiği bilinmektedir ki, bu kadın kendisini her gün döven bir adamla kaçmıştır. Laputa kadınları genelde Balnibarbi'li erkeklerden sevgili edinirler – bunda kocalarının derin düşüncelere dalıp gitmiş olmalarının payı büyüktür. Eğer bir Laputa'lının kapakçısı yoksa ve kâğıt kalemi ile matematiksel araçları varsa, karısı, adam farkına bile varmadan –onun yanında– sevgilisi ile samimiyete girebilir.

Laputa'lıların matematik ve müziğe olan ilgileri, yemeklerine dahi yansımıştır. Malzemeleri sıradışı değildir ancak yemekler matematiksel ya da müzikal şekillerde ik-

ram edilir; bu yemekler arasında eşkenar üçgenlere bölünmüş koyun eti, keman şeklinde bağlanmış ördekler ve flüte benzer sosisler sayılabilir.

Kral aşağıdaki topraklarında çıkan isyanları birkaç değişik şekilde bastırır. Adayı muhalif bir şehrin üzerinde süzülür halde tutabilir ve böylece onu güneş ve yağmurun faydalarından yoksun kılar. Gerekirse, asilere büyük taşlarla saldırabilir. Son çare olarak da adayı onların üzerine düşürebilir ve tam anlamıyla bir yıkım yaratır. Gerçi son metot pek tavsiye edilmez; bu, krala ve bakanlarına duyulan antipatiyi arttıracağı gibi, kraliyet mallarını yıkıp onlara zarar verecektir.

Ne kral ne de iki büyük oğlu adayı terk edebilir. Aynı şekilde, çocuk sahibi olacak yaşı geçene kadar kraliçe de adayı terk edemez.

Tartışmalı bir teoriye göre Laputa'nın gerçek adı KOTKAFALAR ADASI'dır, ancak bunun somut bir kanıtı yoktur.

(Jonathan Swift, *Travels Into Several Remote Nations of the World. In Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of several Ships*, Londra, 1726)

LATİF DAĞLAR, HIRİSTİYAN'IN ÜLKESİ'nde yüksek bir dağ silsilesidir, KOLAYLIK OVASI'nın yukarısında yer alır; SEMAVİ ŞEHİR'i çevreleyen nehir, bu dağların üst yamaçlarından görülebilir. Bu yörenin, güzel korular, üzüm bağları ve ağaçlıklarla kaplı kırlık arazisi çok keyiflidir. Koyunlar yüksek yamaçlarda otlatılır ve Bilgi, İçten, Tecrübe ve Tetikte denen çobanlar tarafından güdülürler.

Dağlar, birtakım yolcular için güvenli olabilir ancak kanunu çiğneyenler ya da inancı sağlam olmayanlar için fazlasıyla tehlikelidir. İnançlarında kusur edenler, Kusur Dağı'nın dik yamaçlarından kendi ölümlerine atlarken, ikiyüzlüler de onları ister istemez dosdoğru kendi cehennem azaplarına götürecek bir tali yol bulurlar. Tedbir Dağı'nın eteklerinde ise mezarlar arasında tökezleyen körler görülür, bunlar Kolaylık Ovası'ndan geçen yoldan çıkıp Tali Yol Çayırı'na saparak, KUŞKU ŞATOSU'nun, kendilerini kör eden Dev Umutsuzluk'unun eline düşmüş olan seyyahlardır.

Masum Dağı'nda seyyahlar, saf beyaz giysilere bürünmüş bir adam görebilirler; orada bulunan iki kişi, Önyargı ile Kötüniyet, durmaksızın ona çamur atarlar, ancak adamın giysileri hiç lekelenmez. Beyazlı adama Dinibütün Adam denir ve beyaz cüppesinin de yaşamının masumiyetini temsil ettiği söylenir. Hayır Dağı'nda ise başka bir adam fakirlere giysi dağıtır; ne kadar dağıtırsa dağıtsın, bohçası hiç boşalmaz.

Bu mucizelerin bir kısmını çevredeki seyyahlara göstermek ise çobanların görevidir.

(John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is discovered the manner of his setting out, his dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1678; John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. The Second Part. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is set forth the manner of the setting out of Christian's wife and children, their dangerous journey and safe arrival at the desired Country*, Londra, 1684)

LATORYN, bkz. MANCY.

LEARDİNG ADASI, Horn Burnu bölgesinde, dağlık ve ormanlık bir adadır.

Ada ismini, eşi ve iki denizcisi ile birlikte burada gemisi batan Kaptan Learding'den alır. Dördü adada, küçük ahşap kulübelerde yaşayarak ve toprağı ekerek dokuz yıl geçirmişlerdir. Altı yıl sonra iki denizci, Bayan Learding'e tecavüze kalkışmış ve o da onlara karşı koyarak birini öldür-

müştür. Hayatta kalan denizci tepelere kaçmış ve sonunda da Kızılderililerce kaçırılmıştır.

(André Guillaume Contant D'Orville, *La Destinée Ou Mémoires Du Lord Kilmarnoff, Traduits De L'Anglois De Miss Voodwill, Par M. Contant Dorville*, Amsterdam & Paris, 1766)

LE DOUAR, Brötanya kıyılarının açıklarında bir adadır. Deniz on üçüncü yüzyılda bu adayı yutmuş ve ada da alabora olmuş bir gemi gibi baş aşağı dönmüştür. Adayı kuşatan dağlar devasa bir tür fanus oluşturmuştur ve Le Douar halkı onun altında barış ve huzur içinde yaşamaktadır. Yüzyıllar boyunca halk, denizin basıncına dayanabilmek için gerekli fizyolojik özelliklere sahip olacak şekilde evrilmiştir. Halk yeryüzünün başka hiçbir yerinde bulunmayan bir tür mantarla beslenir ve yaşam alanlarını aydınlatan ışığı da zararsız hale getirdikleri radyumdan elde ederler.

(J.H. Rosny, jeune, *L'Enigme du "Redoutable"*, Paris, 1930)

LEİXLİP, Dublin yakınlarında, halen İrlanda'nın köklü ve onurlu Colonny ailesine ait olan bir şatodur. Aileye yazı ile başvurarak son iki yüz yıldır boş duran bu malikâneyi kiralamak mümkündür. Şatonun en büyük avantajı, Dublin'den –ya da en yakın yerleşim bölgesinden– yüzlerce mil uzakta gibi görünmesine rağmen vakur ve zarif kulelerinin başşehrin yalnızca birkaç mil ötesinde olmasıdır.

Seyyahlar şatoya, Lucan yolundan gelip, tek bir kemerle Liffey'nin iki tarafını birbirine bağlayan Leixlip Köprüsü'nü aşarak varır. Nehrin bir kıvrımını gizleyen bu kısa, küçük köprüden bakınca, büyülü bir manzara keşfedilir. Sükûnetle akan nehir, şapelin alçak duvarlarının yakınındaki sakin akışına dönmeden önce şatonun ve hoş yeşil bir parkın çevresini zarifçe dolanır: nehir burada beşik kemerin altından geçecek şekilde yayılarak genişler. Bu, dinginlik ve zamansız bir mutlulukla dolu, unutulmaz bir manzaradır. Seyyahlar aynı zamanda şato arazisinin lüks yeşillikleri ve taraçalı yollarında dolanarak, zekice düzenlenmiş küçük korularda ve tepe kenarlarındaki Grek tapınaklarında gezinmekten büyük bir zevk alacaklardır.

Ancak tüm ziyaretçiler, Leixlip'in baronu ve ilk kiracısı olan Sir Redmond Blaney'nin üç kızının yaşadığı trajediyi hatırlamalıdır. Masum bir yürüyüşün sonunda, Sir Redmond'un vârisi –akıllı ve güzel bir kız olan– Jane Blaney, bugüne kadar tam açıklanamamış olan bir büyünün kurbanı olmuştur. Şatonun mutfağına girildiğinde, donmuş ve acıkmış Jane'in silik de olsa arada bir beliriveren görüntüsünü yakalamak mümkündür. Yatak odalarından birinde ise Jane'in ablasının kocasının, evlendiği gün işlediği cinayetin izlerine rastlamak mümkündür; adam kendi hayatına son vermeden önce, genç gelinin boğazını kesmiştir. Başka bir odada ise İskoçya'da vuku bulan ve baronun üçüncü kızı Anne'in sonunu hazırlayan korkunç bir cinayetin delillerine rastlanabilir.

Kısa bir ziyaret bile şatonun perili olduğunu ve sonsuza dek lanetlendiğini anlamaya yeterlidir.

(Charles Robert Maturin, *The Castle of Leixlip*, Dublin, 1820)

LEJYONLAR ŞEHRİ, Galler'in Glamorganshire bölgesinde Severn Denizi'ne yakın bir şehirdir. Ağaçlık ve çayırlarla çevrili şehir duvarlarının altından Usk Nehri akar. Şehrin yakınında, Kral Arthur'un krallığının ilk yıllarında işgalci Sakson'lara karşı zaferler kazandığı büyük savaş cereyan etmiştir. Arthur Galya'yı ve krallığının tamamını boyunduruğu altına aldığında Lejyonlar Şehri'ni, ilk kez kraliyet tacını giydiği mekân olarak seçmiştir.

Lejyonlar Şehri, Arthur'un krallığının en zengin şehirlerinden biridir; altın çatılı kraliyet sarayları, Roma'ya taş çıkartır. Seyyahlara, şehrin haklı bir üne sahip olan iki kilisesini görmeleri tavsiye olunur. Bu kiliselerden şehit Julius'a adanmış olanı, korosu ile ünlüdür. Auron'un Adı onuruna kurulmuş olan diğeri ise, Britanya'nın üçüncü metropoliten piskoposluğudur. Lejyonlar Şehri ayrıca her biri astronomi ilmi üzerine uzmanlaşmış ve yıldızların durumuna göre krala tavsiyelerde bulunan iki yüz kadar bilgeyi barındıran bir üniversiteye sahiptir.

(Anonim, *The History of the Britons*, İS 10. yüzyıl; Geoffrey of Monmouth, *Historia Regum Britanniae*, İS 12. yüzyıl)

LENG, RÜYADÜNYA'da, ölmekte olan ve unutulmuş bir diyarın çatısını andıran, rüzgâra açık, verimsiz bir platodur. Burada, sessiz ve soğuk şafağın içinden, geniş ve devasa bir binanın kaba şekli yükselir; hiçbir penceresi yoktur ve etrafı, nöbet tutar gibi dizilmiş monolitlerce çevrelenmiştir. Yüzünü sarı ipek bir kumaşla kaplayan tarif edilemez Rüyadünya Yüksek Rahibi'nin ikamet yeri olan bu ücra ve tarihöncesinden kalma manastır, Rüyadünya'daki en korkunç yerdir. Binanın dolambaçlı dar koridorlarının duvarları, çoğu arkeologa yabancı olan bir tarzda, tarihten de eski olan ürkütücü sahnelerle dekore edilmiştir. Sayısız çağlar geçmiş olmasına rağmen renkleri hâlâ harikuladedir, çünkü yerin soğukluğu ve kuruluğu en eski şeyleri bile canlı tutmaktadır.

Bu çok eski freskler Leng'in tarihsel kayıtlarıdır; yolcular buralarda boynuzlu, toynaklı ve geniş ağızlı insanımsı yaratıkları, unutulmuş şehirlerin çevresinde vahşice dans ederken görebilirler. Bunlar eski savaşları; Leng sakinlerinin civardaki vadilerden gelen mor örümceklere karşı verdikleri mücadeleyi; aydan kara kadırgaların gelişini ve bu kadırgalardan fırlayan, ağır ağır, kıvrıla kıvrıla giden poliplere ve benzer garabetlere teslim oluşlarını gösteren sahnelerdir. O kaygan grimsi beyaz yaratıklara sonunda birer tanrı gibi tapılmaya başlanmış ve Leng sakinlerinden tek bir kişi bile en iyi adamları kara kadırgalar tarafından götürülürken şikâyetçi olmamıştır. Korkunç ay canavarları kamplarını denizdeki sivri bir adaya kurmuşlardı. Bu ada İNQUANOK'lu denizcilerin uzak durduğu, geceleri iğrenç ulumaların yankılandığı isimsiz gri bir kayalıktan başka bir yer değildi.

(Howard Phillips Lovecraft, "*The Dream-Quest of Unknown Kadath*", *Arkham Sampler içinde*, Sauk City, 1048)

LEONARD'IN TOPRAKLARI, Güney Amerika'da, Patagonya'dadır. Eşitlik ve hava durumu prensibine dayalı olan yönetim şekli Leonard adlı bir Fransız filozof tarafından geliştirilmiştir. Leonard her şeyin hava tarafından belirlendiğine inanmış ve kanun koyucuların müzakerelerine yardımcı olabilmek için bir düzine rüzgârgülü kurmuştu.

Tarihe bakılırsa Leonard kral ilan edilmiş ancak iklim teorisi yüzünden gözden düşmüştür; komşu bir kabileyle yapılan bir savaş, Leonard'ın rüzgâr yanlış yönden eserken ordunun savaşmaması gerektiği konusundaki ısrarı üzerine kaybedilmiştir. Sonuçta taşlanarak ülkeden kovulmuştur.

(Jean Gaspard Dubois-Fontanelle, *Aventures Philosophiques*, Paris, 1766)

LEONİA, Asya'da bir şehirdir. Her gün yenilenir. Her sabah herkes mis gibi çarşaflarda uyanır, yeni açılmış sabunlarla yıkanır, yepyeni elbiseler giyer, en mükemmel buzdolaplarındaki açılmamış süt şişelerine uzanırken son model radyolardan en son cıngılları dinler.

Dünün Leonia'sından artanlar, kaldırımlarda tertemiz plastik torbaların içinde çöp arabasını bekler. Sıkılmış diş macunu tüpleri,

yanmış ampuller, gazeteler, kap kacak, ambalaj malzemelerinin yanı sıra şofbenler, ansiklopediler, piyanolar, porselen tabak takımları. Leonia'nın zenginliği her gün üretilen, alınıp satılan eşyalardan çok yenilerine yer açmak için kaldırılıp atılan eşyalarla ölçülür. Öyle ki, bazı seyyahlar Leonia'nın gerçek tutkusunun, herkesin dediği gibi yeni ve değişik şeylerin tadını çıkarmak mı, yoksa durmadan üreyen bir pisliği atmak, kendinden uzaklaştırmak mı olduğunu merak etmiştir. Çöpçülerin bir önceki günün yaşamından artakalanları toplama görevi dinsel bir törenmişçesine sessiz bir saygıyla karşılanır, halkın gözünde sanki hepsi birer melektir; belki de sadece kaldırıp attıkları eşyaları düşünmekten onları kurtarıyorlar diye.

Çöpçüler yüklerini her gün nereye götürür, bu soruyu kimse kendine sormaz. Yanıtı herkes bilir: kent dışına. Oysa kent her yıl genişler, çöplükler geriye çekilmek zorunda kalır; atıklar arttıkça çöp yığınları yükselir, katmanlar çoğalır, daha geniş bir çembere yayılırlar. Ayrıca, Leonia'nın yeni şeyler yaratma yeteneği geliştikçe çöpün özü de iyileşir; zamana, hava şartlarına, fermantasyon ve yangınlara meydan okur. Leonia'yı çepeçevre kuşatan, yok edilemez bir artıklar kalesidir, bir sıradağ gibi kentin her noktasından görülür.

Sonuçta, Leonia attığı mal kadar mal toplar; geçmişinin pulları, üzerinden atamadığı bir zırh halinde birbirine lehimlenir; her gün yenilenmesine karşın kendini tek ve kesin bir "biçim"de aynen saklar: bir önceki günün, kentin yaşadığı tüm günlerin, tüm yılların, her beş yılın çöpleri üzerine dökülen dünün çöplerinin yarattığı bir biçimdir bu.

Uçsuz bucaksız çöp dağının üzerine, en uçtaki doruğun ötesinden, kendi çöp dağlarını sıkıştıra sıkıştıra iten diğer kentlerin çöpçüleri olmasa, Leonia'nın çöpleri ağır ağır dünyaya yayılabilirdi. Belki de Leonia sınırlarının ötesinde bütün dünya, ortalarında sürekli çöp püsküren metropoller bulunan kraterlerle doludur. Yabancı ve düşman kentler arasındaki sınırlar, her birinin çöplerinin yer yer birbirine dayandığı, birbirini örttüğü ya da birbirine karıştığı zehirli surlardır.

Surlar yükseldikçe heyelan tehlikesi de artar: bir konserve kutusunun, eski bir lastiğin, hasır kılıfı kaybolmuş bir şarap şişesinin Leonia tarafına yuvarlanması yeterlidir; ayakkabı tekleri, eski takvimler, kurumuş çiçeklerden oluşan bir çığ, kendisinden boşuna uzaklaştırmaya çalıştığı, artık temiz komşu kentlerin geçmişine karışmış kendi geçmişine gömecektir kenti: bu pis dağ zincirini bir felaket dümdüz edecek, her gün yeni giysilere bürünen metropolün tüm izlerini silecektir. Komşu kentler toprağı düzeltmek için silindirlerle hazır bekler; bu yeni alana yayılacak, büyüyecek, yeni çöplükleri uzaklara iteceklerdir.

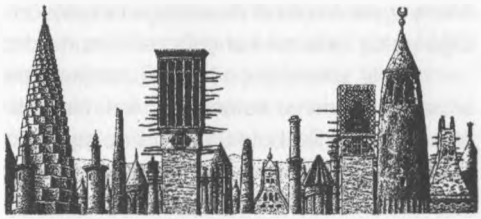
(Italo Calvino, *Le città invisibili*, Torino, 1972)

LERNA, İsviçre'nin Umsk şehrinden yirmi kilometre ve Cenevre'den trenle beş saat uzaklıkta bir üniversitedir. Lerna'da, evrenin gizli kanunlarıyla ilgili, dünyanın farklı yerlerinden gelen yirmi dört tane birbirinin aynı adamla yapılan garip deneyler gerçekleştirilmiştir.

(Angel Bonomini, *Los Novicios de Lerna*, Buenos Aires, 1972)

LESNEVEN, OCEANA (2)'nin başşehridir.

LETALİSPONS, Pasifik Okyanusu'nda, Juan Fernandez yakınlarında, yer yer sık ormanlarla kaplı kayalık bir adadır. Adanın ortasında, vahşi ayıların av bölgesi olan ulu bir dağ yükselir. Kendilerine Beyincikseller ya da Kurtçukkafalar diyen ada halkı, eskiden Şili mandasında olduğundan İspanyolca konuşur, yeşil saten giysiler giyer ve ruhgöçüne inanır. Beyincikseller'in şiarı "*ars brevis, vita longa*"dır. Kadın ve erkekler 120 yaşına kadar yaşar, ancak yaşlanmazlar. Altmış ya-



LETALİSPONS'un başşehri
Scaricrotariparagorgouleo'nun kuleleri.

şına gelince tekrar gençleşmeye başlayarak, güç ve enerji kazanırlar. Tutkuları yoktur ve aşırılıklardan kaçınırlar. Beyinciksel tiyatrosu çok sevilir. Oyunlar kuklalar tarfından oynanır ve kısa sürerler.

Beyincikseller hiçbir şeye kızmadıklarından düşmanları da yoktur. Kanunları ise basittir: 1) Her zaman aklına ilk geleni önemse, iki kez düşünme. 2) Hiçbir zaman başkaları gibi düşünme, özgün ol. 3) Zevk sahibi olmak bir tür altıncı histir. 4) Birçok hikâyeyi iyice öğren ve bol bol konuş. 5) Konuşmadan önce sakın düşünme. 6) Kendini her zaman yeni ve orijinal bir şekilde ifade et.

Letalispons'un başşehri Scaricrotariparagorgouleo'dur. Binaların yüksek ve sıradışı bir görünümü vardır; bunlar rüzgârgülleriyle ve ayın hareketlerini ölçen aletlerle bezeli, doğal etkenlere maruz bırakılmış ince ve havadar kulelerdir.

(Abbé Pierre François Guyot Desfontaines, *Le Nouveau Gulliver, ou Voyage De Jean Gulliver, Fils Du Capitaine Gulliver, Traduit d'un Manuscrit Anglois. Par Monsieur L.D.F.*, Paris, 1730)

LEUKE, Karadeniz'de, Dinyester Nehri ağzının tam karşısında yer alan bir adadır. Başşehir Pseudopolis, Philistin'ler (bkz. PHİLİSTİA) adayı fethettiğinde yerle bir edilmiştir. Efsaneye göre Poseidon, Thetis'in, adına tapınak dikilen oğlu Akhilleus'u gömebilmesi için Leuke'yi denizden çıkartmıştır. Bu yarıtanrının tapınağını koruyan rahip ya da köle yoktur; bunun yerine büyük beyaz kuşlar gelip mezarın üzerinde yas tutar. Ziyaretçiler her gün bu kuşların denize doğru uçup, kocaman kanatlarını suya daldırdıktan sonra geriye dönerek tapınağın duvarlarına damlacıklar serpiştirdiklerini görebilirler. Akhilleus burada, Poseidon, Amphitrite, Thetis ve bütün diğer Nereidler'in şahitliğinde Helene ile evlenmiştir.

Leuke'ye, Akhilleus'a sadık hacılar ile tehlikeli bir yolculuğa çıkmadan önce adak sunmak isteyen denizciler gider.

(Miletoslu Arktinos, *Aithiopis*, [?]; Strabon, *Geography*, İÖ 1. yy; James Branch Cabell, *Figures of Earth. A Comedy of Appearances*, New York, 1921; James Branch Cabell, *Jurgen. A Comedy of Justice*, New York, 1919)

LİBERTİNİA, JANSENİA'nın doğusunda, büyük ve zengin bir ülkedir. Komşularına, şarap, şeker, amber, ipek ve diğer lüks ürünleri ihraç eder.

(Père Zacharie de Lisieux, *Relation du pays de Jansénie, où il est traite des singularitez qui s'y trouvent, des costumes, Moeurs et Religion des habitants. Par Louys Fontaines, Sieur de Saint Marcel,* Paris, 1660)

LİBERYA, Tierra del Fuego yakınında Hoste Adası kıyısında bir şehirdir, aynı adlı Afrika cumhuriyeti ile karıştırmamak gerekir. Şehir, 15 Mart 1881 gecesi, *Jonathan* adlı gemileri buranın buzlu sularında batan bir grup denizci tarafından kuruldu. Neyse ki gemi, Mozambik'te küçük bir komün kurmak için gerekli malzemeleri taşımaktaydı; mürettebat bu materyalin büyük bir kısmını kurtarıp kıyıya taşımayı başardı.

O sıralar Hoste'de, kimilerinin kraliyet soyundan geldiğini söyledikleri ve yerlilerin, "dost" ya da "hayırsever" anlamına gelen, Kaw-djer adını taktıkları insan sevmez garip biri yaşardı. Kendisi, batık geminin mürette-

batına gönülsüzce yardım etti ve böylece Scotchwell Koyu'na küçük bir kamp kuruldu.

Birkaç ay sonra adaya bir Şili savaş gemisi geldi ve yeni göçmenlerin topraklarını ellerinde tutmaları ve daimi olarak Hoste'ye yerleşmeleri tavsiye edildi (o sırada Şili, Arjantin ile Tierra del Fuego'yu ilgilendiren bir antlaşma imzalamıştı ve Şilililer, adalardan birine koloni kurulursa halk oraya akın eder diye umuyorlardı). Böylece Hostelya Cumhuriyeti doğdu ve Liberya adı verilen ilk kamp başşehir oldu. Göçmenler kırmızı-beyaz bir bayrak seçtiler.

Cumhuriyetin halkı arasında çıkan ufak tefek anlaşmazlıkların artması üzerine Kaw-djer yöneticiliği kabul etti ve adaya istikrar geldi. Kaw-djer Şilililer ile yakındaki Horn Adası'nda bir deniz feneri inşa edilmesi konusunda anlaşmazlığa düştü; korkunç Patagonyalıların işgalini püskürttü.

1890'lara gelindiğinde Hostelya Cumhuriyeti Şili, Arjantin ve hatta Avrupa ile güçlü ticari ilişkiler geliştirmiş ve Liberya da gelişmiş bir şehir haline gelmişti. Şehirde iki matbaa, bir tiyatro, bir postane, bir kilise, iki okul, bir grup kışla, bir mahkeme ve yöneticinin sarayı vardı. Modern bir hidroelektrik güç istasyonu, fabrikalar ve sokakların aydınlatılmasını sağlıyordu.

6 Mart 1891 sabahı, bir grup avcı Hardy Yarımadası'nın batısındaki Nöbetçi Kulübeleri Dağları'nın eteklerinde altın damarları buldu. Bu keşif California ve Klondike'da olduğu gibi altına hücuma ve cumhuriyetin hızla çöküşüne neden oldu.

Altın humması çalışanların tarım, balıkçılık ve çiftçiliği terk etmesine yol açtı. Bu hastalıktan kurtulmayı başarabilenler sadece Patagonyalılardan kaçarak Hoste'ye sığınan birkaç yerli oldu.

1893 kışı adanın en kötü kışı oldu; tükenmiş üretim ve ilk zamanlardakinin beş katı nüfus sonucu, aç halk arasında hırsızlık ve cinayet patlak verdi. 10 Ocak 1894'te bir Şili savaş gemisi cumhuriyete saldırdı. Hayalkırıklığına uğramış ve kederli Kaw-djer teslim oldu. Cumhuriyet dağıldı, Hoste, Şili'nin bir parçası oldu. Liberya ise harabeye döndü ve artık resmi haritalarda adı geçmiyor.

(Jules Verne, *Les Naufragés du "Jonathan"*, [ö.s.] Paris, 1909)

LİCHTENBURG GRANDÜKALIĞI, 1316'da kuruldu. 1683'te Türkler Lichtenburg'u fethetmeye çalıştı ancak başarılı olamadılar; o günden bu yana Lichtenburg'un fakirliği ve genel önemsizliği onu yabancıların ilgisini fazla çekmeyen bir yer haline getirmiş ve uluslararası politik olaylar bu bölgeyi pas geçmiştir. Ülkenin tek ürünü, yeterince ihraç edilemeyen ve pek de iştah açıcı olmayan bir peynirdir. 1949'da ülkenin dış ticaret dengesi eksi 887.000 *kronen*'di. Lichtenburg bir ordu sahibi olamayacak kadar fakirdir ve yılda bir düzenlenen Lichtenburg Fuarı da bütçe yetersizliğinden artık yapılamamaktadır.

Hanedan 1683'te kurulmuştur. Şimdiki Grandük Otto ve Grandüşes Sophie çocuk sahibi değildirler ve dükalığın vârisi de Prenses Maria'dır. Ancak söylentiye göre prenses halktan biri ile evlenmek için unvanını terk edecek, bu durumda da hanedanın sonu gelecektir. Kraliyet ailesi Lichtenburg'un yirmi sekiz tam üç bölü on milkaresine sahiptir ancak bunun sadece üç tam bir bölü yedi milkaresi ekilidir.

Hükümet koalisyon hükümetidir ve son yirmi yıldır hiç seçim yapılmamıştır. Yaşlı başbakan Sebastian Sebastian'ın yerine o güne dek maliye bakanlığı ve Muhafazakâr Radikal Parti'nin başkanlığını yapan General Cosmo Constantin getirilmiştir. Dışişleri Bakanı Hugo Tantanin, yeni Maliye Bakanı olmuştur.

Adı yine Lichtenburg olan başşehrin merkezinde Kraliyet Sarayı ve aslında Grandük Maximillian'ın metresi için inşa ettiği Amerikan Konsolosluğu bulunur.

(*Call Me Madam*, yönetmen Walter Lang, ABD, 1951)

LİDENBROCK DENİZİ, aslında yerin bağrına gömülmüş bir okyanus olarak da tanımlanabilir. 1863 yılında Hamburglu Profesör Lidenbrock'un yönetimindeki bir keşif seferi sırasında bulunmuştur. İskoçya'daki Grampian Dağları'nın altında, İzlanda'nın üç yüz elli fersah güneydoğusunda yer alır. Suyu tatlıdır ve Akdeniz'in suyunu andırır. Kumsalı, yaradılışın ilk günlerinden kalma küçük deniz kabuklarıyla dolu güzel altın kumlarla kaplıdır.

Lidenbrock Denizi, büyük ihtimalle elektriğin neden olduğu, kuzey ışıklarına benzeyen ve aydan daha parlak ışıklar saçan, beyazımsı ışıltılarla parlar. Bu okyanusu kaplayan dev tavanın önemli bir kısmı, sürüklenen buharların oluşturduğu ve günün belli zamanlarında sağanak yağmurlara neden olan koca bulutların ardında gizli kalır. Gökyüzünün elektrik tabakasının bulutlar üzerinde yarattığı etki, güçlü bir melankoli yarattığı tahmin edilen göz kamaştırıcı ışık oyunlarını meydana getirir.

Lidenbrock Denizi'ni araştırmak isteyen seyyahlar GRAUBEN LİMANI'ndan yola çıkmalıdırlar. Buranın yakınlarında güneş şemsiyesi benzeri ağaçlar, on ila on beş metre boyunda, aralarından ışık sızdırmayacak kadar çok beyaz mantarların olduğu yüce bir orman vardır. Bu sıradışı bitki örtüsünün altında tarihöncesi döneme ait çokça kemik bulunur ve seyyahlar burada *mastodon* çenesi, *dinotheres* azıdişi ve *megatherium* uyluk kemiği bulabilirler.

Seyyahlar Lidenbrock Denizi'nin içinde, birçok tarihöncesi hayvandan iki tanesi olan ve halen bu bölgeyi işgal eden *plesiosaurus* ile *ichtyosaurus*'ların kanlı dövüşlerini izleyebilirler.

Ziyaretçilere Lidenbrock Denizi'ni rahatça geçebilmeleri için fosilleşmiş ağaçtan bir sal yapmaları tavsiye edilir. Çünkü yüzeye, geldikleri güzergâhtan (İzlanda'daki Snaefells Jökull krateri – bkz. SAKNUSSEMM KORİDORU) dönmeleri uygunsuz olur . Ziyaretçiler bir yeraltı patlamasına katılmaya çalışmalıdırlar. Bir yanardağın bacasına doğru yükselen lav akımı seyyahın salını dünyanın yüzeyine taşıyacaktır. Lidenbrock'un keşif ekibi, Ağustos 29, 1863'te İtalya'nın Stromboli Yanardağı'nda bu şekilde ilerlemiştir.

(Jules Verne, *Voyage au centre de la terre*, Paris, 1864)

LİKSUS, Afrika'nın kuzeybatı kıyısının açıklarında, denizin kara içine doğru uzanan bir kolu tarafından kucaklanmış bir adadır. Liksus eski zamanlarda altın meyveler veren ünlü bir korunun bulunduğu bir bölgeydi. Bu koruluktan şimdi geriye sadece bir tek ağaç kalmıştır. Ağacın çiçeklerinin taçyaprakları altın varaklar gibi, meyveleri ise ağır altın toplar gibidir; topların içindeki etli kısmın ise metal cevheri kristallerine benzer bir yapısı vardır. Metal gövdeli ve altın kanatlı eşekarısı benzeri böcekler bu meyvelerin sularını toplar. Böcek yuvalarında kovana benzer hücreler vardır ve burada yeni doğanlarin beslenmesi için balı andıran bir madde üretilir. Bu madde dokunulmayacak kadar sıcaktır ve dökme altına benzer. Kovanları incelemek isteyen kişi, arıların mahmurlaşıp yanlarına yaklaşılmasına izin verdikleri saatler olan günbatımına dek beklemelidir.

(Yaşlı Plinius, *Inventorum Natura*, İS 1. yy)



LİKSUS'ta altın meyvelerin sularını toplayan metal bocekler.

LİLAR, Hohenfliess Prensliği'nde, PESTİTZ yakınlarında, Hohenfliess Prensi'nin zevk bahçesi ve ikametgâhıdır. Lilar'ın meşe, köknar, akkavak ve meyve ağaçlarıyla dolu bahçelerinde birkaç güzel bina bulunur. Su Evi, Lilar Vadisi boyunca akıp giden bir dere olan Rosana'nın beslediği çeşmeleri ile meşhurdur. Blumenbühl Dağları'ndan görülebilen yüksek bir tepenin üstündeki Gökgürültüsü Evi, bu adı sık sık yıldırım çarptığı için almıştır. Mekanik ışıkları ve suni yağmurlarıyla Büyülü Orman ise Versailles'dakinden daha karmaşık labirentleri andırır. Yerden tavana dek uzanan ve dallar ve yapraklarla çerçevelenmiş pencereleri olan Düşler Tapınağı, insan yapımı bir binadan çok bir orman alanı izlenimi uyandırır. Lilar Sarayı'na ise sarmaşık kaplı kayalıklar, meyve bahçeleri ve yasemin çalılıkları arasından yükselerek çıkan bir yoldan varılır. Seyyahlar sarayın avlusunda yaşayan bülbül, kanarya, kılıç kırlangıcı, ardıçkuşu, ispinoz, tarlakuşu, sülün, güvercin ve tavuskuşu sesinden adeta sağır olabilirler.

(Jean Paul [Johann Paul Friedrich Richter], *Titan*, Berlin, 1800-03)

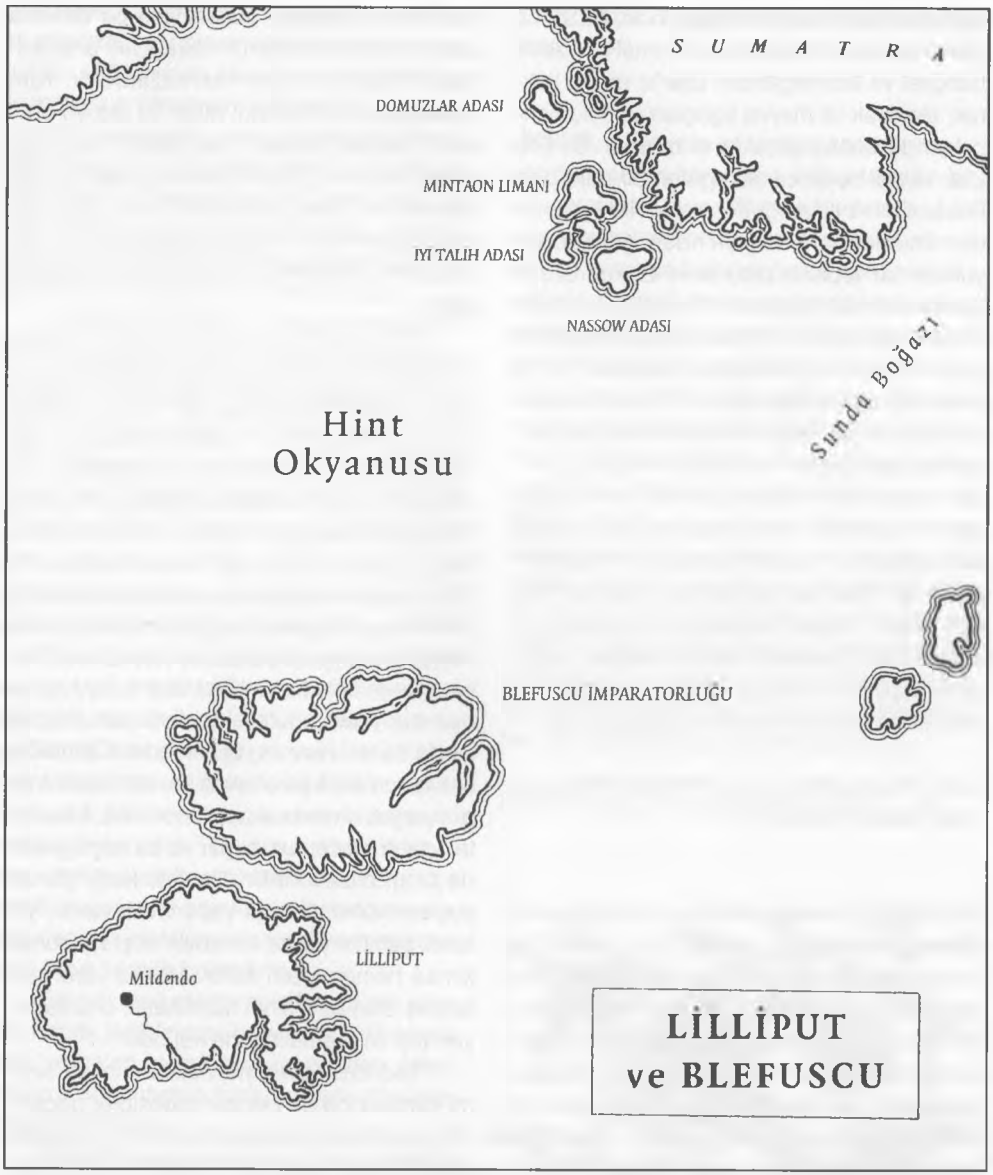
LİLLİPUT, Sumatra ile Sunda Boğazı'nın güneybatısında bir adadır. Ada, 1699'da burada batan bir tacir gemisinin doktoru olan Lemuel Gulliver tarafından keşfedilmiştir. Ada halkı altı inçten kısa boyludur ve yabancı ziyaretçilerin çoğunun alışkın olduğunun aksine bu ülkedeki her şey bir inç ile bir ayak arasında bir ölçüye sahiptir. Atları dört buçuk inç boyundadır ve tarlaları çiçek tarhları kadar, en uzun ağaçları ise yalnızca yedi ayak boyundadır.

Başşehir Mildendo, iki buçuk ayak yüksekliğinde ve on bir inç eninde duvarlarla çevrilidir. Şehir kapısının yanlarında araları on ayak olan sağlam kuleler bulunur. İki anacadde, kare şekilli şehri her biri kendi içinde üç ila beş kat yüksekliğinde evler, dar sokaklar ve duvarlarla bölünmüş dört dikdörtgene ayırmıştır. Şehrin nüfusu beş yüz bindir. İki ayak yükseklikte bir duvarla çevrili olan imparatorun sarayı, iki anacaddenin kesiştiği şehir merkezindedir. Kırk ayakkare olan dış avlu, diğer iki avluyu çevreler; kraliyet daireleri ise karenin tam ortasında yer alır. Dört inç kalınlığında taş duvarlardaki (Lilliput standartlarına göre) devasa kapılar bir avludan diğerine açılır. Kraliyet parkı, Mildendo'nun iki yüz yarda dışındadır.

Altı inçten uzun ziyaretçiler, Lilliput standartlarına uymanın çeşitli zorlukları olduğunu unutmamalıdırlar. Mümkünse, evlerin üstüne basmaktan ve istemeden de olsa ağaç köklerini sökmekten kaçınılmalıdır. Ziyaretçilerin tümü ülkenin yasalarından bazılarını bilmek durumundadır. Lilliput'ta hukuki düzen ödül sistemi üzerine kuruludur. Yetmiş üç ay devri boyunca yasalara uyduğunu gösteren herkese (ilgili kişinin durum ve mevkisine göre değişen) ve devlet fonundan karşılanan bazı ayrıcalıklar tanınır; bu kişi ayrıca babadan oğula aktarılamayan *Snilpall* ya da Yasal unvanını da hak eder. Dürüstlük, üstün kurnazlık karşısında savunmasızdır argümanına dayanarak, dolandırıcılık, hırsızlıktan daha büyük suç sayılır ve bu suça genelde ölüm cezası verilir. Devlete karşı işlenen suçların tümünün ağır yaptırımları vardır; yalancı şahitlik ya da iftiradan suçlu bulunan kimse hemen idam edilir. Haksız yere suçlanmış olan bir kişinin tazminatını onu suçlayan kişi ödeyemezse, devlet öder.

Teoride, devlet mevkilerine insan seçimi konusunda da benzer prensipler geçerlidir. İyi ahlaka, yetenekten daha çok değer verilir. Lilliput'lulara göre dürüstlük, adillik ve ölçülülük herkesin elinden gelir ve erdem, iyi niyet ve deneyim ile herkes devlete hizmet edebilir.

Pratikte ise bu prensipler oldukça aşınmıştır. Parti ve hizip politikaları adanın siyasi yaşamına daha çok hükmeder hale geldikçe, on yedinci yüzyıl başlarında ortaya çıkan, ip-dansı, zıplama ve sürünme gibi garip gelenekler gittikçe önem kazanmaya başlamıştır. İp-dansı yalnızca sarayın yüksek mevkilerine



aday olanlar tarafından uygulanır. Bu kişilerin mutlaka soylu olmaları ya da liberal eğitim almış olmaları gerekmese de, bu sanat üzerine eğitimleri çocukluktan başlar. Ölüm ya da itibardan düşme (ki bu az rastlanan bir durum değildir) gibi nedenlerden dolayı bir mevkide yer açılırsa, beş ya da altı aday bir ip üzerinde dans etmek üzere-başvurur. İki ayak uzunluğunda ince bir ip, yerden yaklaşık bir ayak yükseğe gerilir; adayların bunun üzerinde dans edip, havaya zıplaması gerekir. Her kim en yükseğe zıplayıp, düşmeden ipin üzerine inerse, mevki ona verilir. İmparator sık sık kabine bakanlarına ve diğer görevlilere bir ip üzerinde dans etmelerini ve yeteneklerini kaybetmediklerini ispatlamalarını emre-

der. Ancak ip-dansı gösterileri çoğunlukla ciddi ya da ölümcül kazalarla sonuçlanır. Zıplama ve sürünme yalnızca elinde yere paralel bir sopa tutan imparatorun ya da bakanın şahitliğinde yapılır. Beceri sınavından geçen adaylar birer birer ilerleyerek ya sopanın üzerinden atlar ya da sopa yükseltilip alçaltıldıkça altında ileri geri sürünürler. En uzun dayanabilen ve fazla çeviklik sergileyen aday mavi bir sicimle ödüllendirilir. İkinci kırmızı, üçüncü ise yeşil sicim kazanır. Sicimler bele dolanarak takılır ve bir kraliyet ödülü simgesi olduklarından onlara çok değer verilir; ziyaretçiler bunları sarayın önemli insanlarının çoğunun üzerinde fark edeceklerdir.

İmparatorluğun temel politik hizipleri, adlarını giydikleri uzun ve kısa topuklu ayakkabılardan alan partiler olan, sırasıyla *Tramecksan* ve *Slamecksan*'dır. Bu hizipler birbirleriyle yemez, içmez ve konuşmazlar. *Tramecksan*'ların sayısı daha fazladır ve eski yapıya daha sıcak baktıkları söylenir, ancak hiçbir politik güçleri yoktur. İmparator ise, sarayda mevki sahibi olabilen tek parti olan *Slamecksan*'ları destekler. Prensin yaklaşımı ise daha belirsizdir. Topuklarından biri diğerinden yüksek olduğu için –bu yüzden topallayarak yürür– *Tramecksan*'ları desteklediği düşünülür.

İmparatorluk bir süredir sivil tartışmalarla bölünmüştür. Geleneklere göre bu ülkede yumurtalar yuvarlak ucundan kırılırdı, ta ki bir imparator bu şekilde yumurta kıran oğlunun parmağını kestiğine şahit olana kadar. Bunun üzerine imparator tüm yumurtaların sivri ucundan kırılması için ferman çıkardı. Ferman halkın çok içerlemesine neden oldu ve altı isyana yol açtı. Bu karışıklıkta bir imparator tahtından oldu, bir diğeri ise yaşamından. Komşu ada BLEFUSCU'nun hükümdarları araya girmeye başlayıp, yenilgiye uğrayan Yuvarlak-uççu'lara kendi krallıklarına sığınmayı teklif edince işler daha da ciddileşti. Blefuscu imparatoruna göre Lilliput hükümetinin tavrı, *Brundecral*'in elli dördüncü bölümünde tüm gerçek inananların yumurtayı uygun ucundan kırması gerektiğini belirten peygamber Lustrog'un doktrinlerini ihlal etmiştir. Lilliput yorumuna göre uygun uç, tabii ki, sivri uçtur. Sürgündeki Yuvarlak-uççu'ların Blefuscu sarayını etkilemesi sonucu savaş patlak vermiş ve Lilliput işgal edilmeye kalkışılmıştır. Bunlar, Gulliver Lilliput'ta konukken olmuştur. Gulliver dar kanal boyunca yürüyerek ve Blefuscu'luların minik gemilerini Lilliput'a çekerek işgal planlarını köstekleyiştir. Sonunda, daha çok Lilliput'un lehine olan bir barış sağlanmıştır. Seyyahlar bu tartışmalı konuda birçok kitap bulabilir, ancak bunları dışarıdan satın alınmaları gerekir, çünkü hepsi Lilliput'ta yasaklıdır.

Normal şartlar dahilinde iki ada arasındaki ilişki oldukça samimidir. İkisi arasında ciddi bir ticaret vardır ve bir ülkeden sürgün edilenler, alışkanlık icabı diğerine sığınır. Her iki imparatorluğun soylu ve zengin sınıfı, eğitimlerini tamamlamaları, dünya hakkında bilgi edinmeleri ve diğer dilleri öğrenmeleri için çocuklarını geleneksel olarak kanalın öte yanına gönderirler. Aslında her iki imparatorluk da kendi dilinin güzelliği ve kadimliğiyle övünür ve komşusunun diline küçümsemeyle bakar.

Lilliput'luların çocuk yetiştirme konusunda çok farklı görüşleri vardır. Onların inancına göre doğa kanunlarına uygun olarak ırkların devamlılığını sağlamak amacıyla çiftleşen dişi ile erkek, aslında hayvandan farksızdır. Bir çocuğun kendisini dünyaya getirdiği için ailesine minnettar olmasını gerektirecek bir neden yoktur, çünkü doğmak –insanın yeryüzünde yaşadığı acılar düşünülürse– bir ayrıcalık olmadığı gibi, birleşme sırasında aklı başka yerlerde olan annebabanın asıl niyeti de çocuk sahibi olmak değildir. (EREWHON'a gitmiş olan seyyahlar, Erewhon'luların doğma ve doğurma konusundaki sorumluluklarla ilgili tamamen zıt görüşlere sahip olduklarını fark etmişlerdir.) Yine Lilliput'lulara göre ebeveyn bir çocuğun refahını sağlamak üzere teslim edilebileceği en son kişilerdir, bu yüzden de her kasabada bir çocuk bakımevi vardır. (Kırsal kesim sakinleri ve işçiler dışında) tüm aile-

ler çocuklarını bir nebze ağırbaşlılık sahibi olduklarına inandıkları yaş olan yirmi aylığa kadar bu bakımevlerine göndermek durumundadır. Bundan sonraki eğitim, öğrencinin durum ve mevkisine göre değişir. Tüccarların oğulları yedi yaşında çıraklığa başlarken, nitelikli kişilerin oğullarının eğitimi on beş yaşına dek sürer. Bu ikinci grubun hizmetkârlarla konuşmasına izin verilmez ve böylece erken yaşta budalalık ve kötü alışkanlıklarla karşılaşmaları ihtimali ortadan kaldırılır. Aileleri onları yılda sadece iki kez ziyaret edebilir ve onlarla bir profesörün gözetiminde yalnızca bir saat konuşabilirler. Bu zamanlarda fısıldamak, hoş sözler söylemek ve hediye vermek yasaktır. Eğitim, dürüstlük, alçakgönüllülük, din ve vatanseverlik ilkelerini aşılamak üzere tasarlanmıştır.

Kızlar ayrı bakımevi ve okullarda yetiştirilir, ancak onların eğitimi ile erkeklerinki arasında, fiziksel egzersizlerinin daha az vahşi olması dışında pek bir fark yoktur. Kızlara ev hayatı hakkında da bilgi verilir ve ülke geleneklerine bağlı olarak, temizlik ve iffet ötesinde her tür kişisel övünç kaynağından nefret etmeleri öğretilir. Kızların eğitiminin ardındaki felsefe, evli bir kadının sürekli genç kalması mümkün olmadığından, kocası için daima mantıklı ve uyumlu bir eş olmayı sürdürmesi gerektiğidir. Kızlar evlenilebilir yaş olan yirmi yaşına dek okula giderler.

Eğitim zorunlu olduğu halde, ücretsiz değildir. Ailelerin çocukların bakımı için maddi katkıda bulunmaları gerekir. Lilliput'lulara göre dünyaya çocuk getirip de onun bakımını halka yüklemek ayıptır.

Ziyaretçiler, Lilliput'luların cenaze törenlerinin kendilerininkinden bir şekilde farklı olduğunu anlayacaklardır. Ölüler, başları aşağı gelecek şekilde gömülürler çünkü Lilliput'lular dünyanın düz olduğuna ve on bir bin ay devri sonra gerçekleşecek ölülerin dirilme gününde baş aşağı döneceğine inanırlar. Böylece dirildikleri zaman ölüler ayakları üzerinde dikiliyor olacaklardır. Lilliput'un daha eğitimli kesimi bunu saçma bulur, ancak alt sınıfları memnun etmek adına bu gelenek sürdürülür.

Lilliput lisanının fazla ayrıntılı bir dökümü yoktur. Birkaç kalıp bilmek ziyaretçilerin işine yarayabilir; *Hurgo* "Yüce Tanrı", *Borach Mivola* "Yoldan çekil" *ve Quinbus Flestrin* "Koca Dağ Adam" –Lemuel Gulliver'e düzülen övgü– anlamına gelir. Şunu da hatırlatmak gerekir ki, yazılı sözcükler sayfanın bir köşesinden diğerine çapraz okunur.

En iri bozuk para yaklaşık bir pul tanesi iriliğinde altın bir disk olan *sprug*'dır. Ölçülere gelince, bir *durr* = bir inçin on dörtte biri ve bir *glumgluff* = bir ayağın onda biridir. Lilliput'ta zaman, saat ve dakikayı gösteren saat kollarıyla değil, saniyeleri gösteren kolla ölçülür.

(Jonathan Swift, *Travels Into Several Remote Nations of The World. In Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of several Ships*, Londra, 1726)

LİMANORA, Güneydoğu Pasifik'teki RİALLARO Takımadaları'ndan biridir. Bir sis bulutuyla çevrilidir. Yabancılar burayı "Şeytanlar Diyarı" diye de bilir. Denizden gelen bir seyyah öncelikle Lilaroma Yanardağı'nın karlarla kaplı zirvesini görecektir. Ada suni fırtınalar yaratan ve buraya yaklaşmayı bir şekilde tehlikeli kılan koni şeklinde bir fırtına göstergesiyle ve mancınıklarla korunur.

Limanora'nın içleri set set tepeler ve tropikal bitkilerle yeşillenmiş vadilerle kaplı dağlık alanlardır. Kayalık sahiller ve uçurumlar volkaniktir ve mercan kaynaklıdır.

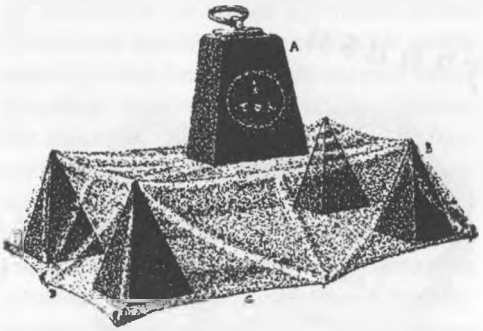
Limanora bitki örtüsü Pasifik'teki örneklerinden tamamen farklıdır. *Floronal* ağacı ya da yaşam ağacı bataklık alanlarda yetişir; bir *floronal* esansı –günümüzde sentetik olarak üretilebiliyor– ciğerlerin çok az havayla veya tamamen havasız çalışmasını sağlar. Dağların ortasında bir yerlerdeki çorak toprakta, kaslara ve kıkırdak dokuya esneklik kazandıran *germabell* adlı meyve yetişir. *Alfarene* ya da oksijen çalısı, yosun gibi



yetişir ve kar altında yıllarca yaşayabilir; kabuklu meyvesi ya da kozalağının içinde çok miktarda oksijen vardır ve seçmeli dölleme sayesinde ağacını yetiştirmek mümkündür. Bu üç bitkiden yapılan bir karışım, Limanora'lıların hiç hava olmayan yüksekliklere kadar uçmalarını sağlar.

Limanora'nın en önemli ürünlerinden biri topraktan çıkartılan, ama aynı zamanda saf haliyle toprağın derinlerinde de bulunan *irelyum*'dur. Bu, hafif, şeffaf, güçlü, esnek ve diğer maddelerle karıştırıldığında elastikleşen bir maddedir ve Limanora medeniyetinin temelidir. Tül gibi incecik dokunabilir ve yine de deri kadar sert kalır ve hem ağır mühendislik işlerinde hem de hafif giysi yapımında kullanılır. *İrelyum* ve diğer metaller, yeraltı çalışmasına gerek kalmasın diye karmaşık uzaktan kumanda aletleriyle mekanik olarak çıkartılır.

Limanora iki büyük vadisi ile övünür: Rimla ve Fialume. Rimla, Lilaroma Yanardağı'nın eteklerindedir. Büyük su kemerleri suyu dağlardan, ağzında devasa bir geçit olan bu vadiye taşır. Rimla Vadisi'nin ortasında, içlerinden şeffaf metal tüpler çıkan çok yüksek kuleler ile kule tepelerine doğru ışık saçan karmaşık makinelerin bulunduğu büyük şeffaf bir kubbe vardır. Burası, enerji üretim ve dağıtım noktası olan Kudret Mabedi'dir. Ancak rüzgâr ve güneş enerjisi de kullanılır. Fialume aynı zamanda Geçmişin Vadisi diye de anılan, iç kısımlarda konumlanmış büyük, gür otlu bir vadidir. Vadi, üzerinden göz kamaştıran



LİMANORA Adası'nda sisin gücünü kanıtlamak için yapılan bir deney.

ağaçları, çalıları ve çiçekleri sulayarak geçen birkaç derenin aktığı parıltılı bir çatı ile bölünmüştür. Vadinin ortasında bir açıklıkta, yanlarında revak ve sıra sütunlar bulunan ve neredeyse çatıya kadar yükselen basamaklar yer alır. Fialume aynı zamanda, ölülerin ağaçlar arasındaki yüksek kaideler üzerine dikildikleri bir mezar alanıdır. Cesedin bozulmasını önlemek için dokunun yerine *irelyum* kaplanır. Bu maden keşfedilmeden önce ise cesetler (YEŞİL ÜLKE'de olduğu gibi) damlataş mağaralarında kireçlendirme yöntemiyle muhafaza edilirdi. Daha da eski zamanlarda ise ceset yakılarak gömülürdü. Günümüzde cesetler kronolojik sırayla ailelere göre gruplanır.

Limanora'nın ilk yerlileri güneyden göç etmiştir; eski kültürlerden biri volkanik bir patlama ile yok olmuştur ve bu şehrin kalıntıları halen ıssız Antarktika topraklarında görülebilir. Limanora uygarlığı fiziksel ve ruhani gelişim arzusu üzerine kuruludur. İlk başta dikkatli çiftleşme sonucu tüm kalıtsal hastalıklar yok edilmiş, eğitim ve reform ise suç oranını zamanla azaltmıştır. Bir din reformcusu ise geriye kalan tüm sosyal sorunları özel mülkiyeti ortadan kaldırmakla çözmeyi önermiştir. Bu kişi daha sonra suikasta kurban gitmiş ve çıkan iç savaş sonucu sosyalistler yenilmiştir. Üst sınıflar bu yeni dini altedebilmek için onu benimsemiş ve şehidi de ilahi kabul ederek tapınmışlardır; inanç ise sosyalist unsurlarından arındırılmıştır. Sosyalistler ve diğer istenmeyen unsurlar takımadanın diğer adalarına gönderilmiş ve geri dönmeleri, ölüm cezası tehdidiyle önlenmiştir. Şu anda gelişimi tıkayan her tür engel ortadan kaldırılmıştır. Tüm hayvanlar adadan çitlerle ayrılmıştır ve Limanora'lıları rahatsız edeceği için tüm ölü ya da yok olmaya yüz tutmuş bitkiler yok edilmektedir.

İnsanlar kısa boylu, geniş göğüslü, uzun kollu ve koca kafalıdırlar. Nabızları bir Avrupalınınkinden daha hızlı, ancak nefes alıp vermeleri daha yavaştır. Aşırı uçlardaki ısılara karşı büyük dayanıklılıkları vardır. Ayak başparmakları, kolları ve ayaklarına taktıkları ve küçük motorlarla çalıştırdıkları tüle benzer kocaman kanatlara kumanda etmekten dolayı zaman içinde bir tür el başparmağına dönüşmüştür. Uçma kabiliyetleri neredeyse içgüdüsel bir hal almıştır. Limanora'lılar irade gücünün en iyi gözle kanalize edilebilen bir tür manyetik güç olduğuna inanırlar. Bunu hipnozda ve upuzun sessiz diyaloglar sürdürdükleri göz dilinde kullanırlar; söyleyecekleri özel ya da gerekli bir şey olmadıkça kesinlikle konuşmazlar. Kibar, güvenilir ve sadedirler. Boyunlarının arkasındaki hassas bir sinir merkezi havadaki ya da maddelerdeki elektrik titreşimlerini algılar. *Firla* denen bu elektrik algısı uçarken kullandıkları yön duygularının ve *filammu*'nun (irade-telgrafı, uzun mesafelere duygusal sinyaller gönderip alma) temelidir. Duyuları oldukça gelişkindir; yıldızlarda meydana gelen ve normalde yalnızca teleskopla görülebilen değişimleri görebilir ve bir karışımın bileşenlerini sadece koklayarak ya da tadarak belirleyebilirler. Ciltleri ışığa duyarlıdır ve birkaç farklı ışık kaynağını birbirinden ayırt edebilirler. Parmakları ile kanalize ettikleri manyetizma sayesinde acıyı dindirebilirler. Limanora'lılar yüzlerce yıl yaşar.

Limanora'da okul ya da üniversite yoktur çünkü bunlar tektipliğin yatağı sayılırlar. Ancak eğitim topluluğun temel fonksiyonu sayılır ve çocukların eğitimine elli ila yetmiş yıl kadar zaman ayrılır. Öğrencilere yirmi

beş yaşına gelene dek serbest sosyal ilişkiye girme izni verilmez ve bu yaşa geldikten sonra da sosyalleşmelerine yalnızca kısa süreler için ve gözetim altında izin verilir. Elli yaşına varıldığında, geçmişe duyulan saygı tamamen yok olmuşsa Limanora'lılar Fialume Vadisi'ne götürülürler ve burada ırklarının geçmişini izleyerek ürperir ve gösterdikleri gelişimi yeniden takdir ederler. Ancak yetmiş beş yaşına geldiklerinde ebeveynliğe uygun olduklarına karar verilir.

Dersler arasında matematik bulunmaz, çünkü tüm hesaplar makineler tarafından yapılır. Dil kamusal bir kurum olarak kabul edilir. Tüm belirsizliklerinden arındırılmadıkça ve yetişkinler komitesince onaylanmadıkça hiçbir sözcük dile giremez. İhtiyaç doğduğunda yaşlılar konseyi yeni sözcükler tasarlar ancak bu sözcüklerin kabul edilmeden önce evrensel kullanım testinden geçmeleri gerekir. Edebiyat yoktur, çünkü yalnızca kimilerinin yetenekli oldukları bir sanat dili fikri, gündelik dilin yetersiz olduğuna delalet olacaktır. Limanora kültüründe kurguya en yakın olan şey, Gelecekleme Tiyatrosu'nda robotların rol aldıkları gelecek temsilidir. Dilleri çok kesin bir dil olduğundan Limanora'lılar şöyle deyişler keşfetmişlerdir; "Sözler belirsizse, her şey yanlıştır" ya da "Sen sözlere özen gösterirsen, düşünceler de kendilerine özen gösterir" (HARİKALAR DİYARI'ndan asil bir bayanın daha iyi bir ifadesi ile: "Sen seslerin icabına bak, duyular kendi başının çaresine bakar.")

Limanora hükümeti ebeveynler, profesyonel ebeveynler (çocuklara daha uygun olan manevi aileler) ve gözetmenlerden oluşan bir konseydir. Aile yönetim birimidir ve evlilik ırkın gelişimini sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Seks çoğalma amaçlıdır.

Limanora'nın ilginç bir özelliği mimarisidir. Her kadının ya da erkeğin bir evi vardır ve her evde de iki sarmaşığı temsil eden bir süsleme bulunur. Bunlar sarkıp ayrılırlarsa ev sakinleri inziva talep eder ve ziyaretçilere bu kişileri rahatsız etmemeleri önerilir. Birbirlerine dolanırlarsa çevrede dostlara ihtiyaç vardır. (Bu biraz İngilizlerin "rahatsız edilmemek için kapıyı kapama" geleneğini andırır). Yaşamın nihai zaferini, cenazelerde de temsil edildiği üzere, kendi başına ayakta durabilme yeteneği olarak gören Limanora'lılar için yalnızlık çok önemlidir. Onlara göre yalnızlık "üstün kişiliğin ifadesidir, daha adi duygular ise sürücüldür". Kişisel yaşam alanı diğer nedenlere bağlı olarak da gereklidir. Limanora'lıların algıları öylesine gelişmiştir ki insan bedeninin işleyişi sırasında çıkardığı tüm doğal sesleri duyarlar ve bu da onlar için bir başkasına yakın uyumayı katlanılmaz hale getirir.

Evlerin şekil ve yapıları sahipleri tarafından *ooloran* adlı bir makine ile sık sık değiştirilir. *Ooloran,* Lilaroma'da bir plato üzerine inşa edilmiş merkezi dev bir kubbenin etrafını çevreleyen kubbeciklerden meydana gelen Oolorefa Mimari Odası'nda durmaktadır. *Ooloran* ya da sonarmimar, çeşitli ses ve notalar üreterek bunları bir *irelyum tozu* dalgasının içine yollar ve burada istenilen şekil ortaya çıkar. Ardından mıknatıslar toz parçacıklarını tutar, ısı şekli düzeltir ve ani bir sıcaklık düşüşü ile metal soğutularak işlem tamamlanır. Tatmin edici bir model oluşturulduğunda model duracağı yere havada taşınarak götürülür.

Eğer ziyaretçi bir Limanora'lının evine davet edilirse, yataklara bakması tavsiye olunur. Bunlar, vücut bir yivin içinde yatabilsin diye köşelerinden ve yanlarından asılmış, bir dizi dayanak vasıtasıyla kenarlarla teması kesilmiş, yarı hamak, yarı iskeletli yumuşak ve esnek yataklardır. Yatağa tutturulmuş olan yastığa, sinir merkezlerinden enerji çekip hücreleri yatıştırması amacıyla biraz pozitif elektrik yüklenmiştir. Yatağın iskeleti ise negatif enerji ile yüklenmiştir. Bu yatakları kullanmak bir canlılık yaratır ve Limanora'lılara, o kendilerine has seğirte seğirte, elastiki yürüyüşlerini kazandırır.

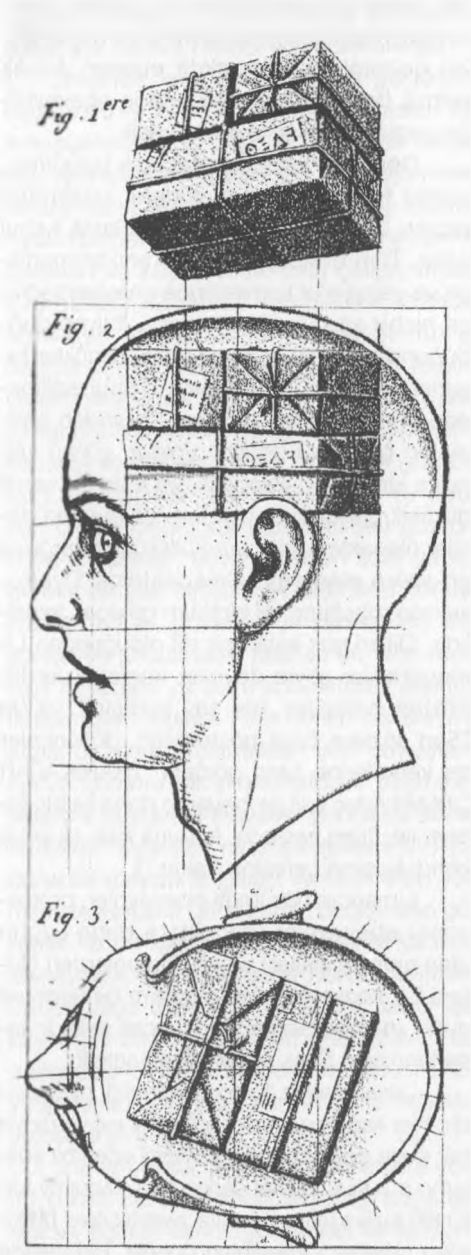
Seyyahlar Limanora'nın muhteşem yapılarından en az dördünü ziyaret etmelidirler. Tellanora, içinde geleceğe ait resimler gösteren *moranalan* ya da zaman teleskopunun bulunduğu devasa merkezi bir sa-

londur. Daha küçük salonlarda uygarlığın sunduğu farklı olanaklar da temsil edilir. Ayrı bir salonda, Limanora'lıların cehenneminin canlandırıldığı *ciralaison* ya da Dehşet Müzesi yer alır. Burada, Batı'nın "uygar" Hıristiyan medeniyetlerine ait birçok görüntü eşliğinde ruhani durgunluk yaşayan bir toplum gösterilir. Tiyatro binası adanın belki de en güzel binasıdır. Lilaroma'nın tepesinde, yanlarında taraçalar ve lavdan yapılma kuleler bulunan devasa bir kristal kubbedir. Burada *duoamovamolan* denen, ses ve ışıkla evrenin müziğini taklit eden ve yorumlayan bir enstrüman çalınır. Limanora'lılar binaya uçarak gider ve kubbenin içindeki sallanan tüneklere asılı kalarak müziği dinlerler. Üçüncü bina ise, koku, tat ve ses kombine sanatına adanmış olan *Ilarime*'dir. Bahsi geçen bu üç duyuya birden hitap eden senfoniler yazılmıştır, ancak bu fazlasıyla edilgen bir deneyim olduğundan her seferinde sadece kısa aralıklarla sunulur. Dördüncü bina Oomalefa, tepeden denize bakan bir burun üzerine kurulu bir dizi salondan oluşur ve buraya şeffaf bir kapıdan geçilerek varılır. En yüksek sırt, yıldızlar gibi kümelenmiş, minare ve kubbelerden müteşekkil takımyıldızlarıyla çift kuleli bir Samanyolu'na benzeyen bir dizi bina ile kaplıdır. Oomalefa beslenme ve tıp bilimlerinin merkezidir ve en ufak bir rahatsızlığı olan buraya koşar.

Limanora'da birkaç özgün bilim vardır; "uyku ölüyü mezarından çıkarır" gibi kadim deyişler üzerine kurulu, kişinin geçmişini ve geleceğini rüya analizleriyle çözmek üzere tasarlanan *sonnology*; yerkürenin kabuğunu ve iç tabakasının hareketlerini inceleyen yergörü bilimi *leomarie* ve çeşitli aletlerin yardımı ile hava değişimleri ve yaklaşan seyyahlar hakkında uyarı veren ada güvenliği ilmi, *lilarie.* Tüm bu hazırlıklara rağmen Limanora, Antarktika'nın sularının çekilmesi ve güneydeki yanardağların sönmesiyle ortaya çıkacak olan nihai bir yıkım tehlikesiyle karşı karşıyadır.

(Godfrey Sweven, *Limanora, the Island of Progress*, New York ve Londra, 1903)

LİMBO'NUN GÖBEĞİ, bebeklerin berbat bir biçimde sarhoş oldukları Kelt Limbosu'yla karıştırılmaması gerekir. Kurtçuk biçimli bir ülkedir, öyle feci şekilde eyalet eyalet bölünmüştür ki, artık burada, parça parça olmadıkça, düşünmek bile serbest değildir.



LİMBO'NUN GÖBEĞİ'nde ortalama bir beynin şeması.

Ülke sakinlerinin beyinlerinde sımsıkı bağlanmış paketler vardır, ama üstlerinde bilinmeyen adresler bulunur. En önemli kişi, aynı zamanda postacı olan, Limbo'nun Göbeği'dir. Elinde Aziz Patrick asasıyla evden eve dolaşır ve şu değişmeyen soruyu sorar: "Size Rodez'deki tımarhaneden üzeri güllü küçük bir darağacı gönderildi. Aldınız mı?"

(Antonin Artaud, *L'Ombilic des limbes*, Paris, 1925)

LİNCOLN ya da **ESRARENGİZ,** Pasifik Okyanusu'nda, Yeni Zelanda'dan 1800 mil uzakta, sönmüş bir volkanik adadır. 1865 yılında, havadan hafif bir araçla Amerikan iç savaşından kaçmakta olan bir grup güneyli tutuklu tarafından rastlantı sonucu keşfedilmiştir.

Yakınında kendine benzer balina şekilli bir komşusu bulunan bu kurak ve kayalık toprak parçası, keşfedildiği zamanlarda denizkırlangıçlarının ve martıların sığınağıydı. Adanın sahillerinin koyu renk kumları üzerinde foklardan, kabuklu hayvanlardan ve yumuşakçalardan oluşan muhteşem bir karma topluluk yaşardı. Daha içerilerde toprak aniden yükselerek ikiz konik tepeleri ebedi karla kaplı volkanik bir dağın hükmettiği devasa bir plato oluşturuyordu. Bu zirvelerin etekleri, geniş ve pitoresk hayvan çeşitlerini barındıran derin ormanlarla kaplıydı.

Burada *Nautilus* adlı meşhur denizaltının mucidi olup adaya sığınmış olan Kaptan Nemo ile karşılaşan Amerikalılar şaşkınlığa düşmüşlerdi. Ancak bu buluşmadan kısa bir süre sonra yanardağ harekete geçti ve çağlayan lavları adanın büyük bir kısmını yok etti. Bugün Kaptan Nemo'nun son evine yalnızca okyanusun yüzeyinde zorlukla seçilebilen küçük bir kayalık alan şahitlik etmektedir.

(Jules Verne, *L'Ile mystérieuse*, Paris, 1874)

LİNDON ya da **OSSİRİAND,** ORTA DÜNYA'nın batı kıyılarıyla Mavi Dağlar arasında uzanan bir bölgedir. ERİADOR'dan çıkıp Lindon'dan geçen Lune Nehri'nin denize ulaşınca oluşturduğu haliç olan Lune Körfezi'yle, Forlindon ve Harlindon olarak ikiye bölünmüştür (Lune, Ortak Dil'de, kadim Gri-elf sözcüğü "Lhûn"un karşılığıdır). Bölgenin başlıca şehri ve limanı, GRİ LİMANLAR diye bilinir. Orta Dünya'nın Birinci Çağı sonunda deniz tarafından tamamen yok edilip yutulan büyük Beleriand diyarından geriye kalanın hepsi budur.

Lindon'da, içlerinden birçokları şimdi KUYTUORMAN denen yerdeki Orman elflerine katılmak için Mavi Dağlar'ı aşmış olan, ya da HOLLİN'e gidenlerle birlikte ayrılmak istemeyen elfler yaşar. Bu alan vaktiyle insanların yardımıyla MORDOR'un Karanlıklar Efendisi Sauron'un güçlerini İkinci Çağ sırasında Lindon'dan dışarı atmayı başaran Gil-galad tarafından yönetilirdi. Gil-galad, Sauron'a karşı insanlarla elflerin Son İttifak'ının önde gelen üyelerinden biriydi, Karanlıklar Efendisi'ne karşı nihai muharebede, ORODRUİN yamaçlarında öldü.

Sonraki yıllarda Lindon'ı, İkinci Çağ'ı sona erdiren muharebede de bulunmuş ünlü denizci ve gemi yapımcısı Cirdan yönetti. Cirdan, Üçüncü Çağ'da Sauron'a karşı muharebelerinde kuzey insanlarına sık sık yardım ederdi, ona karşı hazırlanan planları koordine etmek üzere kurulmuş olan Akdivan'ın üyesiydi.

(J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

LİN LİGUA, Güney Galler'de, Severn kıyısı yakınlarında fazlasıyla derin bir gelgit havuzudur. Öylesine derindir ki gelen dalga hiçbir zaman içini tam olarak dolduramaz. Dalgalar çekilmeye başladığında havuz, yuttuğu suları dağ yüksekliğinde bir fıskiye şeklinde püskürtür.

(Geoffrey of Monmouth, *Historia Regum Britanniae*, İS 12. yüzyıl)

LİPERDA, Doğu Akdeniz'de, Osmanlı Türklerinin yaşadığı bir limandır. Seyyahlar renkli pazar meydanında, Farisi korsanların getirdikleri köleleri satın alabilir. Pazarın yakınlarında, Liperda Paşası'nın, hoş nişli bahçeleriyle dikkat çeken bir sarayı bulunur.

(Eliza Fowler Haywood, *Philidore and Placentia: Or, L'Amour trop Delicat, By Mrs. Haywood*, Londra, 1727)

LİTVANYA (Baltık bölgesindeki Litvanya ile karıştırılmamalıdır), Transilvanya'dan daha az netameli, melankolik bir ülkedir. Litvanya, bir bataklıklar, karanlık ormanlar ve karla kaplı dağlar ülkesidir. Ülkenin her yanında –kimi zaman tehlikeli Litvanya kurtçuklarının musallat olduğu, kimi zaman da kana susamış müsrif ailelerin işgal ettiği– Neo-Gotik şatolar bulunur.

Seyyahlar bilmelidir ki Litvanya'da sürekli yağmur yağar, tabii kar yağdığı ya da gökten elma büyüklüğünde dolu taneleri boşandığı zamanlar hariç. Nadir de olsa, dünyanın bu taraflarına özgü öfkeli bir rüzgâr uğultusu eşliğinde aynı anda yağmur, dolu ve kar yağdığı da olur. Litvanya "Uzun Kışlar Ülkesi" diye bilinir.

Burada iki otel tavsiye edilebilir: *Barlskdat Hanı* ve *Versalis Oteli*; her ikisinde de etkileyici bir bayanlar orkestrası müziği eşliğinde, kehribar renginde mest edici bir içki olan *starka* ikram edilir.

(Henri Guigonnat, *Demone en Lituanie*, Paris, 1973)

LLAREGYB, Galler sahilinde Dewi Nehri ağzında (nüfusu beş yüzden az) bir liman kentidir. Küçük, mahmur bir kaplıca olan Llaregyb, papatya dolu çayırlar ile, şehrin yanından boylu boyunca topallayarak deniz kenarına dek inen, tavşanların dolaştığı ve kambur siluetli bir ormanlık olan Süt Ormanı arasına konumlanmıştır. Çevredeki gür otlaklarda ineklerle keçiler otlar ve yakınlardaki Eşek Yokuşu'nda da eşekler gezinir.

Llaregyb'in yalnızca üç anacaddesi vardır: Taçgiyme Caddesi, İstiridye Evleri ve Eşek Caddesi. Şehrin geri kalanı kaldırımtaşlı dar sokaklardan meydana gelir ve aslında mimari açıdan pek de göz alıcı bir özelliği yoktur. Örneğin, Taçgiyme Caddesi, çoğunlukla iki katlı, ham renklerle boyanmış ve pembeye bulanmış meskenlerden oluşur. Burada birkaç özenti on sekizinci yüzyıl evi bulunsa da, çoğu şu anda bakımsızlıktan harap durumdadır. Bethesda Şapeli ve mezarlığının fazlaca bir tarihi önemi yoktur. Llaregyb'in sporculara da sunabileceği fazla bir şey bulunmaz. Kurbağalarının fazlalığıyla tanınan Dewi Nehri öylesine yoğun bir kaçak balıkçılığa maruz bırakılmıştır ki, ziyaretçi balıkçılara pek bir şey kalmamıştır. Llaregyb'in asıl cazibesi, tuhaf kaldırımtaşlı sokakları, küçük balıkçılık limanı ile burada yaşayan ve ilginç bir bireyselliğe sahip insanların sohbetleridir. Belediye Sarayı'nın önündeki tulumba, şehir halkının toplandığı ana mekânlardan biridir ve büyük ihtimalle dedikodunun da merkezidir.

Küçük liman genelde dalgalarla yükselip alçalan balıkçı tekneleri ile doludur. Havada en ufak bir tehlike bile olsa yerli balıkçılar balığa çıkma konusunda aşırı isteksiz olurlar ve fırtınalı günleri *Denizcinin Kolları*'nın konforuna sığınarak geçirmeyi tercih ederler. Bu birahane, saatinin son elli yıldır on biri gösteren akrep ve yelkovanıyla ünlüdür. Böylece saat hep *Denizcinin Kolları*'nın açılış saatidir. Burada, sıcak, kıvamsız, acı bira satılır, akşamüstleri de müzik ve şarkı söylemek serbesttir.

Her ne kadar düşük bir ihtimalse de *Denizcinin Kolları*'nın dolu olması durumunda ise, şehrin tepesinde para ödeyen misafirlere açık olan *Koy Manzarası*'nda kalmak mümkündür. Bu pansiyonu, ilk evliliğinde emekli muşamba satıcısı Bay Ogmore'dan, ikincisinde ise batık ganyan bayii Bay Pritchard'dan olmak üzere iki kez dul kalmış olan Bayan Ogmore-Pritchard idare eder. *Koy*

Manzarası hem temizliği hem de tozsuz yatak odaları sebebiyle tavsiye edilir. Gerçekten de bu dul bayan misafirhanesinin temizliğine öylesine büyük bir özen gösterir ki, misafirlerin ayaklarıyla halılara basmasına ya da çarşaflarında uyumasına izin vermektense, onları reddettiği söylenir.

Llaregyb halkı aşırı derecede dindardır; çoğunun yataklarının üzerinde hâlâ "Yapmayacaksın" yazan plakalar vardır. Birbirine bağlı bir topluluktur ve herkes komşusunun işleri hakkında detaylı bilgi sahibidir. Püriten olmalarına ve kendi ahlaki standartlarına uymayanları dışlamaya meyletmelerine rağmen, başkalarının en ufak cinsel taşkınlığına karşı bile arzu dolu bir ilgi duyarlar.

Az sayıda soyadı bulunan çoğu toplulukta olduğu gibi, burada da aynı adlı kişiler meslek ya da zanaatlarına göre ayırt edilir. Fırıncı "Ekmek Dai", cenaze levazımatçısı "Ölüm Evans", Şapel orgcusu "Orgcu Morgan", sütçü ise "Sütçü Ocky" diye bilinir. Llaregyb halkının çoğu sözel yetenekleri, net telaffuzları ve neredeyse şiirsel konuşmalarıyla göze çarparlar. Her sabah ve akşam kendi şiiriyle insanları selamlayan vaiz Peder Eli Jenkins, bu yeteneğin en iyi örneğidir.

Kasabanın yemekleri, geleneksel Galler yemekleridir. Galler pastası, *cawl*, pırasalı balık suyu ve halkın topladığı deniz tarakları. Ziyaretçiler artık bazı pişmiş et yemeklerinden sıkılmış olabilirler, ancak söylentiye göre kasap, kır faresi ve köstebek gibi, insan tüketimine uygun olmayan etleri de satmaktadır.

Biraz tarihi değeri olabilecek bir yer, Peder Eli Jenkins'in mistik bir höyük olduğunu söylediği, şehrin arkasındaki Llaregyb Tepesi'dir. Burası aslında Keltler "Yaz Toprakları"nı terk etmeden önce, bölgede yaşayanlar adına yapılmış bir anıt ve Kelt rahiplerince yönetilen evlilik törenlerinin yapıldığı mekândır. Tepede taşlardan yapılmış bir çember vardır, ancak bu, Kelt rahipleri değil, şehrin kasabının oğlu tarafından yapılmıştır. Yine de bu tepe tırmanmaya değerdir, çünkü buradan şehrin panoramik bir görüntüsünü izlemek mümkündür. Romantik seyyahlar, yakınlarda bulunan ve flört eden çiftlerin sıkça uğradığı Süt Ormanı'nı görmek isteyebilirler.

(Dylan Thomas, *Under Milk Wood, a Play for Voices*, Londra, 1954)

LLUNET AYNASI, Meledin Dağı'nın eteklerinde bir mağaranın kayalık duvarlarından damlayan dere sularının beslediği küçük, sığ bir gölettir. Meledin Dağı, PRYDAİN'in kuzeyinde bir bölge olan ÖZGÜR COMMOTLAR ülkesindeki Llawgadarn Dağları'nın zirvesidir. Aşağıda, Meledin Dağı'nın eteklerinin başladığı yere dek ağaçlarla çevrelenmiş, uzun oval bir su birikintisi olan Llunet Gölü bulunur.

Özgür Commotlar ülkesi insanlarının ilmine göre, kendini bilmek isteyen kişinin Llunet Aynası'nın sularına şöyle bir bakması yeterlidir. CAER DALLBEN'li Taran, gerçek kimliğini keşfetmek üzere yollara düştüğünde, MORVA'nın üç dişi efsuncusu ona Ayna'dan bahseder. Taran sonunda Ayna'ya vardığında suyun kristal yüzeyine bakar ve kendi aksinden başka bir şey göremez. Llunet'e giden tüm seyyahlar gibi o da kendisinin sadece kendisi olduğunu keşfetmiştir.

(Lloyd Alexander, *Taran Wanderer*, New York, 1967)

LOCUS SOLUS, Paris yakınlarında Montmorency'deki Seine-et-Oise bölümünde çok geniş bahçelerle çevrili büyük bir villadır. Locus Solus, bilim adamı Martial Canterel'in malikânesidir ve içinde usta ile yardımcılarının yaşamlarını bilim sunağına adadıkları birkaç laboratuvar bulunur.

Bahçede Canterel'in ustalıklı yenilikleri ile birkaç sanat eserinin sergilendiği pavyonlar vardır. Bunların arasında kâşif Echenoz'un Timbuktu'dan getirdiği kilden yapılmış çıplak bir genç adam heykeli de yer

alır; heykelin sağ elinin içinde, *amenorrhea* tedavisinde mucizeler yaratan *Arthemisia maritima* adlı bitki yetişir. Heykelin yerleştirildiği niş, on beşinci yüzyıldan kalma kum altına gömülü bir Breton kenti olan Gloannic'e ait üç tane alçak kabartma ile taçlandırılmıştır.

Ziyaretçilerin beğenisine sunulan bir diğer ilginç nesne ise Canterel tarafından meteorolojik değişimleri tahmin etmek üzere icat edilmiş, karmaşık bir aletin içinde sallanan bir böcektir. Bu alet en ufak bir esintinin yönünü ve kuvvetini on gün önceden belirleyebildiği gibi, gelecekteki her bulutun boyutunu, saydamsızlık ve yoğunluk potansiyelini tahmin edebilir. Böcek aslında doğanın etkilerine maruz bırakılmış bir sanat eseridir ve Dr. Canterel'in tamamen acısız bir operasyonla elde ettiği insan dişi özütünden yapılma incelikli bir mozaiktir. Bu prosedürün keşfi Locus Solus'a diş ağrısı çeken birçok kişinin gelmesine neden olmuş ve Dr. Canterel de diş özütünü pratik nedenlerle kullanmaya karar vermiştir.

Ziyaretçiler bahçenin en güneşli yerlerinden birinde iri bir tür elmas göreceklerdir. Bu elmasın içinde Canterel'in yarattığı özel bir su olan *aqua-mican* bulunur. Bir oksijenleme işlemi sayesinde insanlar ve hayvanlar bu suyun içinde karada nefes alırmışçasına nefes alabilirler.

Locus Solus ziyaretinin en ilgi çekici yanı Diriliş Pavyonu'dur. Burada, buzda saklanan cesetler Canterel'in iki büyük icadı sayesinde aniden yaşama döner: *vitalium* ve *résurrectine*. *Résurrectine* cesedin kafatasına konur ve böylece orada bir zar oluşur; ardından enjekte edilen *vitalium*'un zarla temasa geçmesiyle beraber bir elektrik deşarjı meydana gelir. Bu deşarj sayesinde ceset gerçeğe yakın bir şekilde doğruluverir. Dr. Canterel bu prosedürü mükemmelleştirerek cesetlere insan hayatı boyunca en sık tekrarlanan hareketleri kazandırmayı başarmıştır. Artık canlıya benzerlik yanılsaması tamamlanmış durumdadır: ciğerler nefes alıp vermekte, dudaklar sözcükleri oluşturmakta, eller ise havada sallanmaktadır. Her ceset bu deneyime uygun olmadığından Dr. Canterel uygun olanları büyük bir titizlikle seçer.

Her ne kadar ziyaretçilere Locus Solus'ta rehberlik etme görevini bizzat Dr. Canterel üstlenmiş olsa da, bazı hassas kişiler, içeride durmadan kızının öldürülüşünün detaylarını tekrarlayan yaşlıca bir centilmenin bulunduğu Deli'nin Pavyonu'ndan uzak durmayı tercih edebilir.

(Raymond Roussel, *Locus Solus*, Paris, 1914)

LOCUTA, Oğul Lemuel Gulliver tarafından keşfedilen, LAPUTA ötesinde bir adadır. Daha çok ticaret işiyle uğraşan adanın nüfusu oldukça yoğundur. Locuta'lılar dünyanın tüm milletleri ile ticaret yapmış ve diğer insanlarla ilişki kurup yeni deneyimler edindikçe kanun ve göreneklerini değiştirmeleri gerektiğini keşfetmişlerdir. Uzun çalışmaların nihayetinde, farklı dillerin gelişimi sürecinde insan topluluğunda meydana gelmiş anarşi ve karışıklık yüzünden, farklı toplumların farklı ihtiyaçları ve kanunları olduğu sonucuna varmışlardır. Bu yüzden Locuta'lılar zamanlarının çoğunu dil ve hitabet çalışarak geçirirler. Adanın etrafı, Locuta'lı çocukları üzerinde oturmuş ders çalışırken görebileceğiniz sayısız basamakla çevrilidir.

Locuta yeni bir ülke ile temasa geçtiğinde ilişkileri yürütebilmek için yeni düzenlemeler yapar. Örneğin, Locuta'lılar İngiliz toplumunu dokuz sözcük türü şeklinde analiz etmişlerdir. En kadim ve birinci sınıf olana İşlev denmiş ve dört alt gruba ya da İsim'e ayrılmıştır: her şeyi yönetenler, insanları ve yerleri yönetenler, hayal gücü ile uğraşanlar ve kategorize edenler. Locuta'lılara göre, İsimler'e her zaman, efendilerinin özelliğini ya da niteliğini ilan eden ikinci sınıflar eşlik eder. Bunlar, yani Sıfatlar, çok önemlidirler çünkü İsimler, itibarları nedeniyle onlara bağımlıdır. İsimler'in eylemlerine, Fiil denen

üçüncü bir sınıf eşlik eder. Bağlaç denen dördüncü sınıf Britanyalı rahiplerdir: onların yardımı olmadan taraflar bir araya gelemez.

Locuta'lıların diğer toplumları ne şekilde analiz ettiği ise bilinmemektedir.

(Mrs. E.S. Graham, *Voyage to Locuta; A Fragment by Lemuel Gulliver Junior*, Londra, 1817)

LODİDHAPURA, Kamboçya ormanlarında, ünlü Cüzamlı Kral'ın yönettiği bir şehirdir. Şehre yaklaştıkça koca kütleleriyle gözyüzüne doğru yükselen tapınak ve taştan saraylar hemen göz alır. Zarafetle işlenmiş kuleler heybetli bir ihtişam ile ağaçların üzerlerinden yükseklere doğru uzanır. Şehrin girişinde, üzerinde neredeyse tamamen çıplak kölelerin çalıştıkları tarlalar vardır. Kölelerin evleri, şehir duvarlarının yakınına dikilivermiş sazlıktan evlerdir. Şehir kapısının ardında, çanak çömlek, gümüş ve altın süslemeler ile kilim, koku, silah, zırh ve başka birçok şey satan küçücük dükkânların sıralandığı Lodidhapura sokakları uzanır. Dev ağaçlar ile iri çalılıklar, iki yanında heykeller ve sütünlar dizili, kıvrılarak giden sokakları gölgeler. Temelinden en yüksek kulesine dek bol süslemeli ve parlak renkli seramiklerle bezeli Kraliyet Sarayı şehrin en muhteşem binasıdır.

Lodidhapura dini oldukça basittir: insanlar tüm şehre hükmeden tapınakta Yokedici Şiva'ya tapar. Aynı zamanda, Brahmer ve Vişnu adlı daha küçük iki tanrıya da taparlar.

Lodidhapura'nın güçlü bir ordusu vardır. Askerler pirinç zırh ve deri giysiler giyer, pirinç miğfer takarlar. Genelde kullandıkları savaş aletleri kılıç, mızrak, yay ve oktur.

Lodidhapura'nın Cüzamlı Kral'ının bir rahatsızlığı, buraya 1930'da gelen Amerikalı kâşif Gordon King tarafından tedavi edilmiştir. Anlaşılan Amerikalı ormanlarda sanrılar içinde dolanırken, Lodidhapura'nın yüksek rahibini bir kaplanın saldırısından kurtarmış. Minnettar olan kral ise onu hizmetine aldırmış. King, rakip kent PNOM DHEK'in prensesini kurtardığında kralın gözünden düşmüş ve sonunda bizzat Cüzamlı Kral tarafından ölümle tehdit edilmiştir. King kraldan yakasını, aslında onun düşkün olduğu bir mantar türüne karşı ortaya çıkan alerjik bir reaksiyonun neden olduğu, sözde "cüzam"ını iyileştirerek kurtarmış.

Lodidhapura ziyaretçilerine, kralın öfkesini üzerlerine çekmemeleri tavsiye edilir çünkü aksini yapanlar, bir tür insan ile hayvan dövüşü sayılabilecek ve aynı zamanda çok popüler bir Lodidhapura oyunu olan "kaplan sınavı"na tabi tutulurlar.

(Edgar Rice Burroughs, *The Jungle Girl*, New York, 1931)

LOFOTEN, aynı adlı ada ile karıştırılmaması gereken bir mezarlıktır. Mezar taşları ile sürekli yağan yağmuru dışında, soğuk insan eti ile beslenen ve şişman oldukları gibi sayıları da fazla olan kargalarıyla meşhurdur. Şüphe götürür kimi tanıklara göre, Lofoten Mezarlığı'ndaki ölüler, bazı yaşayan tanınmış kişilerden daha az ölüdürler.

(Oscar Venceslas de Lubicz Milosz, *Les Sept solitudes, poèmes*, Paris, 1906)

LOMB, Hindistan sahilinde bir ülkedir. Lomb'un ana ürünü Combar Bölgesi ormanlarından toplanan biberdir. Bölgedeki yılanlar yüzünden, Lomb halkı güvenli biber toplayabilmek amacıyla el ve ayaklarını, salyangozdan yapılma bir sıvı ile sıvarlar. Combar Bölgesi'nde iki ana şehir vardır: her biri Hıristiyan ve Yahudi karışımı topluluklardan oluşan Fladrine ve Zinglantz.

Lomb'un başlıca şehri, aynı adlı dağın eteklerindeki Polombe'dir. Polombe kuyusu buradadır: Kuyunun sularının kokusu ve tadı her saat değişir ve söylentiye göre buradan üç kez su içmekle, yeryüzünün hangi hastalığı olursa olsun iyileşir. Polombe sakinleri

kuyudan sık sık su içerler ve ne hasta olur, ne de yaşlanırlar.

Lomb halkı, basitliği, yumuşakbaşlılığı ve üzerinden elde edilen kârdan dolayı, öküze tapar. Öküzü altı yedi yıl boyunca çalıştırdıktan sonra etini yerler. Yarı insan yarı öküz putlar yapar, kötü ruhların bu putlar aracılığıyla onlarla konuştuğuna inanırlar. Çocuklar adak törenlerinde Lomb putlarına kurban edildikleri için, seyyahın bu ülkeye giderken yanında ailesini götürmesi tavsiye edilmez.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1357)

LONGJUMEAU, Fransa'da hiç kimsenin terk edemediği bir şehirdir. Şehir halkı birçok kereler Borneo, Yeni Zelanda, Tierra del Fuego ya da Grönland'a gitme planları yapmış, ancak her seferinde seferlerini ertelemelerine neden olacak bir şey olmuştur. Birisi anahtarlarını unutmuş, bir başkası uyuyakalıp treni kaçırmış, bir diğeri de ya bileğini burkmuş ya da cüzdanını unutmuştur. Longjumeau yerlileri şehir dışında hiçbir cenaze, düğün ya da vaftiz törenine katılmamışlardır. Bir keresinde bir çift kaçmayı başardığını sanmıştır: kendilerini Versailles'a götürecek (götüreceğini sandıkları) bir trenin birinci sınıf vagonuna binmişlerdir. Ancak tren kalktığında, ona bağlı olmayan vagon geride kalmıştır.

(Léon Bloy, "Les captifs de Longjumeau", *L'Oeuvre Complète*, Paris, 1947)

LONGSHAW, AYIRAN SEL Nehri'ne Batı'dan katılan bir ırmağın kıyılarında, bir kale ve yerleşim bölgesidir. Longshaw, güzel ev mimarisi ile askeri savunmanın bir bileşimi gibidir. Aslen barış zamanında inşa edilmiş, saldırıdan korunma amaçlı kuleler ve istihkamlar daha sonra eklenmiştir. Kale ırmağın kıyısındadır ve etrafı bahçelerle çevrilidir. Kalenin zirvesi ve sivri uçlu kuleleri, incelikleri nedeniyle işlenmiş fildişine benzetilir. Longshaw'un üzerinde kalenin efendisi Godrick'in kazığa geçirilmiş geyik armalı flaması dalgalanır.

(William Morris, *The Sundering Flood*, Londra, 1897)

LORBANERY ya da **İPEK ADASI,** YERDENİZ Takımadaları'nın uzak güney ucunda, büyük ve alçak bir adadır. Denizden bakınca adanın tamamı yeşil görünür. Bunun nedeni, adanın üzerinde yürünmeyen ya da üzerine bina yapılmamış her metrekaresinin, yapraklarıyla küçük tırtılcıkların beslendiği ve ada ekonomisinin temeli olan alçak ve yuvarlak tepeli *hurbah* ağaçlarına bırakılmış olmasıdır. Adadaki her erkek, kadın ya da çocuk, ipek büker ya da dokur. Adada iki tür ipek vardır: mavi ipek ve uzun zaman önce HAVNOR'daki kraliçeler tarafından giyilen, eşi emsali bulunmayan al ipek veya "ejderha alevi".

Geceleri tüm hava küçük tırtılcıklarla beslenen küçük, gri yarasalarla dolar. Adalılar yarasaları öldürmeyi kötülük alameti olarak kabul ederler, çünkü onlara göre, eğer insanoğlu tırtılcıkların sırtından geçinme hakkına sahipse, küçük yarasaların da bunu yapmaya hakkı vardır. Geleneksel olarak ipek boyama işlemi bir sihirbaz ya da büyücü gözetiminde yapılır ve *hurbah* bahçeleri mevsim dışı yağmurlardan "Bahçeci" olarak bilinen ikinci bir büyücü tarafından korunur.

Yerdeniz'in tamamının karanlık bir gücün etkisi altında olduğu yıllar boyunca (ki bu güç en sonunda yüce büyücü Ged tarafından SELİDOR'da yenilgiye uğratılmıştır) Lorbanery'nin büyücülük geleneklerinin çoğu yok olup gitmiş ve ada genel bir kayıtsızlık haline bürünmüştür. İpek dokumacılar geleneksel büyücülük yeteneklerini terk ettikçe ipeğin kalitesi düşmüş ve ada ekonomisi ciddi bir yara almıştır. Aynı anda birkaç büyük ticaret kadırgasını barındırmak üzere

inşa edilmiş olan Sosara Limanı tamamen terk edilmiş ve Lorbanery evlerinin bir zamanlar parıl parıl parlayan boyaları solmaya başlamıştır.

Adaya özgü tarifi imkânsız bir şekle göre inşa edilmiş Lorbanery evleri oldukça gariptir. Bunlar, her yerde bulunan *hurbah* ağacı dallarından yapılmış saz çatılı küçük ve rastgele yapılardır.

(Ursula K. Le Guin, *The Farthest Shore*, Londra, 1973)

LORBRULGRUD, BROBDİNGNAG'ın başşehridir.

LÓRİEN, ORTA DÜNYA'da, DUMANLI DAĞLAR ile ULU NEHİR arasında kadim, ormanlık bir arazidir. Gümüşdamar Nehri ya da Celebrant, Ulu Nehir'le buluşmadan önce Lórien'den geçer. Lórien'e Lothlórien, Çiçeklerin Lórien'i ve Yabaneller'in Altın Ormanı da denir. Ancak Yüksek-elf dilindeki özgün kadim adı, "Şarkı-Söyleyen-Vadinin-Ülkesi" anlamına, Laurelindórenan'dı. Lórien bir vakitler Orta Dünya'daki elf diyarlarının en güzeliydi, ama şimdi büyük ölçüde terk edilmiştir. Yıllar boyu başşehri CARAS GALADHON olan Lórien'in Hanımı ve Beyi Galadriel ile Celeborn'un diyarı olmuştur.

O sıralar Orta Dünya'da yaşayan, varlığını sürdürmüş Yüksek-elf ırkının en asili olan Galadriel'in gücü, Lórien'i MORDOR'daki Karanlıklar Efendisi Sauron'un Orta Dünya'ya getirdiği kötülükten korudu ve bu diyar, barışçıl, sakin bir yer olarak kaldı. Bütün biçimlerin net, bütün renklerin parlak olduğu Lórien'de hiç rahatsızlık ya da hastalık yoktu. Dış dünya, elf krallığına gelen herkese biçimden yoksun ve belirsiz görünürdü. Lórien'e girmek, zamanda bir Kadim Günler'e ya da Birinci Çağ'a dönme hissi de yaşamaktı. AYRIKVADİ kadim günlerin birçok anısını korur ama Lórien'de sanki bu dönem hiç sona ermemiş gibidir. Gerçekten de ziyaretçi, o Lórien'deyken zamanın hiç geçmediği duygusuna kapılır. Elflerin kendileri çok az değişir, bu da çevrelerindeki dünyanın çok hızla değişiyormuş gibi göründüğü anlamına gelir. Ancak, geçen yılların farkına varmadıkları için, değişim duyguları pek azdır. SHİRE'lı bir hobbit olan Sam Gamgee, Lórien'in mucizesini, bir şarkının *içinde* gibi olmaya benzetmiş, aynı anda hem yurdunda hem de tatilde olmak diye özetlemişti.

Lórien, büyük *mellyrn*'iyle, dalların, yukarı doğru fışkırmadan yatay olarak yayıldığı gümüş-gri gövdeleriyle heybetli *mallorn* ağaçlarıyla ünlenmiştir. Tepeye yakın yerde gövde birçok daldan oluşan bir taca bölünür. Burada elfler ya da Galdhrim, *talan* dedikleri platformu inşa eder, bu platform üzerinde yaşarlar. Platformların duvarları ya da parmaklıkları yoktur, sadece rüzgâra karşı korunma olsun diye hafif, hareket edebilen bir paravanaları bulunur.

Ağaçların, bahara kadar yapraklarını dökmemek gibi benzersiz bir özelliği vardır. Yapraklar sonbaharda altın rengine dönüşür, ancak bahar gelince de ormana altın rengi bir zemin sağlarlar, dallar da sarı tomurcuklarla dolar. Tek istisnasıyla, *mallorn*'un bilindiği yegâne yer burasıdır: Sam Gamgee'ye Galadriel tarafından bir tohum verilmişti ve şimdi Shire'da serpilmiş bir *mallorn* vardır. Lórien bir de sarı, yıldız biçimi çiçekli bir kış bitkisi olan *elanor* ve beyaz ya da açık yeşil çiçekli narin *niphredil*'le tanınırdı.

Lórien'in kalbi, mis kokulu çimenlerle kaplı ve iki ağaç çemberiyle çevrili büyük bir tümsek olan Cerin Amroth'tur. İç çember soluk altın rengiyle kuşanmış *mallorn*'lardır, dıştaki ise kar gibi beyaz gövdeleri olan yapraksız, biçimli ağaçlardan oluşur. Her taraf *elanor* ve *niphedril*'le bezenmiştir. Çemberin tam merkezinde yaprakları arasında beyaz bir *talan*'ın parıldadığı ulu bir ağaç durur.

Cerin Amroth Ulu Nehir ile Gümüşdamarı arasında bulunan ve Lórien'in Naith'i ya da Gore diye bilinen alandır, koca bir

mızrakbaşını hatırlatan bir biçimi vardır. Herhangi bir yabancının Gümüşdamarı'nı geçip Naith'e girmesine izin verilmesi bir ayrıcalıktı. Bu noktaya varan ziyaretçi, daha sonra, dost mu düşman mı olduğu konusunda yargıya varsınlar diye Bey ve Hanım'ı görmeye götürülürlerdi. Tek başına geriye dönmesi mümkün olmazdı, çünkü patikalar yakından kollanırdı. Elf prensesi Arwen ile İsildur'un vârisi ve Yeniden Birleşmiş Krallık'ın müstakbel kralı Aragorn, Cerin Amroth'ta bağlılık yemini ettiler. Kocasının 120 Dördüncü Çağ'da ölüşünün ardından Arwen ölmek için buraya döndü.

İlk olarak İkinci Çağ'da kurulan Lórien, Yüzük Savaşı sırasında, her ikisi de gravity ve güzellikleriyle tanınan Galadriel ve Celeborn tarafından yönetiliyordu. İkisinde de çok ileri yaşlarının hiçbir izi yoktu; sadece gözleri uzun anılarının derinliğini gösteriyor gibiydi. Galadriel'in kendisi kötü Sauron'a karşı mücadelenin belli başlı taraflarındandı. Ona karşı mücadeleyi koordine etmek için Akdivan'ı ilk toplantıya çağıran oydu ve kötülüğün gölgesini Lórien'den uzakta tutan da Elf krallarının Üç Yüzük'ünden biri olan Nenya ile onun gücüydü.

KUYTUORMAN'IN ELFSARAYLARI'nın elflerinin aksine Lórien'in elfleri, batıya yolculuğu yapmış ve orada yıllar geçirmiş, bu süreç içinde daha bilge ve adil hale gelmiş Yüksek Elfler'di. Quenya ya da Yüksek Elfler'in kadim dilini muhafaza etmişlerdi, ama ancak törensel amaçlarla kullanırlardı. Çoğu kez Gri Elf dili ya da Sindarin konuşulurdu.

Orta Dünya'nın elfleri birçok zanaatta beceri sahibidir, yaptıkları her şey neredeyse sihirli bir özelliği varmış gibidir – örneğin karanlıkta parıldayan bir şişe, ya da atalarının dövdüğü, civarda orklar ya da goblinler varsa soğuk, mavimsi bir ışıkla ışıyan kılıçlar gibi. Metalden narin nesneler yaparlar: çiçeklerle, gümüş ve altın çiçeklerle bezenmiş bir kalkan ve altın çiçekler şeklinde tokaları olan kemerler gibi. Elfler kumaşlarını ince ipekimsi bir maddeden dokur, rengini tayin etmek zordur. Çevresine göre renk değiştirir, yaprak, dal, su ve taşla ilişkilendirilen bütün renklerle ışıldar. Bu elflerin yeryüzündeki ışığı ve uzamı sevmesini, yeraltındaki yerleri sevmemesini yansıtır gibidir (bu özellik, Kuytuorman elflerince paylaşılmaz).

Elf kayıkları ise gerçekten sıradışıdır. Genellikle gri renge boyanırlar ve elflere göre, ne kadar ağır yük yüklenirse yüklensin, diğer kayıklar gibi batmazlar. Öte yandan, yanlış idare edilirlerse eğer, yoldan şaşabilirler. İpleri, hem çok dayanıklı, hem de çok hafif olan bir maddeden, *hithlain*'den yapılmıştır.

Elfler, başka yerlerde pek bulunmayan, güç vericilik ve dayanıklılık özellikleriyle dikkati çeken yiyecekler ve içecekler hazırlarlar. *Lembas* ya da yolazığı, yapraklara sarılmış, günler boyu tatlarını koruyan küçük peksimetlerdir. Göl-Kent'in *kram*'larından, hatta ANDUİN VADİLERİ'nin pek ünlenmiş ballı çöreklerinden bile daha tatlı, daha lezzetlidirler.

Elfler fizik olarak uzun boylu ve güzeldir, tenleri beyaz, saçları siyah ya da altın rengidir, son derece ahenkli sesleri vardır. Sessizce hareket ederler, hayvanlar konusunda özel bir kavrayışları var gibidir. Atlara eyersiz binerler, bineklerini idare etmek için dizgine ihtiyaçları yoktur. En huysuz at bile, bir elfin sesine sükûnetle boyun eğer. Ciddi ve kibar bir halktırlar; kendi makamı ne kadar yüksek olursa olsun, bir elf konuğunu karşılamak için daima ayağa kalkar.

Tek Yüzük'ün ORODRUİN'de yok oluşundan sonra, Galadriel'in sahibi olduğu Kudret Yüzüğü de, elflerin kendileri de güçlerinin büyük kısmını yitirdi. Eylül 3021 Üçüncü Çağ'da Galadriel denizi geçerek batıya gitti, Celeborn ise artık kötülüğünden arınmış olan Kuytuorman'da, Doğu Lórien denen yeni bir koloni kurdu. Galadriel'in gidişinden sonra Lórien'in güzelliğinin büyük kısmını kaybettiği ve ünlü ağaçların o olmadan hayatta kalamadıkları anlaşılıyor.

Lórien, Amroth ve Nimrodel destanlarıyla yakından ilişkilendirilir. Dağlardan gelip Gümüşdamar'a karışan sığ bir derenin adını

taşıyan Nimrodel, çok güzel bir elf kızıydı. Şeytani Balrog MORİA cüceleri tarafından uyandırılınca birçok elf Lórien'i terk etti ve denizi aşıp doğuya döndü. Nimrodel ve sevgili Amroth'u, ayrılan elflere katılmak için ayrı ayrı seyahat ettiler ve Nimrodel AK DAĞLAR'ın geçitlerinde kayboldu. Bir fırtına bekleyen Amroth'un gemisini denize savurup onu Nimrodel'den uzaklaştırırken, Amroth denize atladı. İkisi de bir daha asla görülmedi. Güney rüzgârı esip de Nimrodel'in suları nihayet, Lórien elflerinin o gün yola çıktığı yer olan Belfalas Koyu'na ulaşınca, Amroth'un sesinin duyulduğu söylenir.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

LOTUS YİYENLER ADASI, Akdeniz'in inişli çıkışlı dalgaları arasına kuruludur. Sahilin sarı kumları, bitkin bir hayalperestin iç geçirmesini andıran bir esinti ile uçuşur ve gün vakti, sonsuz bir akşamüstüne benzer.

Adada, lotus çiçekleri yiyerek tüm dünyevi kaygılardan arınmış bir halk yaşar. Bu insanlar iyi yürekliliklerinden dolayı, sofralarını paylaşan her misafire bu çiçeklerden ikram ederler. Masum misafir lotusun tadına baktığı andan itibaren ülkesine dönme arzusunu yitirir ve ancak zor kullanılarak gönderilebilir. Eğer misafir lotus yiyenlerin yemeğini paylaşmaya karar verirse, sahilin gittikçe uzaklaştığını, etraftakilerin seslerinin mezardan geliyormuşçasına cılızlaştığını fark edecek ve uyanık olsa dahi kendini uykuda hissedecektir. Daha da garibi, bilinmeyen bir müzik sesi duyacak ve bunun kendi kalbinin kulaklarında çınlayan sesi olduğunu anlamayacaktır.

(Homeros, *Odysseia*, İÖ 9. yy; Alfred, Lord Tennyson, "The Lotos-Eaters", *Poems*, Londra, 1833)

LUANA, Yeraltı kıtası PELLUCİDAR'ın Lural Az bölgesinde ANOROC Takımadaları'nın kuzeydoğusunda büyük bir ada grubudur. Adaların nüfusu yoğundur ve şimdiye kadar kimse bu konuda detaylı bir bilgi vermemiş olsa da, halkının çok güzel olduğu söylenir. Luana halkı da tıpkı Anoroc'lu bakır tenli Mezop'lar gibi, yetenekli denizci ve balıkçılardır. Yüzyıllar boyu iki ada grubunun rakip olmasına ve sık sık savaş halinde bulunmalarına rağmen, şu an rekabetleri yalnızca yaptıkları gemilerin mükemmellikleriyle sınırlıdır.

(Edgar Rice Burroughs, *Pellucidar*, New York, 1923)

LUBEC, yeri bilinmeyen ve içinde yaşayan kimsenin fakir olmadığı bir şehirdir.

Lubec erkeklerinin cinsel organları yoktur; bunlar Belediye Sarayı'nda saklanır. (CAPİLLARİA'da da buna benzer ama çok daha hayati bir prosedür izlenir). Bu organlar gerektiğinde, Lubec kadınlarında yara izi şeklinde göze çarpan dişi cinsel organlara uygulanır. Erkek cinsel organları bazen hizmetkâr üretimi için kiralanır, ancak bunlar serseriler ile dilencilere verilmez. Böylece layık olmayan bir sınıfın neden olacağı sıkıntılar ortadan kaldırılmış olur.

(Béroualde de Verville, *Le moyen de parvenir. Oeuvre contenant la raison de tout ce qui a esté, est, et sera, avec démonstrations certains et nécessaires selon la recontre des effets de vertu*, Paris, 1880)

LUDBİTALLYA, GIDAKTAVUKİSTAN'ın başşehridir.

LUDSTADT, LUTHA'nın başşehridir.

LUGGNAGG, en önemli ticari ortaklarından biri olan Japonya'nın yüz fersah güneydoğusunda büyük bir adadır. Japonya'ya giden gemiler, güneydoğu sahilindeki ana limanlardan biri olan Clumegnig'den kalkar. Buradan GLUBBDUBDRİB'e de gemi kalkar. Başşehri, Trildrogdrib diye de bilinen Traldragdub'dur.

Luggnagg, masrafları devlet tarafından karşılanan ziyaretçilerine gösterdiği misafirperverliğiyle tanınır. "Kralın iskemlesinin tozlarını yalama şerefine nail oldunuz" şeklinde ifade edilen bir saray davetiyesinden, üzerinde ne yazıyorsa aynen o anlaşılmalıdır. Taht odasına kabul edildiğinde ziyaretçi bir yandan yerleri yalarken bir yandan da göbeği üzerinde öne doğru sürünmelidir. Yabancılar saraya çağırıldıklarında, yerlerdeki tozun fazla utanç verici olmasını engellemek için önlemler alınır. Ancak eğer sıradan bir devlet adamının sarayda güçlü düşmanları varsa, yerler onun için öylesine tozla kaplanır ki, tahta vardığı sırada ya boğularak ölmek üzere ya da konuşamayacak durumda olur. Kralın huzurunda tükürmek ya da ağzını silmek büyük suç olduğundan, ölüm cezası, yerlere yirmi dört saat içinde öldüren, koyu bir zehir serpiştirmek kaydıyla uygulanır. Ancak kralın merhametini göstermek –ve yeni ziyaretçilerin korkularını savuşturmak– için şunu da eklemek gerekir ki, bu tür uygulamalardan sonra zehirli bölgeler dikkatle yıkanıp fırçalanır.

Ziyaretçi tahta dört yarda yaklaştığında diz çöküp alnını yedi kez yere vurarak anlamı "Semavi Majestelerinin ömrü güneşten ve on bir buçuk aydan da uzun olsun" anlamına gelen "*Ickpling gloffthrobb squutserumm blhiop mlashnalt zwin tnodbalkguffh slhiophad gurdlubh asht*" sözlerini söylemelidirler.

Luggnagg belki de en çok *Struldbrugg*'ları ya da "ölümsüz"leri ile tanınır. Bazı bebekler sol kaşlarının tam üzerinde yuvarlak bir kırmızı leke ile doğar. Luggnagg'lılara göre bu o kişilerin hiç ölmeyeceklerinin işaretidir. Çocuk on iki yaşına geldiğinde bu leke büyüyüp yeşile döner. Yirmi beş yaşında koyulaşır. Kırk beş yaşında kömür karası rengini alır ve bozuk para büyüklüğüne ulaşır. Bundan sonra değişmez. Ülkede bunun gibi yaklaşık on bir bin ölümsüz vardır. *Struldbrugg*'ların ortaya çıkışı ile ilgili hiçbir açıklama yok gibidir ve durumları da kalıtsal değildir. Ne yazık ki, ölmemelerine rağmen sonsuz gençliğin tadını da çıkaramazlar. Bunun yerine normal yaşlanma sürecini yaşarlar. Seksen yaşına geldiklerinde ileri yaşın tüm rahatsızlıklarına sahip olmalarına rağmen sonsuza dek yaşamak gibi kasvetli bir durumla karşı karşıyadırlar. Yine bu yaşta kanunen ölü kabul edilirler. Mülkleri vasilerine geçer ve onlar da toprak sahibi olma hakkını yitirdikleri gibi, mahkemelerde şahitlik de yapamazlar. Bu kişilere düşük bir ücret bağlanır ve parasız olanların bakımını da devlet üstlenir. Durumlarının belki de en kötü yanı, sık sık değişen Luggnagg dili yüzünden ölümsüzlerin sonunda kimseyle iletişim kuramaz hale gelmesi ve kendi ülkelerinde birer yabancı gibi yaşamalarıdır.

Toplum *Struldbrugg*'lardan tiksinir ve nefret eder ve doğumları da kötüye delalet sayılır. Başka bir ölümsüzle evlenenler, seksen yaşında evliliklerini kanunen sona erdirirler, çünkü kendi arzularının dışında sonsuz hayat yükümlülüğünü taşımak zorunda bırakılanların, bir de sonsuza dek aynı eşe sahip olma yüküyle yaşamalarının mantıksız olduğuna inanılır.

(Jonathan Swift, *Travels Into Several Remote Nations of the World. In Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of several Ships*, Londra, 1726)

LUQUEBARALİDEAUX ADALARI, Vahşi Deniz'de, sakinleri bir cins *andouille* veya bir başka deyişle boyu on iki ince kadar uzayabilen domuz sosisi olan bir adalar grubudur. *Andouille*'lerin keskin ve sivri dişleri vardır ancak kemikleri yoktur; koyunlar gibi bir arada ya da sürüler halinde dolaşırlar. Adalar üzerinden akan derelerden har-

dal içerler; bu onlar için merhem yerine geçer ve tüm yara ve sıyrıklarını iyileştirir.

(Anonim, *Le Voyage de navigation que fist Panurge, disciple de Pantagruel, aux isles incognues et éstranges de plusieurs choses merveilleuses et difficiles à croire, qu'il dict avoir veues, don't il fait narration en ce présent volume, et plusieurs aultres joyeusetez pour inciter les lecteurs et auditeurs à rire*, Paris, 1538)

LUTHA, Güney Avrupa'da Sırbistan, Avusturya ve Macaristan'a komşu, küçük ve denizden uzak bir ülkedir. Sinir hastalıklarını iyileştirmekle ünlü Tafelberg Sanatoryumu'nun sağladığı mükemmel iyileştirme hizmetinden faydalanmış olan ziyaretçiler haricinde, dış dünyadan hiç kimse Lutha'yı bilmez.

Lutha'nın başşehri Ludstadt, merkezi bir düzlüğe bakan dik bir yamaca kuruludur. Burası dik ve kıvrılarak dolanan duvarları ve dört tane koruyucu kalesi ile eski bir şehirdir. Eski katedral Lutha krallarının taç giyme törenlerinin ve kraliyet düğünlerinin geleneksel mekânıdır. Düzlüğün karşı tarafında vahşi dağlarla derin vadiler bölgesi ve hemen hemen Sırbistan sınırına dek uzanan Yaşlı Orman bulunur. Dağlarda hâlâ haydutlar olduğundan, bu bölgede seyahat etmek tehlikeli olabilir.

Seyyahlar, seyahatlerinin tadını çıkarabilmek için ülkenin tarihini biraz olsun öğrenmelidirler. Rubinroth hanedanı, on altıncı yüzyıldan bu yana Lutha'yı yöneten hanedandır. (Bir önceki hanedanın son kralı, halkının özgürlüğünü daha güçlü bir komşuya satmaya kalkışınca fena halde gözden düşmüş ve ardından tahttan indirilmiştir.) Yüzyılın sonlarına doğru Rubinroth hanedanı bir güçlükler dönemine girmiştir. 1880'lerde Prenses Victoria Amerikalı bir arkadaşı ile Lutha'dan kaçıp Amerika Birleşik Devletleri'ne yerleşmiş ve Prens Leopold'u tahta vâris olarak bırakmıştır.

İlişkinin boyutları belirsiz kalmış, ancak takip eden gelişmeler üzerinde etkisi büyük olmuştur.

Prens Leopold'un babası olan kral öldüğünde Rubinroth hanedanının durumu daha da kötüye gitmiştir. Leopold'un amcası, Blentz'li Prens Peter, kralın ölümünün yarattığı şokun on üç yaşındaki vârisin akli dengesini bozduğunu iddia edip, çocuğu Blentz Kalesi'ne kapattırmıştır. Ardından Peter kendisini kral naibi ilan etmiş ve onun yönetimi altında yozlaşma gittikçe artmış, vergiler yükselmiş, insanlar her geçen gün daha katı bir askeri rejime tabi tutulmuştur.

On yıl sonra ülke, "deli" kral Leopold'un Blentz'ten kaçtığı haberi ile paniğe sürüklendi. Amerikalı "Barney" Custer diye biri ülkeye gelince, ortalık daha da karıştı. Lutha'da hiç tanınmamasına rağmen kendisi aslında Prenses Victoria'nın oğluydu ve amcası Leopold'a aşırı derecede benziyordu. Custer, sürekli Lutha'nın "deli" kralı ile karıştırıldığından, bu benzerlik büyük bir karmaşa yarattı.

Bir meydan muharebesiyle son bulan bir dizi maceradan sonra Custer gerçek vârisi tahta geçirmeyi başardı. Ancak –Amerikalının şöhretinin kendisininkini bastırmasından korkan– yeni kralın ilk işi Custer'ı kovmak oldu ve Leopold'un baskıcı yönetimi altındaki Lutha, naiplik döneminde çektiğinden de büyük acılar çekti. Sonunda Leopold eski düşmanları Blentz hizibi ile uzlaşmaya başladı, onlar da buna karşılık Custer'a Amerika'da bir saldırı düzenledi. Gizlice Sırp sınırına sızan Custer, Lutha'ya geri döndü.

Bu arada Avusturya ile Sırbistan arasındaki savaş tehdidi büyümekteydi. Lutha gittikçe daha büyük bir sıkıntıya sürüklendi ve yarım-akıllı Leopold üzerinde güçlü bir etkisi olan Blentz hizbi Avusturya ordusunun desteğini ararken, Custer da asil Van der Tann ailesi ile birlikte, Sırplardan yardım istedi. Bu anlaşmazlık, şehir duvarlarının hemen dışında yapılan Ludstadt Savaşı ile son buldu.

Son bir kimlik karışıklığı sonucu, Custer'a benzetilen Leopold vuruldu. İnsanlar "Barney" dışında bir kralı kabul etmedi, o da sonunda bu teklifi kabul ederek Prenses Emma Van der Tann ile evlendi. Bunca acıya neden olan Blentz'li Peter mahkemeye çıkarılıp suçlu bulundu ve asıldı.

(Edgar Rice Burroughs, *The Mad King*, New York, 1914)

LUX, MORROW ADASI'nın başşehridir.

LYTERİA, TUROİNE şehri yakınındaki Tenjo Uzun Burun diyarıdır. Bu krallığın insanları burunlara tapar, uzun ve güçlü bir burnu olmayan hiçbir erkeğe saygı duymazlar. Söylentiye göre, kötü bir ruhun buralara gelmesinin ardından ülkede yaşayan herkesin burnunun gücü kaybolup da kimse hapşıramaz ya da burnunu herhangi başka normal bir şekilde kullanamaz olunca, krallık büyük bir hüzne kapılmış. Tapınaktaki Kutsal Burun bile devrilip büzülmüş. Ancak DOONHAM'dan gelen suyun ona değmesiyle, burun tekrar dikilerek eskisinden de büyük, güçlü ve sulu hale gelmiş. Lyteria'daki herkesin burnu aniden eski normal ölçülerine dönmüş ve çiftler de yeniden hapşırmak üzere köşelerine çekilmeye başlamış.

Seyyahlara Mimar Peter'ın mezarını ziyaret etmeleri tavsiye edilir. Lyteria efsanesine göre bu mezarda İki Hakikatin Aynası vardır. Söylentiye göre bu aynaya bakan kişi iki adet taşa dönüşür ve bu yüzden de ayna örtülü durur. Aslında örtünün arkasında bir ayna değil çok önemli iki gerçeği resmeden bir tablo vardır: insanlar çiftleşir ve ölür.

Burun Tapınağı'nı ziyaret etmek kolay bir iş değildir. Kral bile içeri girmeden önce yüksek rahibe tarafından gerçekleştirilen törene katılmak zorundadır. Yüksek rahibe krala bir tarak verir, o da Giriş Sözü'nü söylemeden önce yüksek rahibenin saçını ayırır: "Giriyorum, gururlu ve dik. Buyurganca ve mantıksızca zevk alıyorum ve kimse cezalandırmıyor". Rahibe cevap verir: "Daha değil." Ve kral devam eder: "Ama üç ay içinde ve daha sonraki üç ayda, intikamcı gelir ve benimle ben olduğum için dalga geçer, açıkça; ve bu yaptığımı yapmak yazgım olduğu için, kaçınılmazcasına." Bu tören bittiğinde kralın tapınağa girmesine izin verilir. Sıradan ziyaretçiler için Giriş Sözü'nün ne olduğu bilinmemektedir.

(James Branch Cabell, *Something about Eve*, New York, 1929)

M

MABARON, Hindistan'da, LOMB'a on gün mesafede bir krallıktır. İsa'nın Havarisi Aziz Tomas'ın gömüldüğü yer olmasıyla tanınan Calamy de dahil olmak üzere, çok sayıda güzel şehriyle meşhurdur. Aziz Tomas'ın İsa'nın naşına dokunduğu el ve kol, mezarın yanıbaşındaki bir kapta saklanır. Yasal anlaşmazlığa düşen taraflar, azizin avucunun içine kendi bakış açılarını anlatan birer kâğıt koyarlar ve azizin eli, haksız olan tarafın kâğıdını atar.

Aziz Tomas'ın naşının saklandığı kilisenin ziyaret edilmesi salık verilir. Bu kilisede azizlerin ve putların, en küçüğü temsil ettiği kişinin iki katı büyüklüğünde olan güzel suretleri bulunur. Kilise bol miktarda altınla süslenmiştir ve buradaki en büyük put olan Sahte Hıristiyanların tanrısı, boynunda inciler ve mücevherlerle süslenmiş altın bir kolyeyle, altın bir iskemlede oturur. Bu put büyük bir bağlılığın nesnesidir. İnsanlar ona tapınmak için yüzlerce mil yol katederler, kimileri ona çocuklarını kurban verir, kimileriyse Aziz Tomas aşkıyla bıçaklarla oralarını buralarını keser. Bu putun aşkından ölenlerin kutsal olduklarına inanılır.

Put, kocaman bir havuza yansıması düşen büyük bir odada durur. Hacıların adak olarak suya attıkları paralar, tapınağın bakımı için kullanılır. Kutsal şölenlerde, put kocaman bir tekerlekli iskemleye konarak sokaklarda gezdirilir; en önde çift sıra halinde Mabaron bakireleri, onlarla put arasındaysa hacılar yürür. Bazıları putun önünde yere düşer ve iskemlenin tekerleklerinin altında ezilir. Geçit töreninden sonra yüzlerce kişi kendilerini bıçaklayarak öldürür ve sağ kalanların gözünde aziz mertebesine yükselir. Bedenleri yakılır, külleriyse kutsal emanetler olarak saklanır; elbette ki Mabaron'da bu kutsal emanetlerin sayısı hayli çoktur.

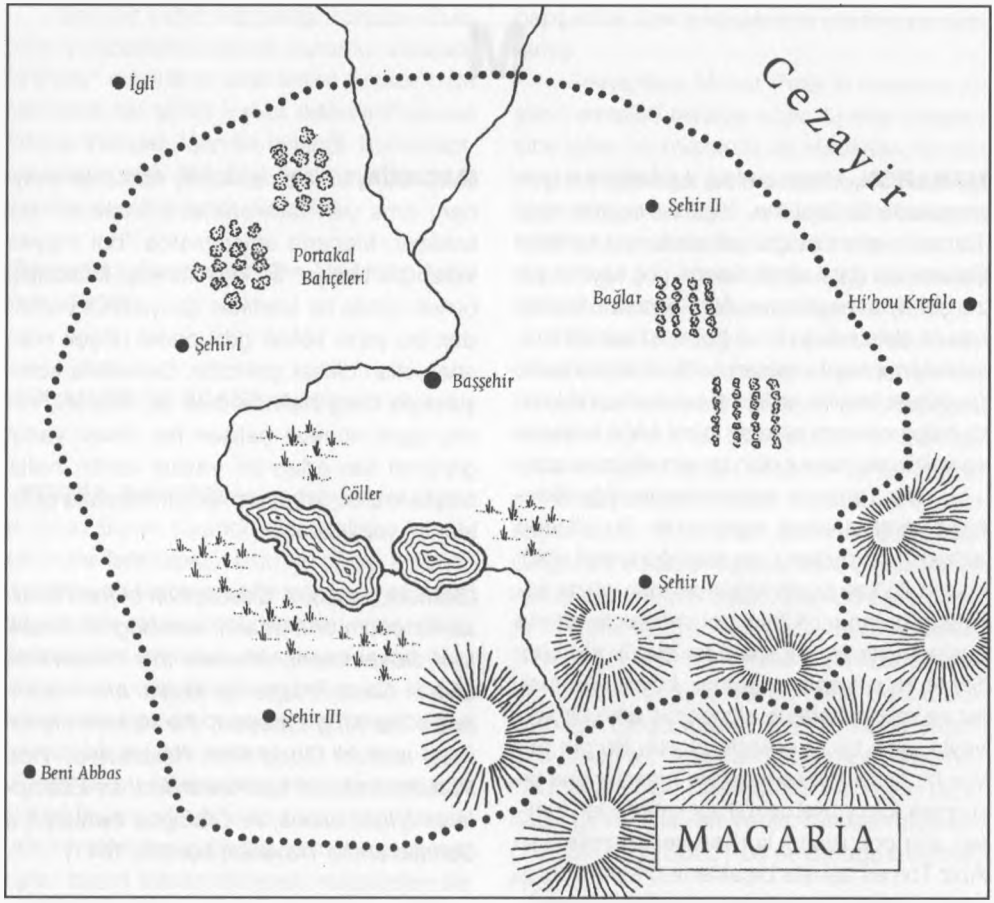
(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1857)

MACARİA, bir ihtimal kuzey Afrika'da bulunan, ama yeri tam olarak bilinmeyen bir krallıktır. Macaria seyyahlarca "bol meyve veren bir bahçe" ile kıyaslanmış, kalabalık, bolluk içinde bir krallıktır. On yedinci yüzyıldan bu yana sokak gibi parke döşeli olan ana yolları dikkat çekicidir. Genellikle komşularıyla barış halinde olsa da, Macaria'nın onu işgal etmeye çalışan her ülkeyi yasal ganimet ilan eden bir yasası vardır; hatta birçok krallık, sırf uyarmak için Macaria güçlerince yok edilmiştir.

(Samuel Hartlib, *A Description of the Famous Kingdom of Macaria; shewing its Excellent Government, wherein the Inhabitants Live in Great Prosperity, Health and Happiness; the King Obeyed, the Nobles Honoured and All Good Men Respected; Vice Punished and Virtue Rewarded, an Example to Other ations; in Dialogue between a Scholar and a Traveller*, Londra, 1641)

MACONDO, hayalgücü her zaman doğanın yaratıcılığının sınırlarının ötesine geçmiş olan José Aradio Buendia tarafından kadim zamanlarda kurulmuş bir Kolombiya köyüdür. Kurucu evleri öyle yerleştirmişti ki, herkesin nehre gidip su getirmek için harcadığı çaba aynıydı; caddeler de öyle tasarlanmıştı ki bütün evler gün boyunca aynı oranda güneş ışığı alıyordu. Buendia, halkın yararına, kanarya, kızılgerdan ve bülbül yakalamak için tuzaklar kurmuştu. Kısa süre içinde köy bu kuşların şakımalarıyla dolmuştu ve her yıl Macondo sakinlerine dünyanın en yeni sekizinci harikasını göstermek için köye gelen çingene kabilesi yolunu müziği izleyerek buluyordu.

Macondo doğuda yüksek ve geçit vermez tepe sıralarıyla, güneydeyse bir tür



sebze çorbası bataklığıyla korunur. Bataklık batı tarafında yukarı doğru uzanır ve büyük bir su kütlesi oluşturur. Burada kadın yüzüne ve gövdesine sahip, nazik tenli deniz memelileri, denizcileri sıkı ve baştan çıkarıcı göğüsleriyle cezbedip kendilerine çekerler. Kuzeyde, tehlikeli bir ormanın içinden günlerce yürüyerek ulaşılacak mesafede, deniz vardır.

Macondo, balçıktan ve bambudan yapılmış yirmi kadar kulübesi olan küçük bir köyden, dükkânları ve pazarı olan bir kasabaya dönüştü. Bu bolluğun sonucunda José Arcadio Buendia yakaladığı kuşların hepsini salıverdi, yerlerine de tüccarlardan papağan karşılığı aldığı müzikli saatleri koydu. Bu saatler o denli eşzamanlıydı ki her yarım saatte bir tüm kasaba zil sesleriyle sarsılıyor, her gün ortasında guguk kuşlarının sesinden ve valslerden oluşan bir müzikal patlama öğle uykusunun başlangıcını yüceltiyordu. Buendia ayrıca caddeler boyunca uzanan akasyaların yerine badem ağaçları dikti ve onları sonsuza dek yaşatmak için bir sistem buldu. Yıllar sonra, Macondo ahşap evlerden ve çinko çatılardan oluşan bir şehir haline gelmiş ve artık kentte badem ağaçlarının ekildiği zamanı hatırlayacak kimse kalmamışken, bu kadim ağaçlar eski caddelerde hâlâ çiçek açıyordu.

Macondo'nun tarihini oluşturan en dikkate değer olaylardan biri, kasabayı pençesine alan olağandışı uykusuzluk salgınıdır.

Bu salgının en kötü tarafı uykunun imkânsızlığı değildi – çünkü beden kendini yormuyordu. En kötü tarafı, yavaş yavaş gelen hafıza kaybıydı. Hasta kişi uyanık kalmaya alıştığında, çocukluğuna ilişkin anıları yok olmaya başlıyor, hemen ardından da şeylerin adları ve kavramları gidiyordu; en sonunda da kimliğini ve varolma bilincini yitiriyor, geçmişin olmadığı sükûnet dolu bir deliliğe gömülüyordu. Köyün her tarafına çanlar asılmıştı; her geçen, bu çanların ipini çekerek hâlâ aklının başında olduğunu ispatlıyordu. Ziyaretçilerin Macondo'da hiçbir şey yememesi ve hiçbir şey içmemesi tavsiye olunuyordu, çünkü hastalığın bulaşıcı olduğu varsayılıyordu. Köy sakinleri çok geçmeden durumlarına alıştılar ve faydasız bir iş olan uykudan tamamen vazgeçtiler. Etraflarındaki farklı farklı nesnelerin ne olduğunu unutmamak için, her şeyin üzerine etiket yapıştırdılar: "kova", "masa", "inek", "çiçek" gibi. Ancak Macondo'lular bu şekilde şeylerin isimleri hatırlansa bile, ne işe yaradıklarının hatırlanamadığının farkına vardı ve etiketlere daha geniş açıklamalar eklendi. Örneğin, bir ineğin üzerindeki büyük bir yafta, ona bakanı şöyle bilgilendiriyordu: "Bu bir inektir; süt elde etmek için her sabah onu sağmak gereklidir. Bu süt kaynatılmalı ve sütlü kahve elde etmek için kahvenin içine konmalıdır." Köyün girişine "Macondo" yazan bir tabela, biraz daha öteyeyse "Tanrı vardır" yazan bir tabela dikildi.

Macondo sakinleri tuhaf hastalıklarının etkilerine karşı koyacak zekice bir sistem de geliştirerek, çingenelerin geleceği okudukları gibi kartlarla geçmişi okumayı öğrendiler. Ayrıca Buendia, her sabah yaşamında olmuş bütün olayları kaydettiği bir anı makinesi yarattı. Bu şekilde istediği zaman makineyi çalıştırabiliyor ve bütün geçmişini gün gün hatırlayabiliyordu. Daha önce ölmüş olan ama ölümün yalnızlığına dayanamadığından geri dönen Melquiades adında bir çingenenin Macondo'ya bir uykusuzluk panzehiri getirmesiyle salgın son buldu. Söz konusu panzehir, küçük şişelere konmuş tatlı bir sıvıydı. Macondo'lular iksiri içer içmez yeniden uyuyabilmeye başladılar.

Macondo'nun tarihindeki başka bir önemli olay da, Peder Nicanor Reyna'nın başını çektiği, devasa bir tapınağın inşasının teklif edilmesidir. Kâfirliğin bağrına bir mabet kurma amacıyla dünyayı gezen Peder'in hayalinde orijinal boyunda azizleri ve vitraylı pencereleri olan bir tapınak vardı. Ancak yıllar boyunca rahipsiz yaşayan Macondo'lular Tanrı'yla kişisel bir temas kurmuştu ve ilk günahın getirdiği lekeden azadeydi. Bir fincan sıcak çikolata içtikten sonra yerden on iki santim kadar yükselebiliyorlardı. Aradığı o "kâfirliğin bağrı"nın Macondo olmadığını anlayan Peder Reyna, gezilerine devam etti.

Daha yakın geçmişte, Macondo topraklarında bir Amerikan muz plantasyanu kuruldu ve kasaba bir demiryoluyla dünyaya bağlandı. Ama bir grev, sağanak yağışlar ve ardından gelen kuraklık sebebiyle, plantasyon terk edildi ve rivayete göre Macondo'nun refahı şiddetli bir siklon sonucu yeryüzünden silindi.

(Gabriel García Márquez, *Cien años de soledad*, Buenos Aires, 1967)

MACRENESE ADASI, bkz. EVARCHİA.

MACREONS ADASI, Ege Adaları'ndan biridir. Bir zamanlar zengin ve sıkça ziyaret edilen bir ticaret merkeziydi ve Britanya'nın iktidarına tabiydi. Zaman içinde ve bilinmeyen sebeplerden dolayı fakirleşen adada şimdi sadece yaşlı insanlar yaşamaktadır.

Adanın önemli bir bölümünü kaplayan büyük karanlık ormanı iblisler ve yaşlanmış, saçı sakalı ağarmış, üstüne uyku çökmüş kahramanlar mesken tutmuştur. Onlar yaşadığı sürece bölge refah içinde, hava ise dingindir. Ama içlerinden biri öldüğünde ormandan figanlar yükselir, salgın hastalık ve başka felaketler baş gösterir, havada kor-

kunç çalkalanmalar meydana gelir, denizdeyse dehşet verici fırtınalar çıkar. Ormanın en dikkat çekici tarafıysa, barındırdığı harabelerdir. Tapınak, dikilitaş, piramit, anıtların ve kadim mezarlık harabelerin üzerinde, hiyeroglifle ve Arapça, İyonca, Slavca ve Hagerne dili ile yazılmış yazıtlar ve mezar kitabeleri vardır.

Ziyaretçiler adadaki yaşlı insanların sıcakkanlı ve misafirperver olduğunu göreceklerdir. Ayrıca, olur ki ihtiyaç duyulur, marangozlukta ve tekne yapımında da ustadırlar.

(François Rabelais, *Le quart livre des faicts et dicts du bon Pantagruel*, Paris, 1552)

MAGHREBİNİA, Marmara Denizi'nden Bothnia Körfezi'ne, Volga'dan Oder-Neisse'ye uzanan uçsuz bucaksız bir diyardır. Burada farklı farklı milletler ve kabileler, tek bir devlet başkanının yönetiminde, uyum içinde yaşar. Farklı iller, kralın gerçek anlamda demokratik bir devlet kurmuş olan valilerince yönetilir. Maghrebinia anayasası ve yasaları gelenekler üzerine kuruludur ve bu topraklardaki medeniyet kadimdir. Ülkenin tarihine ilgi duyan ziyaretçiler, on beşinci yüzyılda yazılmış olan ve o zamandan beri sürekli güncellenen *Maghrebinia Vakayinamesi*'ne başvurmalıdır.

Maghrebinia tarihindeki en önemli olaylardan biri, bir Bizans elçisinin Kral I. Nikefor'un babası Voyvoda Przibislaw'a "Maipulien Arkhonton'u" unvanını ihsan etmesi ve Bizans'ın Fener semtinden Chuzpephorus Yatanagides'in güzel kızıyla evlenerek bir ittifak oluşturması teklifinde bulunmasıdır. Birçok sorunun ardından, tören Ayasofya Katedrali'nde yapılmıştır. Düğün öncesindeki gelişmeler ve düğünün yol açtığı tartışmalar, bugün Maghrebinia anayasasının temelini oluşturan kabarık bir yasa külliyatına yol açmıştır.

(Gregor von Rezzori, *Maghrebinische Geschichten*, Hamburg, 1953)

MAG-MELL, MAG-MELD ya da **EBEDİYET ÜLKESİ,** İrlanda'nın karşı tarafında, Atlas Okyanusu'nun ötesinde, bir zamanlar kadim Eire'de yaşamış Sidi denen ölümsüz ruhların mesken tuttuğu bir adadır. Mag-Mell ile İrlanda arasında, Sidi'lerin eski anayurtlarını ziyaret etmede kullandığı ve seyyahın da faydalanabileceği bir sualtı tünelleri şebekesi vardır. Sidi'ler ayrıca suda yürüyebilir, rüzgârın kanatlarında kuşlar gibi uçabilir ya da sisle sarmalanmış kristal gemilerle yelken açabilirler.

Sidi'leri görenler onları ellerinde her zaman bir kitap taşıyan yaşlı insanlar olarak tarif eder. Sidi kadınları insan suretine bürünüp İrlanda'da yaşar, kendilerine insan kocalar alırlar. Bazen kocalarını kaçırıp Mag-Mell'e götürürler ve orada kocalar da ölümsüzleştirilir.

Bu lütfun bağışlandığı ziyaretçiler, kendi ülkelerine dönmeye karar verirlerse anında yaşlanıp çökecekleri konusunda uyarılır.

(Maria Savi-Lopez, *Leggende del mare*, Torino, 1920)

MAHAGONNY, kimilerinin Alaska yakınlarında olduğunu söylediği, kimilerininse California civarında olduğu konusunda ısrar ettiği bir şehirdir; öyle veya böyle, herkes Mahoganny'nin okyanusun kıyısında bir çöl olduğunda hemfikirdir.

Yoldaşlarına dünyevi zevklerin tadını çıkarabilecekleri bir yer sağlamak ve kendileri için de mümkün olan en yüksek kazancı elde etmek amacıyla Alaskalı tuzakçılar tarafından kurulmuş olan Mahagonny, biraz da Begbick adındaki son derece enerjik bir dulun ve her biri tensel konularda son derece bilgili olan kız arkadaşlarının istisnai hünerleri sayesinde, bir tür rüya-şehir haline gelmiştir.

Pensacola ve Atsena kasabalarını yerle bir eden ama mucizevi bir şekilde Mahagonny'ye dokunmayan tayfun gibi doğal afetler dışında, bu şehirde insana yönelik

tek tehlikeyi yine insanın teşkil ettiği akılda tutulmalıdır.

(Bertolt Brecht, *Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny*, Viyana, 1929)

MAÏNA, Pasifik'te bir adadır. Plastik plantasyonları ve mineraller açısından zengindir. Maïna'da iki kabile yaşar: Articole'ler ve Beo'lar. Adanın ilk sakininin –*Karanlık Cinsiyet* yazarı romancı Anthony Scott– soyundan gelen Articole'ler, Maïna'yı 1861'de Hollanda'dan satın almışlardır. Beo'lar ise Scott'ın beraberinde getirdiği hizmetkârların soyundan gelirler.

Yazar, ressam, heykeltıraş ve müzisyen olan Articole'ler, sadece ürettikleri sanat eserleri için yaşarlar. Onlara Beo'lar bakar. Yegâne zevkleri Articole'lere hizmet etmek olan Beo'lar, onlara kendi kadınları dahil her şeyi sunarlar.

Articole'ler, yaratamadıkları zaman bile yaratırlar. Ünlü bir Articole olan Routchko, *Neden Yazamıyorum* adında ve 16.900 sayfa uzunluğunda ilginç bir itiraf yayımlamıştır. Articole'lere göre her konu, her deneyim, bir sanat biçimi olarak ifade edilmeyi hak eder. Bu sebeple, bir Articole sadece *Mahrem Günlük*'ünü değil, *Mahrem Günlüğümün Günlüğü*'nü de yayımlar; karısıysa *Kocamın Mahrem Günlüğünün Günlüğünün Günlüğü*'nü yayımlar. Son zamanlarda, Bloomsbury inancına bağımlı yayıncılar, bu Articole itikadına yürekten bağlanmışlardır.

Articole'ler için sanat ve yaşam eşanlamlı olduğundan, oyuncular diğer vatandaşlar tarafından canlandırdıkları rollerle kabul edilmelidir. Hizmetkârı giyinme odasındaki ismi değiştirip canlandıracağı karakterinkini yazmayı unutunca sahneye kendisi olarak çıkan bir aktris, ulusal çapta bir karışıklığa neden olmuştur.

Ziyaretçilere iyi davranılır. *Psycharium* adındaki beş yıldızlı bir otelde ağırlanırlar. Burada Articole'ler onları inceleyerek, bir dahaki *oeuvre d'art*'larında kullanmak üzere (nasiplerini almadıkları) insani tutkular konusundaki bilgilerini genişletmeye çalışırlar.

(André Maurois, *Voyage au Pays des Articoles*, Paris, 1927)

MAKALOLO, orta Afrika'da, kadın savaşçıların yaşadığı küçük bir ülkedir. Makalolo'da erkekler hiçbir zaman tam anlamıyla iktidar sahibi olmaz; göz dikebilecekleri en yüksek mevki kraliyet aşçılığıdır. Zırhlı zürafalara ve devekuşlarına binerek savaş kıyafetlerini sergileyen uzun boylu kadın savaşçıların yer aldığı askeri resmi geçitler, seyyahların ilgisini çekecektir.

Makalolo beş yıllığına iki kraliçenin seçildiği, seçimli bir monarşidir. Kraliçelerin saltanat devri sona erdiğinde en üst mevkilerdeki Makalolo memurlarına ve kodamanlara büyük bir ziyafet verilir ve bu ziyafette iki kraliçe rosto yapılıp yenir. Yeni seçilmiş iki kraliçe de bu ziyafete katıldığından, Makalolo sakinleri önceki hükümdarların bilgeliğinin müstakbel yöneticilere geçtiğine, böylece de krallığın ruhsal mirasının korunduğuna inanır.

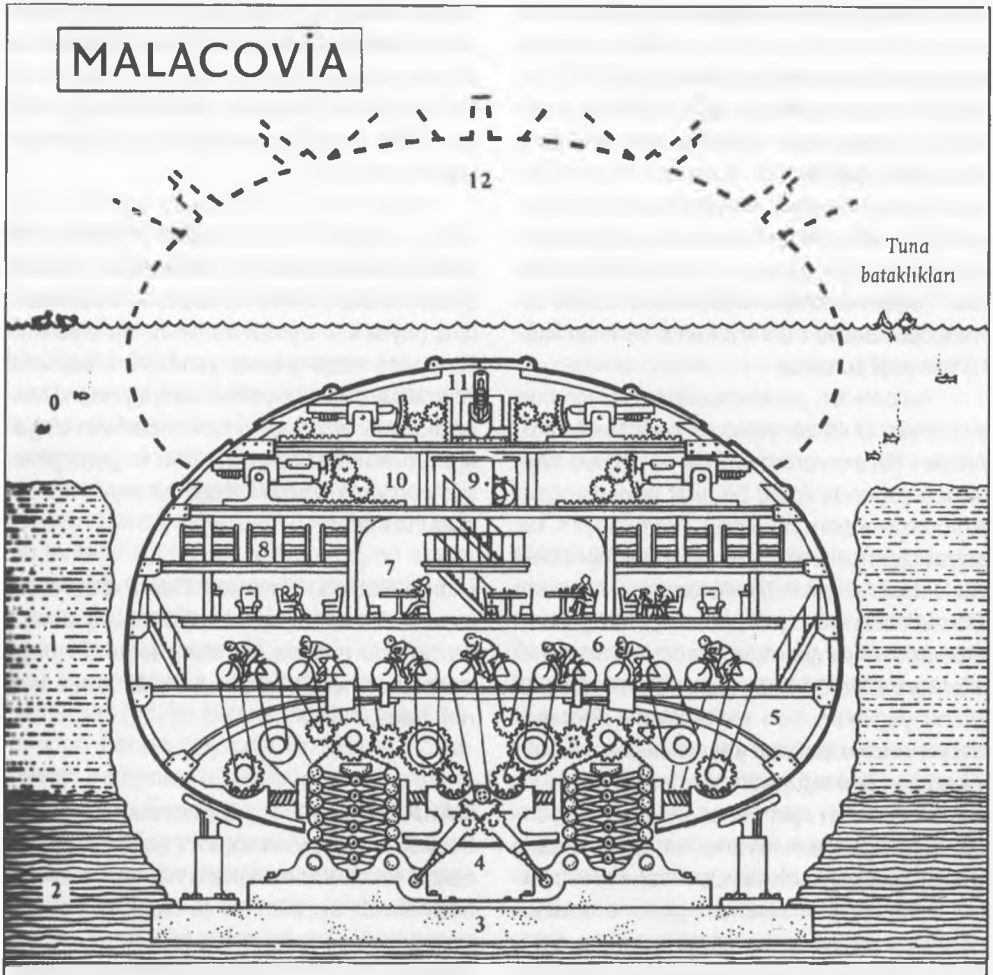
(Albert Robida, *Voyages Trés Extraordinaires de Saturnin Farandoul dans les 5 ou 6 parties du monde [et dans tous les pays connus et même inconnus de M. Jules Verne]*, Paris, 1879)

MAKARİA, UTOPİA yakınlarında bir ülkedir. Seyyahlar taç giyme törenini çok ilginç bulacaktır. Bu törende Makaria'nın yeni kralının, hazinesinde bin altın lira ya da gümüş olarak bu miktarın eşdeğerinden fazlasını tutmayacağı yolunda bir yemin imzalaması gerekir. Bu sistemin, kendi servetinden çok ülkesinin refahını düşünen bir kral tarafından geliştirildiğine inanılıyor. Seçilen meblağın, bir devrimi bastırmak ya da bir istilayı püskürtmek için yeterli, ama bir hükümdara dış ülkeleri fethetme hayalleri kurması için esinlendirme-

ye yetersiz olduğu hesaplanmıştı. Sistemin, yasal açıdan emredici olan miktardan fazlasının tutulmasına izin verilmediği için kralın adaletsiz şekilde para toplayacak nedenden yoksun kalmasına yol açmak ve normal ticaret ile değişim için dolaşımda yeterli para olmasını da sağlamak gibi bir avantajı var.

(Sir Thomas More, *Utopia*, Londra, 1516)

MALACOVİA, Tuna Nehri deltasında, nehrin güney ucundaki ağzının yakınlarında bir yerde, Sfintu Gheorghe (Aziz Georgios) olarak bilinen kolda inşa edilmiş, demirden bir kale-şehirdir. Şehir 1870'te, Fransa ve İngiltere'den getirilmiş uzman işçiler tarafından yapıldı. Çalıştıkları yerin neresi olduğunu bilmeyen işçiler, kendilerini Rusya'daki Dinyeper'in kıyılarında sa-



0. Su seviyesi
1. Çamur seviyesi
2. Katı toprak seviyesi
3. Granit platform
4. Yükseltme ve alçaltma mekanizması
5. Batık haldeyken mekanizmanın yerleştirileceği boşluk
6. Pedal çeviren Tatarlar (sürücü güç)
7. Oturma bölümü
8. Yatma bölümü
9. Bisiklet hangarı
10. İlk top seviyesi
11. İkinci top seviyesi
12. Yükseltildiğinde yumurtanın görünüşü

nıyorlardı. İş biter bitmez de ülkelerine gönderildiler.

Projenin başında eksantrik bir Nogay prensi vardı. Bu çok zengin ve hafiften deli prens, yoldaşlarıyla birlikte Kırım'dan göç etmiş ve kayıp anavatanı yeniden inşa etmek üzere Dobruca'ya yerleşmişti. Amacına ulaşmak için bataklıkta saklı, demirden bir kale inşa etmeye karar verdi. Kutsal Rus İmparatorluğu'nun kıyı şehirlerine (özellikle de Odessa'ya) çabuk ve ölümcül akınlar düzenlemek, Karadeniz'den geçen Rus gemilerini ele geçirmek ya da batırmak için burayı bir üs olarak kullanacaktı. Petersburg'da büyümüş olan prens, yoldaşlarının aksine üniversite eğitimi görmüş olma avantajına sahipti ve mekaniğin gizemlerine, özellikle de sayısız olanak sunan yeni bir icada –bisiklete– hayran kalmıştı.

Prens, Malacovia'yı demirden yapılma, içi top dolu muazzam bir yumurta biçiminde tasarladı. Bu yumurta bataklığın altındaki bir granit platformun içine çekilerek gözden saklanabiliyordu; bu dikey mekanizma devasa bir dişli çarklar sistemine bağlı bir dizi bisikletle işliyordu; bisikletlerin pedalları ise elli kadar Nogay Tatarı tarafından çevriliyordu.

Nogay Tatarları pedal çevrilerek itilen düz altlı teknelerle bu kaleden Rusya kıyısına gidiyordu; her Tatar kendi bisikletini kafasının üstünde taşır, karaya ayak basar basmaz Rus yerleşim alanlarına vahşice saldırırdı. Prensin yanındakilerin bir kısmı ilk başta atları kullanma geleneğine daha sıcak baksa da kısa süre sonra, Rusların bağrında pedal çeviren Tatarların yol açtığı dehşeti görerek, bisikletin getirdiği büyük avantajı kabul ettiler.

Bu korsanlarla başa çıkamayan Rus İmparatorluğu hükümeti sonunda prensin yumurtasını yok edip Karadeniz'e yeniden barış getirmek için yabancı güçlerden yardım istediği sırada, işe doğa el koydu ve beklenmedik bir çözüm belirdi. Tuna Nehri deltasındaki aşırı nem Malacovia'yı kaldıran mekanizmanın dişlilerini paslandırdı ve 1873'te bir gün şehir, Nogay pedalcıların bütün çabalarına rağmen yerinden oynamayı reddetti. Sonun yaklaştığını anlayan prens ve cesur yoldaşları, bisikletleri başlarının üstünde, gizli bir tünelden kaçıp dünyanın dört bir köşesine dağıldılar. 1900'lerin başı kadar ileri bir tarihte bile hâlâ Paris ya da Londra'nın meskûn bulvarlarında bisikletli bir Tatar görmek ve halkın onların eriştiği süratten ciddi biçimde etkilenip keyifle izleyişine tanık olmak sıradan bir şeydi. Kalbi kırılan prens ise Odessa'da esir alınmış zengin bir Ermeni ile evlendi ve Bükreş'te Rumen bisikleti üreten ilk fabrikayı kurdu.

(Amedeo Tosetti, *Pedali sul Mar Nero*, Milano, 1884)

MALDONADA, BALNİBARBİ'de bir limandır.

MANASTIR, (GÜL MANASTIRI olarak da bilinir, ancak bu isim çok daha sonra kullanılmaya başlanmıştır), bir sıradağın tepesinde, artık terk edilmiş olan iki küçük köyün üzerinde, büyük bir İtalyan manastırının harabeleridir. Manastır 1327'de yangın sonucu yok olmuştu, görkemli yapılarından geriye yalnızca dağınık harabeler kalmıştır. Hâlâ ayakta duran duvarların, sütunların ve birkaç pervazın parçalarını sarmaşıklar örter; yabani otlar araziyi her yandan kaplamış halde, vaktiyle sebzelerle çiçeklerin büyüdüğü yerleri gizlerler. Sadece mezarlığın yeri fark edilebilir, çünkü mezarlardan bazıları hâlâ arazi düzeyi üzerinde yükselmiş durmaktadır. Küfle aşınmış kilise kapısından pek az iz kalmıştır, ama timpanumun yarısı durur ve seyyah, doğanın güçleri soldurmuş, likenler matlaştırmış olsa da, taht üzerinde bir İsa'nın sol gözüyle bir aslan yüzünden kalmış bir parçayı hâlâ görebilir.

Manastır, şanlı günlerinde bile Strasbourg, Chartres, Bamberg ve Paris'tekiler kadar haşmetli değildi. On üçüncü ve on dördüncü yüzyılda İtalya'da inşa edilmiş olanları andırıyordu, hafif bir eğimle başdöndürü-

cü bir şekilde semalara yükseliyordu. Temeli toprağa sıkıca oturmuştu ve tıpkı bir kale gibi, bir dizi kare biçimli burç duvarıyla çevrilmişti. Bu katın üzerinde ikinci bir yapı yükseliyordu, kuleden çok yekpare bir ikinci kiliseye benzeyen bu yapı eğik bir çatıyla taçlanmıştı, yalın pencereleri vardı. İki süssüz kolon, ilk bakışta tek bir büyük kemer gibi açılan bir girişin iki yanında yükseliyordu, ancak bu noktadan itibaren üzerinde çok sayıda kemerin bulunduğu iki kapı pervazı insanın bakışını, bir uçurumun dibine çeker gibi, kapıya doğru çekiyordu. Kapının kendisi, iki sütun başlığıyla ve girişi, metalle pekiştirilmiş meşe kapılı iki bölmeye ayıran merkezi oyma bir sütunla desteklenen büyük bir timpanumla taçlanmıştı. İçerdeki oyma taş, insana göğe yerleşmiş bir tahtın ve üzerinde oturan bir figürün unutulmaz manzarasını sunuyordu. Oturan Kişi'nin yüzü sert ve duygusuzdu, gözleri kocamandı, dik dik bakıyordu; muhteşem saçları ve sakalı, yüzünün etrafına ve göğsüne, simetrik olarak ikiye bölünmüş dereler halinde, bir nehrin suları gibi akıyordu. Başındaki taç, mine ve mücevher açısından zengindi, gene zengin süslemeleri olan mor imparator tüniği ise, dizlerinin üstünde geniş katlar halinde düzenlenmişti. Sol eli dizinin üzerinde durmuş, mühürlü bir kitabı tutuyordu, sağ eli ise bir kutsama ya da ihtar ifadesiyle yukarı kaldırılmıştı. Oturan Kişi'nin çevresine dört korkunç yaratık yerleştirilmişti: kanatları yayılmış ve gagası açık bir kartal; her ikisi de ön ayakları arasında bir kitabı sıkıca kavramış, başları hale ile kuşatılmış kanatlı bir aslanla bir boğa; ve hem yakışıklı, hem de müşfik bir görünüşü olduğu halde açıklanamaz bir şekilde ürkütücü olan bir adam.

Yangından önce seyyahları karşılayan ilk manzara olan *Aedificium* şimdi, harap olmuş güney duvarı hariç, tamamen moloz halindedir. Bu duvar sanki zamana karşı çıkıp ayakta kalmış gibidir. Yardan aşağı bakan iki dış kule de el değmemiş gibi görünür ama içeride seyyahın gözü, üst katlardaki bir yarık arasından engin semalara takılır. Yosunlarla yeşermemiş olan her şey de, yüzyıllar öncesinin dumanından hâlâ kapkaradır.

Aedificium'un parlak günlerinde, uzaktan dörtgeni andıran sekizgen bir yapısı vardı, Tanrı'nın Şehri'nin sağlamlığını ve zaptedilmezliğini ifade etmek için mükemmel bir biçim. Üç sıra pencere, onun yükselişinin birde üç ritmini ilan ediyordu ve her köşeye, beş yanı dışarıdan görülebilen yedigen bir kule dahildi. Bu kutsal sayıların her biri incelikli bir ruhsal anlamı temsil ediyordu: sekiz, mükemmeliyetin sayısıydı; dört, İncil'lerin; beş, dünyanın bölgelerinin; yedi de Kutsal Ruh'un armağanlarının.

Manastır'ın binaları arasında en dikkate değer olanı, *Aedificium* bünyesindeki kütüphaneydi. Buraya ya, kapıları kütüphaneci tarafından kıskançlıkla korunan *Aedificium*'un kendisinin içinden girilirdi, ya da gizli bir geçitle *ossarium*'dan. Kütüphanenin kendisi mimari olarak bir labirentti, hiçbir yere gitmeyen merdivenlerle ve başka odaları yansıtan odalarla doluydu; aynalar, çıkmaz koridorlar ve kapalı kapılar kafayı daha da fazla karıştırmaya katkıda bulunuyordu. Manastır'ın meçhul mimarlarının, BABİL Kütüphanesi planlarından ilham aldığı iddia olunur.

Kütüphanenin sakladığı bütün hazineler içinde en büyüğü, Aristoteles'in uzun zamandır kayıp olan komedi risalesidir. Yaşlı bir keşişin dünyayı bu eserin bilgisinden esirgemek için –Tanrı'nın unutuşunu teşvik etmeyi düşünüyordu– burada, manastırın kendisinin yok oluşuyla doruk noktasına erişen bir dizi menfur cinayet işlediği rivayet olunur.

Bu manastırın tarihiyle ilgilenen seyyahların, Abbé Vallet adlı biri tarafından yazılmış *Le Manuscrit de Dom Adson de Melk, traduit en français d'après l'édition de Dom J. Mabillon*'a (Aux Bresses de l'Abbaye de la Source, Paris, 1842) başvurmaları tavsiye olunur. Milo Temesvar'ın *Satranç Oyununda Ayna Kullanımı* (Tiflis, 1934) adlı eserinde de Adso'nun özgün yazmasına göndermeler vardır.

(Umberto Eco, *Il Nome della rosa*, Milano, 1980)

MANCY, Hindistan'ın güney kıyısında bir krallıktır. Dünyanın en iyi ve en güzel diyarlarından biri, Hıristiyanlarla Sarazen'lerin yaşadığı iki binin üzerinde şehre ve çok sayıda kasabaya sahip bir bolluk ülkesidir. En önemli şehri, denizden bir günlük mesafedeki bir nehir limanı olan ve Paris'ten büyük olduğu rivayet edilen Latoryn'dir.

Mancy halkı putlara tapar ve daha sonra kutsal kişilere yedirmek üzere et kavurur. Mancy kuşları, Avrupa kuşlarının iki katı büyüklüktedir. En yaygın tür, koca koca ibikleri olan bir kaza benzer. Mancy'de çok sayıda yılan vardır. Yılanlar çok lezzetli bulunur, bir ziyafette yılandan yapılmış bir cins yemek olsun yoksa, o ziyafeti veren kişi şeref ve itibar kazanamaz. Burada koyun gibi yünü olan garip bir beyaz tavuk cinsi de yetiştirilir. Ayrıca Mancy'de, *loyre* denen ve balık tutmak üzere eğitilmiş çok popüler birtakım küçük hayvanlar da vardır.

Eskiden Mancy Kralları'nın makamının bulunduğu Cansay şehri, bütün ziyaretçilere tavsiye edilir. Latoryn'den birkaç günlük mesafede olan Cansay'a "Cennet Şehri" dendiği de olmuştur. Elli millik çevreye sahip şehir, tıpkı Venedik gibi bir lagün üzerine kuruludur.

Cansay'da, sandalla ulaşılan ve bir bahçeyle çevrili bir manastırda, halktan sadaka toplayan çok sayıda dindar kişi yaşar. Keşişler yemeklerini yeyince, kalan artıklar gümüş tabaklara konur ve bahçede yaşayan binlerce hayvana verilir. Keşişler güzel hayvanların zengin insanların ruhu, çirkin olanlarınsa fakirlerin ruhu olduğuna inanır. Cansay, *bignon* denen kuvvetli bir şarap da imal eder.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1857)

MANDAY ÜLKESİ, Kuzey Kutbu'ndadır. Karla ve buzla kaplı uçsuz bucaksız bir bölgede Kutupyıldızı'nı takip eden seyyah, bir dağın yamacına açılmış büyük bir kapıya gelecektir. Bu kapıyı bir aslan, altın bir akrep, kırmızı bir kılıç ve demiri kesecek sertlikte metal pullarla kaplı Ur adında bir yılan bekler. Doğru sözcükler söylendiğinde kapı açılacak ve dağın merkezine giden derin bir yarık ortaya çıkacaktır. Uzun bir düşüşün ardından seyyah, vücutlarının tamamı yumuşak beyaz bir kürkle kaplı, bambu kulübelerde ve ağaç kovuklarında yaşayan çıplak sarışın erkeklerin bulunduğu bir ülkeye gelecektir.

Burası ılıman iklimli, topraklarında haşarat ve yırtıcı hayvan bulunmayan Manday Ülkesi'dir. Ülkenin sakinleri özel mülk diye bir şeyin bilinmediği ve herkesin komşusuyla eşit olduğu komünlerde yaşar.

(Hirmiz bar Anhar, *Iran*, Paris, 1905)

MANGABU'LAR ÜLKESİ, yeryüzünün çok altında, dünyanın merkezine yakın bir yerdedir. Yukarıdan bakıldığında görülen manzara, ülkeyi aydınlatan altı güneşin ışığında renklerin sürekli değişmesi gerçeği dışında, yeryüzünden çok da farklı değildir. Parıl parıl parlayan beyaz bir küre olan merkezi güneşin çevresinde, ondan küçük beş küre daha vardır – gül pembesi, mor, sarı, mavi ve turuncu. Güneşler göz kamaştırıcı parlaklıkta olsalar da, pek az ısı yayarlar ve sabit dururlar. Bu yüzden ülkede gece yoktur ve gün doğal bir biçimde saatlere bölünmemiştir.

Dünyanın merkezine bu kadar yakın bir yerde yerçekiminin gücü daha az olduğundan, seyyahlar havada yürümenin, kendilerini binalardan aşağı bırakıp yere doğru süzülmenin gayet mümkün olduğunu göreceklerdir. Öte yandan yokuş yukarı yürümek, son derece yorucudur.

Mangabu'lar güzel varlıklardır; ülkelerinde tek bir çirkin yüze bile rastlanmaz. Yüz ifadeleri her zaman sakin ve huzur doludur – daha çok, gülümseyemedikleri ve kaşlarını çatamadıkları için.

Belki de Mangabu'ları kalpleri ve iç organları olmayan, yürüyen ve konuşan sebzeler olarak tarif etmek daha doğru olacaktır. Doğmak yerine, ülkenin güzel bahçelerinde-

ki çalılarda yetişirler. Ülkenin yüksek, büyük bitkilerinde asılı, gelişimlerinin çeşitli evrelerindeki Mangabu'lar görülebilir – bebekler, yeniyetmeler ve yetişkinlerin hepsi aynı çalıdadır, ama tamamen olgunlaşana dek hiçbiri toplanmaz. Bu yüzden de Mangabu'lar Ülkesi'nde hiç çocuğa rastlanmaz. Mangabu'lar ayak tabanlarından bitkiye yapışmış halde dururken hareketsiz ve sessizdirler. Konuşma ve hareket yetilerini ancak koparıldıkları zaman kazanırlar. Cazip giysileri onlarla birlikte büyür ve vücutlarının bir parçasıdır.

Mangabu'ların ömrü kısadır. Kazaya kurban gitmeyenleri ve kendilerini serin ve nemli tutanları bile nadiren beş yıldan fazla yaşar. Hasar gördüklerinde Mangabu'ları yeniden ekip yetiştirmek yeterlidir. Aynı şekilde, olgunluk çağına geldikleri zaman, filizlenip türü çoğaltsınlar diye yeniden ekilirler.

Mangabu'lar, kristal kubbeli ve ince uzun kuleli, yüksek ve şeffaf binalarla bezenmiş güzel bir şehirde yaşarlar. Camdan binaları da ülkenin sakinlerine benzer – kendiliklerinden topraktan biterler ve kırıldıkları ya da hasar gördüklerinde, yeniden büyüyüp eski biçimlerini alırlar. Yegâne sıkıntı kaynağı, evlerle sarayların gerçekten çok yavaş büyümesidir.

Şehrin merkezindeki bir meydanda, Sihirbaz'ın Sarayı yükselir. Sihirbaz'ın rolü, baştaki prense ya da prensese akıl hocalığı etmektir. Yeşillere bürünmüş diğer Mangabu'lardan farklı olarak, onun kıyafeti parlak sarıdır. Keldir ve kafasıyla elleri, gül çalılarındakilere benzer dikenlerle kaplıdır. Tıpkı diğer binalar gibi camdan yapılmış olan sarayının yüksek bir kubbesi ve her köşesinde ince uzun birer kulesi vardır.

Mangabu'lar Ülkesi, daha sonra OZ'un Prenses Dorothy'si namıyla tanınacak olan Dorothy Gale'in California'daki bir depremde yer tarafından yutulmasının sonucunda kazara keşfedildi. O, bindiği tek atlı araba, Zeb adında bir oğlan çocuğu ve kedisi Eureka, yavaş yavaş aşağı doğru süzülerek yeraltındaki ülkeye vardılar. Gelişlerinden kısa süre sonra, Dorothy'nin Oz'dayken tanıştığı sabık Oz Büyücüsü de onlara katıldı. Bir zamanlar Oz'u yönetmiş olan büyücü artık Amerika'da, Barnum ve Bailey Sirki'nde çalışıyor, gösteriye insan çekmek için balonla yükseliyordu. Tesadüfen dünyadaki bir çatlağa girmiş, camdan şehre varıncaya dek aşağı doğru süzülmüştü.

Mangabu'lar ziyaretçilerine pek de nazik davranmadılar ve onları, inişleri sırasında cam binalara hasar vermekle suçladılar. "Taş Yağmuru" denen şeyin kendi kabahatleri değil, bir depremin doğal sonucu olduğunu açıklamaya dönük çabalar bir şey getirmedi; hükümran prens, etten ve kandan varlıkların bir sebze krallığında yeri olmadığını, dolayısıyla da yok edilmeleri gerekeceğini söyledi. Dorothy müdahale etmek amacıyla, onun halefini –olgunlaşmış olan prensesi– gerçek anlamıyla kopardı. Prens iktidarda kalabilmek için onu vaktinde koparmayarak yasaları çiğnemişti. İlk başta müteşekkir olmasına rağmen, prenses de yabancıların ülkeden ayrılmaları için hiçbir yol bulunmadığından, yok edilmeleri gerektiğini ileri sürdü. Kedinin, atın ve Büyücü'nün numaralarında kullandığı minik domuzların, Kara Delik denen hapishanelerine atılacağını söyledi; insanlarsa Sarılan Sarmaşıklar'a fırlatılacaktı. (Etrafı kapalı bir bahçede görülebilecek olan Sarmaşıklar, bir yılan yuvası gibi birbirine karışmış, kıvrılıp bükülen, sert yaratıklardır. Dokundukları her şeyi sıkıp suyunu çıkarır, böylece kendi kuvvetlerini arttırırlar.)

Bedbaht ziyaretçiler, onları bekleyen kaderden, eşyaları arasından bir teneke gazyağı çıkarıp etraflarını bir ateş halkasıyla çeviren Büyücü'nün mahareti sayesinde kurtuldu. Büyücü sonra da prensese, onu ve diğerlerini Sarmaşıklar'a atmayı önerenler haklıysa eğer, ateşten zarar görmeyeceklerini söyledi. Haksızlarsa, kuruyup gideceklerdi. Tabii ki alevlere yaklaşanlar kavruldu ve havayı yanık patates kokusu sardı. İnsanlar onları bekleyen kaderden kurtuldular, ama prenses hayvanların Kara Delik'e doğru sürülmesinde ısrar etti. Kedi, at ve domuzcuklar, bütün itirazlarına rağmen, diken-

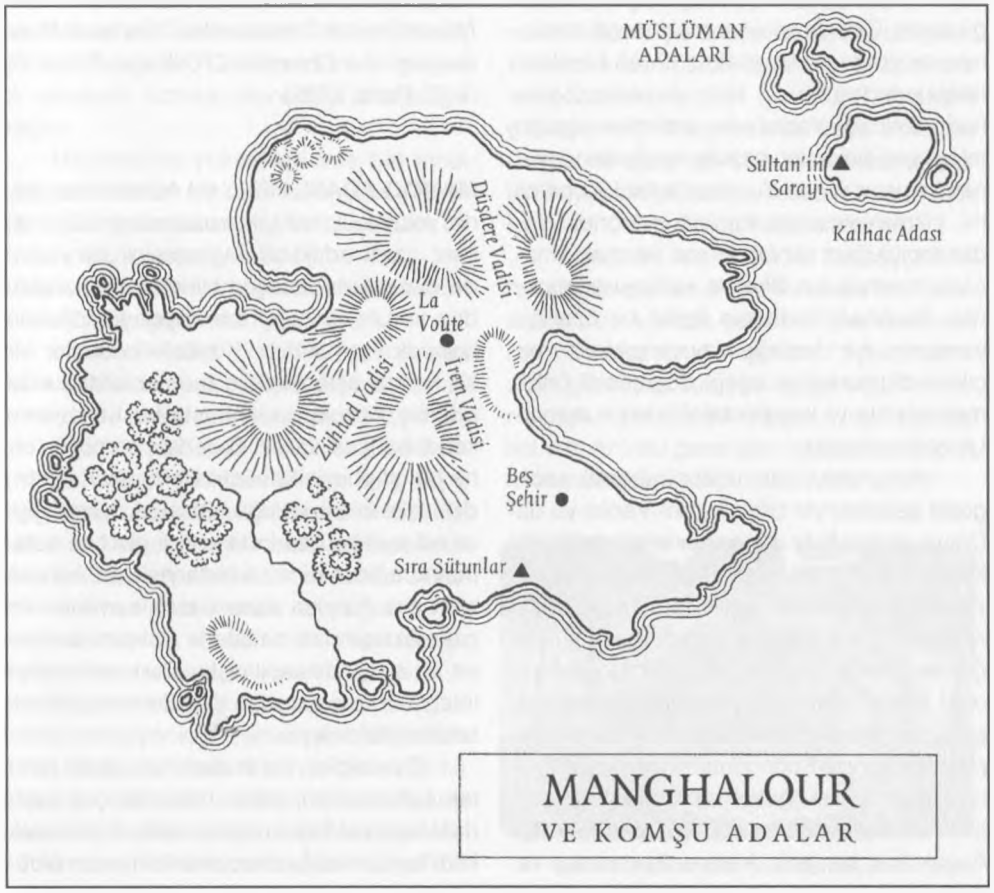
li dallarla silahlanmış kalabalık bir Mangabu grubu tarafından şehrin dışına doğru kovalandı. Ovayı aşıp camdan bir dağdaki korkutucu, karanlık mağaraya sürüldüler. Mangabu'lar hayvanları zorla içeri soktuktan sonra girişi camdan kayalarla kapatmaya koyuldular, ama Büyücü duruma müdahale edip engeli yıktı. Yeterli büyüklükte bir gedik açmayı başardığında, Mangabu'lar dikenlerini kullanarak onu, Dorothy'yi ve Zeb'i de Kara Delik'e soktu.

Ancak ziyaretçiler burada hoş bir sürprizle karşılaştı: mağara bir tünele, tünel de dışarı, VOE VADİSİ'ne gidiyordu, ki oradan yeryüzüne ulaşmak çok kolay oldu.

(L. Frank Baum, *Dorothy and the Wizard in Oz*, Chicago, 1908)

MANGHALOUR, huzur verici dereleriyle kırları, meyve ve sedir ağaçları, birkaç yüksek dağı olan zengin ve bereketli bir adadır. Manghalour, bir deniz kazası sonucu gemisi batınca bin iki yüz erkek ve kadınla birlikte bu adaya çıkan Mathieu de Laval adında bir Fransız tarafından on ikinci yüzyıl ortalarında kurulmuş meşruti bir monarşidir.

De Laval'ın bulduğu Manghalour, Ghebre'ler denen bir dağ kabilesine baskı uygulayarak yaşayan bir Müslüman topluluğuydu. De Laval, Müslümanlara karşı düzenlenen ve Müslüman kralın intihar etmesiyle sonuçlanan kısa bir seferberlikte Ghebre'lerin yanında yer aldı. Muzaffer taraf haremleri açtı, Fransızlar tutsak Müslüman kadınlarla evlendi, toprak eşit bir şekilde paylaşıldı ve on yıl boyunca herkes mutlu



yaşadı. On yılın ardından koloni, bir barbar ordusunun saldırısına uğradı, ama De Laval başşehri yiğitçe koruyan bir kadınlar ordusunun yardımıyla saldırıyı püskürttü. Zaferin ardından kadınlara silah taşıma hakkı, kızlara ise okula gitme ve oğlan çocuklarıyla aynı eğitimi alma izni verildi.

Adanın tarihi hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyen ziyaretçiler, sahildeki ormanda, Gotik bir sütun dizisinin parçası olan bir kolonda bulunan bronz plakayı okumalıdır.

Dağlardaki vadiler, başlangıçta Çerkesya'dan geldikleri sanılan ve bugün Manghalour'un en büyük azınlığını oluşturan kuvvetli ve gururlu Ghebre'lerin mülküdür.

Belli başlı üç Ghebre vadisi, dikkate değerdir. Yeşil Douchdere (Düşdere) Vadisi ya da diğer adıyla Düşler Vadisi, on yedi fersah uzunluğunda ve beş fersah genişliğindedir. Çok sayıda önemli mineral madenine sahiptir ve Manghalour'un en bereketli bölgelerinden biridir. Issız ve tenha Zouhhad (Zühhad) Vadisi'nde, inzivaları vadinin tek girişini bekleyen birlikler tarafından korunan keşişler yaşar. Zouhhad'a bir kez girildi mi, çıkmak yasaktır. Keşişlerin tecridi, dindar topluluğun servetine son vermek amacıyla konmuş bir Ghebre kanunu sonucudur. Zouhhad Vadisi'nin ilginç bir özelliği, yamaçta –bir desteğe dayanmaksızın– bir çıkıntı oluşturan ve aşağı düşmesini önlemek için her yıl keşişler tarafından kutsanan La Voûte köyüdür.

Manghalour'daki üçüncü önemli vadi, güzel şelaleleriyle bilinen İrem Vadisi ya da Dünya Cenneti'dir. Seyyahlara, şöyle bir hikâyeyle ilintili olan bir tapınağın harabelerini ziyaret etmeleri salık verilir: Bir Ghebre kralının oğlu gizlice İslamiyete geçmiş ve gençliğin zevklerine kayıtsız hale gelmiş. Babası oğlu tedavi olsun diye onu Darim adında genç ve güzel bir kadınla tanıştırmış ama prensi yolundan döndürmesi beklenen Darim, onun dinsel öğütleri sonucunda Müslüman olmuş, evlenme teklifini kabul etmiş. Ancak kral da genç kadına âşık olmuş ve rekabeti ortadan kaldırmak için oğlunu İrem Vadisi'ne hapsetmiş. Darim kralın karısı olmayı, onun dadısını öldürmesi şartıyla kabul etmiş. Kral bu işi memnuniyetle yapmış, ama cansız bedenin yüzünü açtığında, öldürdüğü kişinin dadısının yerine geçen Darim olduğunu ve genç kadının ruhunun bedeninden ayrıldığını görmüş. Kral kederinden ölmüş, prens ise hayatının geri kalanını Darim'in mezarını içine koymak için yaptırdığı tapınakta ağlayarak geçirmiş.

Manghalour'un yeri tam olarak bilinmez, ama adanın kırk fersah kadar açıklarında, buranın ilk sakinlerinin, yani sürgüne gönderilen Müslümanların yaşadığı ve makamı Kalhac Adası'nda bulunan bir sultanın yönettiği küçük bir adalar grubu vardır.

(Louis Rustaing de Saint-Jory, *Les Femmes Militaires. Relation Historique D'Une Isle Nouvellement Découverte... Dedié A Monseigneur Le Chevalier D'Orleans, Par le C. D.****, Paris, 1735)

MANGO ADASI, MERCAN ADASI'ndan deniz yoluyla üç haftalık mesafededir. Ziyaretçiler, merkezdeki bir dağ sırasının bir yanında buraya ilk yerleşen Hıristiyanlar tarafından kurulmuş küçük bir köyde kendilerine kalacak yer bulabilir. Köydeki kulübeler bir tür kırmızı aşıboyası ve mercanlardan elde edilmiş kireçle boyanmıştır ve her birinin kendi bahçesi vardır. Buradaki en büyük bina hiç şüphesiz kilisedir. Bir tepenin üstündeki kilisenin uzunluğu yüz ayak, genişliğiyse elli ayaktır. Üzerinde tek bir çivi bile bulamayacağınız bina, adada pek az Avrupa aleti olduğundan esas olarak kemikten ve çakmaktaşından baltalarla çalışan yerlilerce, iki ay içinde yapılmıştır. Dost canlısı köylüler, üzerlerinde batı giysilerinin grotesk taklitleriyle dolaşır.

Ziyaretçiler, bu huzurlu ve güzel yerin tek sakıncasının, adayı bürümüş çok sayıdaki sıçan olduğunu görecektir. Etrafta pek kedi bulunmadığından, alternatif sıçan öldü-

rücüsü olarak yabandomuzlarından yararlanılır. Ancak, merkezi dağ silsilesinin öbür yanında yaşayan son yamyam kral Hıristiyanlığa geçti geçeli, bu yamyamların hazırladığı geleneksel sıçan yahnisinin tadına bakma imkânı kalmamıştır. *Haute cuisine*'leriyle beraber başka birçok tuhaf âdet de ortadan kalkmıştır. Örneğin artık ziyaretçinin, yeni kralın eski kralı diri diri gömdüğü, eski kraliçeleri boğduğu ve azledilmiş hükümdarın hizmetkârlarının temel sütunu olarak kullanıldığı yeni bir tapınak ya da saray yaptırdığı azil merasimine katılma şansı yoktur.

(Robert Michael Ballantyne, *The Coral Island*, Londra, 1858)

MANOBA, Yeni Gine kıyılarının açıklarında, volkanik bir adadır. Buraya B.A.T.T. (Boğazlar, Adalar ve Takımadalar Ticaret Şirketi) gemileri ile gidilir. Oldukça düzenli işleyen bir gemicilik hizmeti, Manoba'yı anakaraya bağlar.

Manoba'nın yüksekliği beş bin ayak kadardır ve etrafı bir resif ve lagünle çevrilidir. Volkanik kumlar mercan tozu ile kaplı olduğundan, kumsallar gümüş renklidir; kıyı boyunca sık ormanlarla palmiye ağaçları dizilidir. Yıllık yağış miktarı yüz inçtir.

İnsanlar kıyıdaki, kazıklar üzerine inşa edilmiş evlerde yaşar, böylece fırtına zamanı meydana gelen dev dalgalardan korunurlar. Halk halen oldukça ilkeldir ve erkeklerin bazıları hâlâ geleneksel fallik bir boru taşır, diğerleri ise burun deliklerine takılı kirpi iğneleri ile dolaşırlar. Avrupalı ziyaretçilerin Manoba'lı kadınlardan uzak durmaları hararetle tavsiye olunur. Ancak, seyyar satıcı kisvesine bürünmüş anakaralı bir fahişe zaman zaman Manoba'da hizmet sunmaktadır.

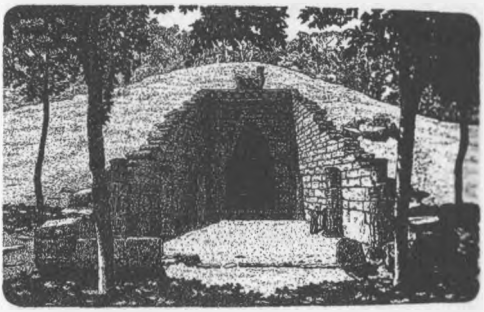
Tecrit edilmişliği yüzünden ada hiçbir zaman Hıristiyanlaştırılamamıştır. Misyonerler alt tabakadan halk üzerinde herhangi bir etki uyandıramamış ve İkinci Dünya Savaşı sonrasına kadar burada ticari müstemleke kurulamamıştır. Manoba sakinleri Kargo kültü denen bir inancı sürdürür: mutluluğun, beyaz adamı böylesine zengin ve güçlü hale getirmiş olan meta ya da kargodan geleceğine inanırlar.

(Paul Scott, *The Birds of Paradise*, Londra, 1962)

MANOUHAM, Oğlak Dönencesi üzerinde, Şili kıyılarının pek de uzağında bulunmayan bir adadır. İçinden, büyük bir ovayı çevreleyen iki nehir akar ve bu ovada, uzun kulübe sıralarından oluşan bir köy inşa etmiş olan yamyamlar yaşar.

Manouham'ın en önemli özelliği, büyük tümsekler biçiminde ve bir yanları, içinde bulunan cenin pozisyonundaki bedeni gösterecek şekilde kesilmiş olan mezarlardır. Yerliler bu şekilde, hepimizin anasının toprak olduğuna işaret ederler. Ölüler dünyada sahip oldukları bütün eşyalarla, yiyeceklerle ve içeceklerle birlikte gömülür. Cenazeler gezegenlerin hareketlerini taklit eden bir dansla ve ağaç gövdelerine vurarak çıkarılan büyük bir gürültüyle kutlanır; bunun ruhu korkutup Cennet'e kaçırdığına inanılır.

Adada iki kabile vardır: Savaşçı Kistrimau'lar ile şair ve filozof Taouaou'lar. Taouaou'lar, bir vücudu yerken söylenecek pek hoş bir nakarat yazmışlardır: "Aşkım, umudum, güzel yüz, ruhumun gözü, Ah, Ah! Narin yapı, tam danslık bacak, yiğit savaşçı kol. Ah, Ah! Bu gece geç yatacaksın, sabah midemde uyanacaksın. Ah, Ah!"



MANOUHAM Adası'nın ünlü kraliyet mezarları.

(Abbé Pierre François Guyot Desfontaines, *Le Nouveau Gulliver ou Voyage De Jean Gulliver, Fils Du Capitaine Gulliver. Traduit d'un Manuscrit Anglois. Par Monsieu L.D.F.*, Paris, 1730)

MANTAR, Atlas Okyanusu'nda yüzen bir şehirdir. Sakinleri, boyları ve görünüşleri açısından Avrupalılara benzer ama ayakları mantardandır – adları da buradan gelir: Mantarayaklar. Suda batmazlar ve ayaklarının yapıldığı madde sayesinde denizin üzerinde de karada yürüyormuş kadar rahatlıkla yürürler. Mantar şehrinin kendisi muazzam, yuvarlak, yüzen yekpare bir mantar parçası üzerine inşa edilmiştir.

(Samsatlı Lukianos, *True History*, İS 2. yy)

MANTIK MİLLETLER TOPLULUĞU, yeri meçhuldür. İlçelere bölünmüştür ve at kullanımından vazgeçirmek için yapılmış yaygın kanal sistemiyle övünür, çünkü aksi takdirde atlar ürünün çok fazlasını tüketirdi.

Mantık Milletler Topluluğu mantık, özgürlük, kardeşlik ve eşitliğin geniş ve dayanıklı temelleri üzerine kuruludur ve toplumda bir arada yaşayan insan ırkının mutluluğunu teşvik etmek üzere tasarlanmıştır Özgürlüğün tek kısıtlaması, bir insanın diğerinin özgürlüğüne duyduğu saygıdır. Hükümet temsili ve teşriidir ve ilçelerin her birinden, mutlak çoğunluğun seçip gönderdiği delegeler tarafından seçilir. Anayasa her yedi yılda bir onaylanır ya da değiştirilir. Dinsel inanç özgürlüğü vardır, devlet dini ise yoktur.

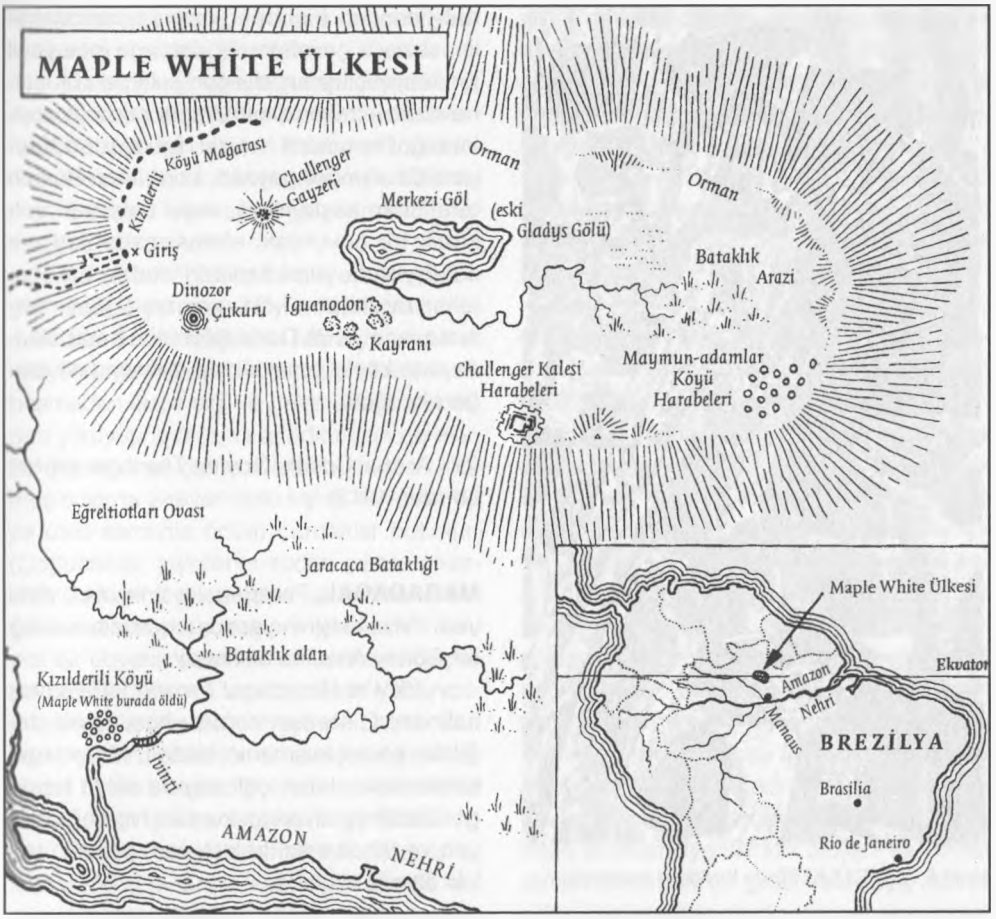
Eğitime, özgürlük ve mutluluğun kaynağı gözüyle bakılır. Kamu okulları, Milletler Topluluğu'nun malıdır, dört ile on dört yaş arasındaki bütün çocuklar bu okullara gider. Öğretmenler yıllık olarak seçilir – erkekler otuz yaşında ve aile babası, kadınlar yirmi altı yaşında ve aynı zamanda anne olmalıdır. Okulda hiçbir dinsel doktrin öğretilmez. On dört yaşından sonra bütün çocuklar Ulusal Askeri Akademi'ye gider ve onlara bir tüfekle süngü verilir.

Bütün yurttaşlara, zenginlerin baskısı korkusu olmaksızın rahat rahat yaşamalarını temin etmek için günde bir kile buğdaylık asgari ücret ya da bunun para olarak eşdeğeri verilir. Bütün mülk, babanın ölümü üzerine, gayri meşru olanlar da dahil, bütün çocuklar arasında eşit olarak paylaştırılır. Erkekler on sekiz, kadınlar ise on altı yaşında evlenebilir ama bir jüriye yeterli gerekçe gösterilebilirse eğer, evlilik akitleri her iki tarafça da feshedilebilir. Basın özgürlüğü yasalarla garanti altına alınmıştır. Topallar, körler, sağırlar, dilsizler ve deliler, Milletler Topluluğu'nun emeklileridir, onlara asgari ücret ödenir. Hapishaneler en yakın kentten en az iki mil uzağa inşa edilir ve bütün mahpuslar çalıştırılır. Hapishane masraflarının bir kısmını ödemek için bir miktar çıkarıldıktan sonra, kârları kendilerine aittir. Ölüm cezası yoktur.

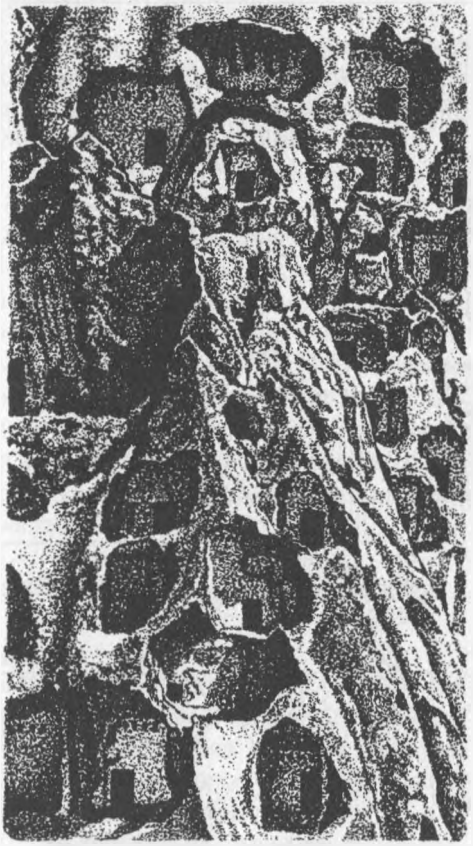
(William Hodgson, *The Commonwealth of Reason by William Hodgson now confined in the Prison of Newgate, London, for Sedition*, Londra, 1795)

MAPLE WHİTE ÜLKESİ, daha çok Kayıp Dünya diye bilinir. Brezilya'nın Amazonas Eyaleti'nde volkanik bir yayladır. Adını, onu keşfeden Detroit, Michigan'lı ressam ve şairden alır. Buraya ilk kez, başında Profesör George Edward Challenger'ın bulunduğu bir İngiliz heyet tarafından 1912'de bir keşif seferi yapılmıştı. Yayla, tükendiği sanılan birçok türün muhafaza edilmiş olmasıyla ünlüdür. Bunların başlıcaları iguanodonlar, allozorlar, megalozorlar, kılıç-dişli kaplanlar ve pterodaktillerdir. Bazalt ya da plutonyum kayaları yaylayı çevreler ve burayı Amazon cengelinin geri kalanından ayıran kesintisiz bir dağ sırası oluşturur. Bu dağ sırasının en yüksek noktası, beş ya da altı yüz ayak yüksekliğinde, tek başına duran, piramit şeklinde bir kayadır.

Maple White Ülkesi'ne, Amazon'daki



Manaus limanından başlayan üç buçuk haftalık bir nehir yolculuğuyla ulaşılır. Manaus'tan üç gün süreyle kuzeybatıya gittikten sonra, muhtemelen Arquipelago das Anavilhanas yakınlarında Amazon'un bir koluna ulaşılır. İki günlük seyahatin ardından da Cucama Kızılderili köyüne. Nehirden yaklaşık olarak yüz mil aşağıda ise, suyun kenarında garip bir açıyla çıkıntı yapmış bir *assai* palmiyesine gelinir. Seyyah bu durumda, diğer yanda yarım mil kadar ileride bir açıklık görünene kadar yoluna devam etmelidir. Dört gün sonra da sivrisineklerin kaynadığı bir bataklığa varılır, burası yayan geçilmelidir. Yol yükselir, dokuz gün sonra bir bambu ormanı yolu keser. Bir patika açmak için geniş ağızlı palalara ihtiyaç vardır. Ormanın berisinde, ağaç yosunlarından oluşan açık bir ova uzanır, sonra iki küçük tepeye ve onların ötesinde de, adını Güney Amerika'nın en zehirli ve saldırgan yılanından alan Jaracaca bataklığına erişilir. Karşı kıyıda, yaylanın kırmızı sırtları yükselir, seyyah kuzey uçtaki mağaralara varana kadar bunları izlemelidir. Giriş, sağdan ikinci mağaradadır. Mağarada beş yüz yarda ilerledikten sonra, solda bir açıklık vardır. Ancak kâşifler, ana tünelde otuz yarda daha ilerlemelidir. Buraya gelecek kadar dirençli olanlar, duvarlardaki ilginç yerli sembollerinin farkına varabilir. Bu açıklık Kızılderili köyüne, oradan da yaylaya gider. Giriş yolunu gösteren beyaz tebeşirle çizilmiş oklara itibar etmeyin; daha önceki girişler, düşen kayalarla kapanmıştı.



MAPLE WHITE ÜLKESİ'nde Kızılderili mağaraları.

Maple White Ülkesi'nin yaylası, oval biçimdedir, altmış milkare yer kaplar, sığ bir huni gibidir. Bütün yanları, orayı çevreleyen dağ sırasından, merkezdeki hatırı sayılır büyüklükte, çevresi on mil olan göle doğru iner – Merkezi Göl, ya da eski adıyla Gladys Gölü. Olağandışı hayvanlarına rağmen, bitki örtüsü, ılıman iklime özgü bitki örtüsüdür: *araucaria*, kayın, meşe ve hatta beyaz kayın bile bulunduğu gibi, çok yüksek gingko ağaçları da vardır.

Seyyahlara ziyaret etmeleri salık verilecek hayli yer vardır: tepesinde koca bir gingko ağacıyla, kapısı ve tahta duvarlarının bir kısmı hâlâ duran Challenger Kalesi harabeleri; bir çukurun yamaçlarında –yaylanın daha küçük kadim volkanik püskürme deliklerinden birinde– yüzlerce pterodaktilin, sazlarla çevrelenmiş, üstünde ince yeşil bir köpük oluşmuş durgun sulardan oluşan havuzlar etrafında kanatlarını çırparak toplandığı Pterodaktil Yuvası; İguanodon Kayranı; Challenger gayzeri; Lord John Roxton tarafından keşfedilmiş, mavi balçıktan volkanik bir çukurdaki elmas madenleri; ve 1912 yılında yerel Kızılderili kabilesi Accala'lar tarafından kökü kazınmış Maymunadamların ya da Doda Köyü'nün harabeleri. Accala köyü, sırtın kuzey duvarındaki mağaralardadır.

(Sir Arthur Conan Doyle, *The Lost World*, Londra, 1912)

MARADAGAL, Parapagal'a sınırı olan, yirmi yedi milyon kişinin yaşadığı uçsuz bucaksız bir Güney Amerika devletidir.

1924'te Maradagal Parapagal'la savaş halindeydi; savaşın sonucu henüz belli değildir, ama çatışmanın bedeli, Maradagal kafelerinde oturan çok sayıda sakat kişide görülebilir ve ziyaretçi kendini hiç değişmeyen ve tehdit edici bakışlı cam gözlerin tetkiki altında hisseder.

(Carlo Emilio Gadda, "La cognizione del dolore", *Letteratura* içinde, Milano, 1938-41)

MARAMMA, MARDİ TAKIMADALARI'nda büyük bir ada ve Mardi sakinlerinin hepsi için bir sığınaktır. Adanın ortasında, çıkılamaz olduğu söylenen Ofo Dağı yükselir; bu sivri tepeli dağa tırmanmaya çalışanların cesetleri, dağın dibinde bulunmuştur. Bu dağ dışında, Maramma fırtına sonrası deniz gibi hep tatlı eğimli tepelerden ve vadilerden oluşur.

Adada meyve veren tek bir ağaç ya da yenebilecek tek bir kök bile yetişmez; ada nüfusu, tamamen komşularının ödediği koruma paralarına muhtaçtır. Aslında Maramma son derece bereketlidir, ama sakinleri

kutsal topraklardan bir meyve bahçesi yapmanın yanlış olacağını söyler.

Maramma'yı ziyaret eden seyyahlara, somaların yüce efendisi Oro'nun, adanın ortasında bulunan kutsal Yammo Gölü'nün üzerindeki küçük bir adaya inşa edilmiş olan Şahane Tapınağı'nı gözden kaçırmamaları tavsiye olunur.

Bu adada piskopos denen rahiplerin gömüldüğü yer olan büyük Maramma Morai'si de dikkate değerdir. Morai'ye ulaşmak isteyen ziyaretçilerin, kutsal topraklara ayak basmadan önce sığ bir nehir yatağının içinden yürüyüp ayaklarını arındırmaları gerekir. Bu güzergâhta, çamaşırlarını bu takdis olunmuş sularda yıkayan sofu kişiler kullansın diye üstü samanla örtülü çardaklar bulunur. (Çoğunlukla, giysilerini sudan çıkarır çıkarmaz üzerlerine geçirmeleri uzun ömürle değil, romatizmayla sonuçlanır.) Morai'nin kendisi bir duvarla çevrilidir ve etraftaki ağaçların büyük dallarına asılmış siyah yabandomuzu kafalarıyla kötü ruhlardan korunur. Duvarın içindeki bölümün ortasında bedeni koruyan bir kum tepeciği vardır ve Maramma piskoposları işte buraya, kuma gömülür.

Buranın yakında bir yerde, ziyaretçiler kutsal Morai pınarının kristal gibi berrak suyunun tadına bakabilir. Pınarın hemen arkasında, "Oro'nun ağzı" denen, keskin hayvan azı dişlerini andıran taşlardan yapılmış iki sıra vardır. Pınara laik bir el sokulursa, bu taştan çenelerin o elin üzerine kapanacağı söylenir.

Pınarın yanında koyu renk taştan yapılma, büyük bir heykel dikilidir. Fazlaca büyük bir kafası ve belli mevsimlerde kurban edilen insanların içine konduğu oyuk bir karnı olan iriyarı bir adama benzer; bu dolaysız güzergâh, putun sindirimini garantiye alır.

Maramma'da konuşulan dil, yüzyıllar önce piskoposlar tarafından yüzyıllarca önce zorla kabul ettirilmiş bir görenek yüzünden sık sık değişir. Piskoposların herkesçe kullanılan isimlerinin dışında, bir de doğduklarında verilen ikinci bir isimleri vardır. Bir piskoposun hayatı boyunca, ona verilmiş bu ikinci ismin hecelerini içeren hiçbir sözcük dile getirilemez; bu da kullanılamayan sözcüklerin yerine geçecek yeni sözcükler icat edilmesine neden olup, dile taze ve yaratıcı bir nitelik kazandırır.

(Herman Melville, *Mardi, and A Voyage Thither*, New York, 1849)

MARBOTİKİN DULDA ya da **DEMİR ADASI,** Hint Okyanusu'ndadır. Başşehri To-At-Chimk, en önemli kentiyse Ching Peh'tir. Kendini uyruklarından sadece kıyafetiyle –kenarları beyaz bordürlü uzun, mavi, ipek bir elbise– ve tam tekmil çelik kemerlerle ayıran bir kraliçe tarafından yönetilir. Rahipler ve hukuk görevlileri ayak bileklerine kadar inen yeşil cüppeler, sıradan insanlar ise kısa gri tünikler giyer. Şapkalarındaki tüylerin sayısı ve uzunluğu da toplumsal statülerine bağlıdır. Bütün mücevherler çelikten yapılmadır ve demir, adanın en önemli malıdır. İnsanlar uzun boylu ve kuvvetlidir. Çinliler gibi nazik ve sıcakkanlıdırlar, ama çabucak haddinden fazla samimi olurlar. Yaşlı ve bilge akademisyenlerden oluşan ve *mi-tiadinam*'lar denen bir grup, kraliçeye hizmet eder, aralarından üstün hizmet verenlerin kraliyet topuğunu öpmesine müsaade edilir.



Çoğu bina tuğladan yapılmıştır, sadece bir ya da iki katlıdırlar ve yerin yirmi ayak altında büyük kilerler vardır. Kraliyet Sarayı on kenarlı odalardan oluşma, her köşede galerilere bağlanan birer koridoru bulunan bir bal peteğidir. Yapının merkezinde bulunan en büyük odanın üstü açıktır ve ortasında büyük bir ağaç vardır. Cilalanmış demir tahtın bulunduğu taht odasının pek az süslü on iki duvarı vardır.

Marbotikin Dulda'nın dinine göre, Yüce Yaratıcı ayda yaşar ve onun meskenine Miudia-blo denen muazzam bir tapınakta ibadet edilir. Miudia-blo'daki bir heykel, her biri ismini zodyakın bir burcunun isminden alan ve ayın evrelerini takip edecek şekilde dönen on iki tane devasa başı destekler. Marbotikin Dulda sakinleri evlenmeye karar verdiklerinde, dolunayda Balpeteği Saray'ın farklı odalarına götürülürler. Damadın orada müstakbel eşini bulması, gelinin de ondan kaçabildiğince kaçması gerekir. Birleştiklerinde tapınağa getirilir ve şafağa kadar dans ederler.

Marbotikin Dulda'da cinayet, katilin çocuklarından biri alınıp kurbanın ailesine verilerek cezalandırılır. Katil, çocuğu yoksa dövülür; kurbanın ömrünün her ayı için bir darbe yer.

Adanın dili çoğunlukla tek hecelidir ve neredeyse bütün sözcükler sesli harflerle biter. Telaffuz hızı, anlamı değiştirir: mesela *loatçi* "çok sevmek", *lo-atçi* ise "biraz sevmek" anlamına gelir. Son bir "k" harfi eklenmesi (*loatçik*), sözcüğü zıt anlamlısına çevirir ("nefret etmek").

(Pierre Chevalier Duplessis, *Mémoires De Sir George Wollap; Ses Voyages dans différentes parties due Monde; aventures extraordinaires qui lui arrivent; découverte de plusieurs Contrées inconnues; description des moeurs & des coutumes des Habitants. Par M.L.C.D.*, Paris, 1787-88)

MARDİ TAKIMADALARI, Pasifik Okyanusu'nda, tam ekvatorun üzerinde çok geniş yer kaplayan bir ada grubudur. Mardi'yi "mercanlık limanının içinde derinlere demir atmış bir adalar filosu" biçiminde tanımlayan olmuştur. Ziyaret edilmesi gereken birçok ada vardır: DİRANDA, DOMİNORA, FLOZELLA-A-NİNA, HOOLOOMOOLOO, JUAM, MARAMMA, MİNDA, NORABAMMA, ODO, OHONOO, PİMMİNEE, TUPİA, VALAPEE.

(Herman Melville, *Mardi, and A Voyage Thither*, New York, 1849)

MAREMMA, bkz. ORSENNA.

MARKLAND, Atlas Okyanusu'nun kuzeyinde, Davis Boğazı'nda, Helluland ile Vinland arasında ormanlık bir adadır. Helluland'daki Düz Taşlar Ülkesi'nden yelken açan Kızıl Erik tarafından, bu ülkenin iki gün kadar güneydoğusunda keşfedildi. Erik'in adamları adada bir ayı öldürdüler. Markland, "ormanlık ülke" anlamına gelir.

(Anonim, *Eirik's Saga*, İS 13. yy)

MARMORKLİPPEN, BÜYÜK MARİNA'yı CAMPAGNA'dan ayıran bir dağ sırasıdır. Adı "Mermer Kayalıklar" anlamına gelir. Bir merdivenle çıkılan zirvesinden tüm çevre arazi görülebilir. Yamaçlara kertenkeleler ve mızrak kafalı yılanlar dışında baykuşlar ve şahinler de yuva yapar.

(Ernst Jünger, *Auf den Marmorklippen*, Frankfurt, 1939)

MARTİNİA, bkz. NAZAR.

MARVOLS ÜLKESİ, bkz. İCARİA.

MASKE ADASI, Doğu Hint Adaları'nda, haritada işaretlenmemiş ve artık kimsenin yaşamadığı bir adadır. Kıyı şeridinin, sudan dimdik yükselen sarp yamaçlarıyla heybetli bir görüntüsü vardır. Karaya çıkılabilecek tek yer, sarp kayalıkların arasında bulunan dar bir koydur. Oradan yamaçların tepesine çıkan bir patika vardır. Adada biraz tatlı su bulunabilir ve açık alanlarda meyve veren ağaçlar yetişir.

Maske Adası, Kral Pedro'nun gizlice evlenerek onu kızdıran kızkardeşi ile Katalonya Genel Valisi Dom Pedro için mümkün olan en yaşanmaz sürgün adasını bulma çalışmaları sırasında keşfedildi. Evli çift, yüzlerinde çıkarılamayacak demir maskelerle adaya bırakıldı. Bu zalim çevrede meyvelerle, kuşlarla ve diğer kıt kaynaklarla beslenerek yıllarca yaşadılar. Adadayken, biri kız biri erkek iki çocukları oldu. Kızın göğsünde demir bir maske biçiminde bir doğum lekesi vardı. Açıktan geçen bir geminin tayfası onu kıyıda tek başına bulunca gemiye aldı ve KEÇİ ÜLKESİ'ne götürdü. Kız sonunda bu ülkenin imparatoriçesi oldu ve yerlilerden, tanrıların bir lütfu muamelesi gördü.

Maske Adası'nın diğer üç sakini, bir geminin adada karaya oturması sonucu, sürgün yerlerinden nihayet kurtulabildiler. Tayfası ortadan kaybolmuş olan gemi pek ağır hasar görmediğinden, sürgünler bu gemiyle İngiltere kıyılarına ulaşmayı başardılar.

Dom Pedro İngiliz güçlerine katıldı ve İspanyollara karşı verilen savaşta kendini gösterdi. Öyle popüler oldu ki, İngiltere kralı suikasta kurban gidince, yeni hükümdar olarak o selamlandı. Artık kendi de bir dul olan Dom Pedro, kralın Keçi Ülkesi'nden getirilmiş olan duluyla evlendi. Vuslata erişlerinin ertesi sabahı, gelininin göğsündeki doğum lekesini fark etti. Bilmeden kendi kızıyla evlenmiş olduğunu anladı ve bunun verdiği dehşetle intihar etti.

(Charles Fieux de Mouhy, *Le Masque de Fer, ou les Aventures Admirables du Pére et du Fils*, Lahey, 1747)

MATAEOTEKNİ, bkz. ENTELEKİ.

MAURELVİLLE ya da **MAUREL ŞEHRİ,** bkz. ELİSÉE MÜNZEVİLER ADASI.

MAVİ SAKAL'IN ŞATOSU, Fransa'da bir yerlerdedir, tam konumu hâlâ meçhuldür. Şato birçok zenginliği, zarif mobilyaları, goblenleri ve altın çerçeveli boydan boya aynalarıyla meşhurdur.

Seyyahlar –özellikle dişi olanlar– şatonun çeşitli dairelerini ziyaret ederken ihtiyatlı hareket etmeli. Oraya geldikleri zaman, ziyaretçilere, farklı odalara girmelerini sağlayacak altın bir anahtar verilir. Sadece bir oda onlara yasaktır; ama meraklı ziyaretçiler yine de onu görmek ister. Bu küçük odanın, duvara zincirle bağlanmış çeşitli çürüme aşamalarındaki kadın cesetleriyle vahşi bir şekilde döşenmiş olduğunu ve mermer döşemede büyük kan gölleri bulunduğunu görecekler.

Ziyaretçi, bu manzaranın mutlaka yol açacağı şokla anahtarı düşürmekten kaçınmalı, çünkü bu şekilde anahtar üzerinde çıkarılmayan, suçlayıcı bir leke kalır. Şato sahibi tarafından sorgulandığında (asıl Mösyö Mavi Sakal öldürüldü ama yeni sahipler de büyük ihtimalle rehberli turları sürdürüyordur), ileri görüşlü bir dostun yardımıyla kulelerden birine kaçmak en iyisidir. Gelenekler, yardımcının ziyaretçinin kız kardeşi olmasını gerektiriyor, görevi de istihkâm siperinden ufuklara doğru, yardım gelip gelmediğini görmek için bakmak; böylece, ziyaretçi, ihtiyatlı fasılalarla "Hemşire Anne, Hemşire Anne [ya da, yardımcının adı neyse], gelen var mı, görebiliyor musun?" diye sorabilir. Yardım sonunda gelir ve bu tecrübeden geriye, bir kovalamacanın heyecanından başka şey kalmaz, belki de tekrarlanan bir kâbus.

Ziyaretçilere, koltuğundan kalkmayan cinsten Viyanalı tanınmış bir seyyah tarafından Mavi Sakal'ın Şatosu ve çevresi hakkın-

da yazılmış, pek iddialı bir rehber kitabı göz önüne almamaları salık verilir.

(Charles Perrault, "La Barbe Bleue", *Contes*, Paris, 1697)

MAXON'UN ADASI, Güney Çin Denizi'nde, Borneo'daki küçük bir nehrin ağzının tam karşısındadır. Singapur'dan buraya, Pamarung Adaları'nın arasından geçtikten sonra, Ekvador ve Santand Burnu'nun birkaç mil kuzeyinden ilerleyip, oradan da Borneo'daki küçük bir nehrin karşısına doğru devam ederek ulaşılabilir. Küçük ve bereketli olan adada, etrafını bir resifin çevirdiği barınaklı bir liman vardır. İklim nemli ve sıcaktır. Hayvan varlığı ve bitki örtüsü tam anlamıyla tropiktir ama ormanlarda büyük hayvanlar bulunmaz.

Ada yüzyılın başında, ölü kimyasal maddelerden yaşam üretmeye çalışmak üzere burada bir laboratuvar kuran Profesör Maxon adlı biri tarafından keşfedilmiştir. Bir düzine bahtsız deneyin sonunda, Maxon, gemisi karaya oturmuş Harper Jr. adında New York'lu bir denizcinin kendi çabalarının bir ürünü olduğuna inandırılmıştır. Maxon, Çinli aşçısı Sing, kızı Virginia ve Harper Jr. Amerikan Donanması tarafından kurtarılırken, artlarında kuma gömülü bir sandıkta Maxon'un yaşam yaratma sırrını bıraktılar.

(Edgar Rice Burroughs, *A Man without a Soul*, New York, 1913)

MAYDA ya da **YEDİ ŞEHİR ADASI,** 46° kuzey enlemindedir, boylamı bilinmez, Azorlar'ın kuzeydoğusuna düşer. 734'te Oporto Piskoposu ve Mağribiler ülkelerini istila edince kaçan diğer altı Portekizli piskopos tarafından keşfedilmiştir.

1447'de, Portekiz kralına hizmet eden İtalyan kaptan Antonio Leone adayı ziyaret etti; kendisi burayı alçak, volkanik, hilal şeklinde bir ada diye tanımlamış ve yerli halkın Portekizce konuştuğunu, ona Mağribiler'in nihayet İspanya'dan atılıp atılmadığını sorduklarını bildirmiştir.

Kırk beş kilometre uzunluğundaki Mayda, yedi piskopos tarafından kurulmuş yedi cemiyete ayrılmıştır. Ziyaretçiler her cemiyetin, bazalt levhalarla inşa edilmiş, çimentosu toz haline getirilmiş deniz kabuklarından dökülmüş ve birçok altın süslerle donatılmış taş bir katedrali olduğunu görecekler. Nüfusu hayli fazladır, halkı da ibadet görevlerini düzenli bir şekilde yerine getirir.

(Washington Irving, *The Alhambra*, New York, 1832; Vincent Gaddis, *Invisible Horizons*, New York, 1958)

MAYMUN DAĞI, Hint Okyanusu'nda bir yerlerdeki bir adadadır. Adını burada bulunan, azami dört inç boyunda, sarı gözlü, siyah yüzlü ve aslan yeleli çok sayıda maymundan alır. Adanın limanına yanaşan gemilere saldırır, bulabildikleri her şeyi çalarlar.

Seyyah, maymunların pençelerinden kaçabilse bile, dağın yamaçlarında onu daha büyük bir tehlike bekler. Burada birazcık insana benzeyen ama palmiye ağacı kadar uzun boylu, tepeden tırnağa siyah, alev alev gözlü, yabandomuzu gibi uzun sivri dişli, ağzı kuyu gibi derin, dudakları devenin göğsüne sarkan dudaklarından farksız, omuzlarının üstünde sallanan kulakları karpuza benzeyen, tırnakları da aslan pençeleri gibi bir yaratığın yaşadığı bir şato vardır. Yaratığın başlıca gıdası insan etidir, bu yüzden de seyyahlar onunla her türlü temastan kaçınmalıdır.

(Anonim, *The Arabian Nights*, İS 14.-16. yy)

MAYMUN KRALLIĞI, Afrika'da, tropik cengelin bir yerlerindeki yüksek ağaç tepelerindeki, büyük maymunlar ya da Mangani'lerin yeridir. Maymunlar genellikle yirmi beş mil kadar içerde yaşasalar da çok gezerler, bazen de uzak bir yerde aylarca kalırlar. Karanlığın bastığı yerde, filkulağı bitkisiyle ör-

tünüp uyurlar. Bu maymun kabilesi, babasını öldürdükten sonra genç Lord Greystoke'u büyütmüş olmakla ünlüdür (ayrıca bkz. TARZAN'IN EVİ).

Maymunların birkaç katı yasası vardır. Bunlardan birini, bir maymun eş çalınırsa, onu kaçıranla kocası arasında tercih yapabileceğini bilmek, yararlı olabilir; dişi onu kaçıranı seçerse eğer, karşılığında kocasına kızlarından birini vermelidir. Eğer bir koca karısını dövüyorsa ya da karısı pasaklıysa, bu suçu işleyen maymun, kabilenin daha yaşlı üyelerinden biri tarafından pataklanabilir.

Seyyahlara meşhur Dum-Dum törenine katılmaları tavsiye olunur. Tören, ortasında bu çılgın ve sarhoş edici cümbüş için özel olarak yapılmış bir davulun bulunduğu doğal bir amfitiyatroda yapılır – alçak tepeler arasındaki bir oyukta. Tarihçiler modern kilise ve devletin bütün biçimlerinin ve merasimlerinin, hiç şüphesiz bu ilkel törenden doğduğunu söylüyorlar. Sayısız çağlar boyunca, şafağı söken bir insanlığın en büyük surlarının ötesinde, insanın bu vahşi ve kıllı ataları muazzam cengellerinin derinliklerinde, tropik bir ayın parlak ışığının altında, toprak davullarının sesine uyup Dum-Dum ayinlerinde dans etmişlerdir. Bu ayinler insanın ilk saçaklı atalarının salınan bir daldan sarkıp insansımaymunların ilk toplantı yerinin yumuşak çimenliğine hafifçe indiği silik bir geçmişteki çoktan unutulmuş geceden beri hiç değişmemiştir.

(Edgar Rice Burroughs, *Tarzan of the Apes*, New York, 1912)

MAYMUNLAR ŞEHRİ, Hint Okyanusu kıyısında, yüksek evlerin tepeden denize baktığı bir yerdedir. Adını çevredeki maymun nüfusundan alır. Maymunlar her gece şehri istila edip altını üstüne getirir ve buldukları her insanı öldürürler. Oranın sakinleri kıyımdan kurtulmak için akşam karanlığında evlerini denize açılan arka kapılardan terk eder ve geceyi ufak teknelerle denizde, maymunların erişemeyeceği yerde geçirirler. Ancak bu maymunlar aynı zamanda şehrin refahının da nedenidir, çünkü gündüzleri, maymunlar dağlara çekildiğinde sakinler içi taş dolu sepetlerle onları izler, taşları hayvanlara atarlar. Maymunlar da kendilerini korumak için onlara hindistancevizi atar. Bu hindistancevizleri şehir sakinleri tarafından toplanır ve büyük bir kârla sahildeki başka birçok şehre satılır.

(Anonim, *The Arabian Nights*, İS 14.-16. yy)

MAYMUN LİMANI, ANALOG DAĞ'ın kıyısında, sadece çoğunluğunu Fransızların oluşturduğu Avrupalıların yaşadığı küçük bir şehirdir. İsmini açıklamak zordur, çünkü bölgede hiç maymun bulunmaz.

Koyda, bütün kıyı boyunca, birçok ülke ve çağdan terk edilmiş birçok gemi, taşa dö-



MAYMUN LİMANI'ndan Analog Dağ'ın görünüşü.

nüştürülmeyi ya da denizin hayvan varlığı ve bitki örtüsü tarafından hazmedilmeyi bekleyerek, sık bir hat oluşturur. Bunlar, yüzyıllar boyunca sadece Analog Dağ'ın zirvesine tırmanma amacıyla gelmiş olan keşif seferlerinin gemileridir. Kıyıdaki şehirlerin her biri gibi Maymun Limanı da, dağ yamacında, iki günlük yürüyüşle varılan ilk kampa ulaşmayı amaçlayan keşif heyetleri için yola çıkış noktası oluşturur. Oradan itibaren rehberler, seyyahlara zirveye doğru rehberlik eder.

Maymun Limanı'na gelen her keşif seferi, seyyahlar için mal ve hizmet satın alacak olan rehberden, bir tür kaparo olan bir torba dolusu metalik disk alır. Bu kaparo daha sonra, kusursuz yuvarlaklıkta bir kristal olan *peradam* cinsinden ödenmelidir – altının yerel eşdeğeri. "Âdem'in taşı" da denen *peradam*'ın, insanın kökeniyle gizli bir ilişkisi vardır; elmasların onun yozlaşmış bir biçimi olduğu söylenir. O kadar saftır, kırılma indisi havanın kırılma indisine öylesine benzer ki, kristali görmek çok zordur. Ama büyük ve samimi bir ihtiyacı olan arayıcıya, alev gibi parıltısıyla kendini gösterebilir.

Peradam çok ender olduğu ve zor bulunduğu için, kimi ziyaretçiler dağı aramaktan vazgeçer ve zanaatkâr ya da işçi olarak çalışıp onu bulmaya uğraşır. Rehberlere ödemede bulunma yükümlülüğünü yerine getirmeyenleri çok nahoş bir son bekler.

Maymun Limanı'nın ekonomisi ve toplumu çok basittir, biraz Sanayi Devrimi'nden önceki küçük bir Avrupa kentine benzer. Ülkeye motorlu taşıt sokulmaz, elektrik kullanımı da, tıpkı patlayıcı kullanımı gibi, yasaklanmıştır. Maymun Limanı'nın az sayıda kilisesi, bir belediye binası ve bir polis karakolu vardır; hükümet, delegeleri aynı zamanda idareci olan rehberlerin elindedir. *Peradam*'ın onlara sağladığı servet üzerine kurulu olan otoriteleri tartışılmaz. Günlük ihtiyaçları elde etmek için gerekli olan metal disklere ise, sadece kıyı halkları sahiptir.

Nüfus, yüzyıllar önce buraya gelmiş olan sefer heyetlerinin üyelerinin soyundan gelenlerden oluşur. Burada Afrikalılar, Asyalılar ve hatta soyu türkenmiş bazı ırklar temsil edilir. Kıyının diğer kentlerindeki hayat da Maymun Limanı'ndakine benzer, herbirinde farklı bir milliyetin göreneklerini ve dilini resmileştirmiş olması hariç. Rehberlerin garip lisanıyla bozulmuş olan her lisan, kendine özgü bir şekilde evrilmiştir ve birkaç tanesi, Maymun Limanı'nın Fransızcası gibi, hem artık kullanılmayan birçok eski deyim veya sözcükle yanlış kullanım, hem de *peradam* gibi yerli nesneleri tanımlamak için uydurulmuş tamamen yeni sözcükler içerir.

Bu bölgenin ılımlı iklimi, çoğu Avrupa ülkesinde sık sık rastlanan bitki ve hayvanların büyüyüp yetişmesine izin verir. Ancak burada pek çok bilinmeyen tür de bulunur. Aralarında, filizlenme ve büyüme gücü nedeniyle, taş ocaklarındaki kayaları oynatmak için etkisini ağır gösteren dinamit gibi kullanılan, ağaca benzer bir çitsarmaşığı da vardır. Bir başkası ise, patlayarak sporlarını uzaklara ve her yana yayan ve birkaç saat sonra yoğun bir fermantasyon sonucu, birden alevlenen yangın çıkarıcı bir *lycoperdon*'dur. Ender bir tür olan konuşan çalı, meyveleri, yapraklarının sürtünmesi sayesinde insan sesinin bütün tonlarını meydana getirecek davullar oluşturan duyarlı bir bitkidir; civarlarında bir sözcük telaffuz edildi mi, papağan gibi onu tekrarlarlar. Yuvarlanıp bir daire halini alabilen, iki metre kadar uzunluktaki bir *myriapod* olan çember çizen kırkayak, dağın tepesinden son hızla yuvarlanarak kendini eğlendirir. Biraz bukalemuna benzeyen ve alnında büyük, açık bir göz ile iki tane daha körelmiş gözü olan kiklopsu kertenkele, sakinlerden büyük saygı görür. Uçan tırtıl, iyi havalarda gövdesini bir iki saat içinde, bağırsaklarında oluşan hafif bir gazla, rüzgârla sürüklenebilen muazzam bir balon oluşturacak şekilde şişiren, bir tür büyük ipekböceğidir; hiçbir zaman yetişkin hale erişmez ve kendisini eşeysiz larva üremesi yoluyla çoğaltır.

(René Daumal, *Le Mont Analogue*, Paris, 1952)

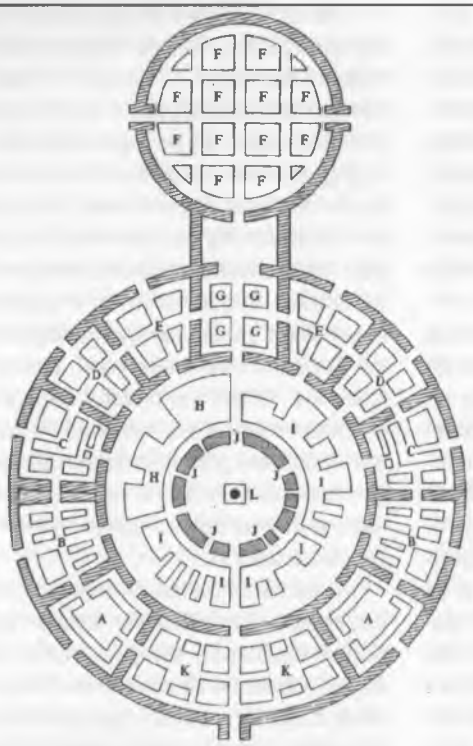
MECCANİA, Batı Avrupa'da, Francaria sınırında, güçlü fakat az tanınan bir devlettir. Ülke, Meccania'nın çevresinin tamamını saran bir kara çemberi ile komşularından fiziksel olarak ayrılmıştır. Tarihi Birinci Dünya Savaşı'na dek giden bu bölge bir sahipsiz bölge olarak dikkatle korunmuştur. Toprakları işlenmemiş ve bomboştur; otlar ve yabanıl bitkiler her yıl yakılır ve bu şekilde ortaya çıkan doğal bariyere, tel çitler eklenir.

Ziyaretçilerin sınırı geçmek için vizeye ihtiyaçları vardır ve çok önceden bilet almaları gerekir. Francaria'daki, Mezarlar sınır kasabasından buraya gelenler, camları örtülü, konforlu bir polis arabası ile muhteşem Meccania kırsalındaki bir nehrin kıyısına kurulu büyük bir kasaba olan Köprükent'e götürülürler. Burada Polis Müdürlüğü'ne başvurup bir Yabancılar Müfettişi ile mülakat yaparlar ve tıbbi muayeneden geçip, dezenfektan banyosu yaparlar. Parmak izleri dosyalanır, sesleri kaydedilir ve fotoğrafları çekilir. Nihayet, saçlarından bir tutam, resmi kayıtlar için kesilir. Ertesi gün ziyaretçilere ikinci bir dezenfektan banyosu yaptırılır, onlara *Yabancı Gözlemcilerin Hal ve Gidiş Kanunu*'nun bir sureti ile birlikte, bir Yabancı Gözlemci Hal ve Gidiş Görevlisi'nin nezareti altında, ayrılmalarına izin verilir. Polis Müdürlüğü'nde kalmanın ve tıbbi muayenenin masrafları ziyaretçi tarafından karşılanır.

Meccania'da bedava seyahate izin verilmez; bütün turist ziyaretleri anahatları kesinlikle belirlenmiş bir program ve çizelgeyi izler. Hiçbir ziyaretçi, kendi hal ve gidiş görevlisinin refakatinde olmaksızın otelinden ayrılamaz. Başka bir kente seyahat niyetini üç gün öncesinden bildirmeli ve sonra da, ülkeye ilk girdiğinde yaşadıklarının eşi olan formalitelerden geçmelidir. Bir onaylama vesikası verilmeden önce, başka yabancılarla konuşmak bile yasaktır. Ziyaretçiler, resmi müsaadesi olmaksızın ülkeden dışarı bir şey çıkarmalarına izin verilmeyeceğini dikkate almalıdır. Bunlara şahsi günceler ve defterler de dahildir.

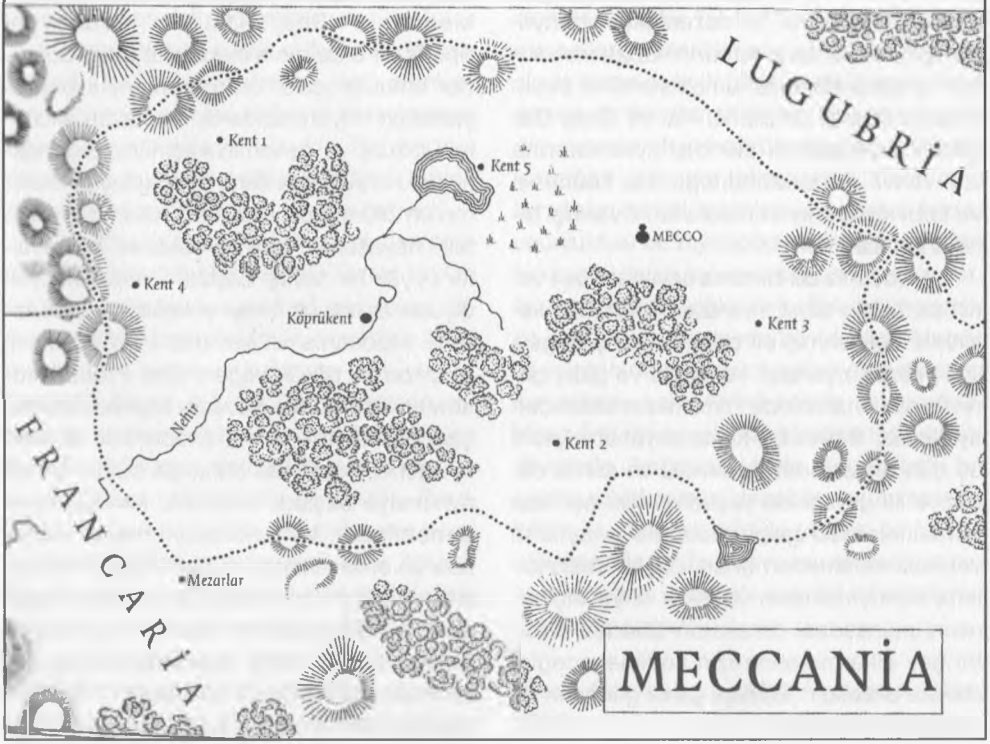
Meccania'da her şey devlet onayına tabidir, "Süper-Devlet" karşısında bireyin hiçbir hakkı yoktur. Bireycilik kavramının kendisi bile neredeyse yok olmuş gibidir. Çocuklara çok küçük yaştan itibaren öğretildiği gibi, devlet "herkesin Babası ve Annesi'dir". Aslında Süper-Devlet, Meccania'nın tek tek bütün ruhları barındıran toplu ruhudur. Meccania'lılar onun, herhangi bir millet tarafından uygulamaya konmuş Hıristiyan idealine en yakın yaklaşım olduğuna inanırlar. Topyekûn devlet kontrolü, başka şeylerle birlikte, bütün mektupların sansür edildiği ve bütün telefon görüşmelerinin Posta Müdürlüğü'ndeki görevliler tarafından dinlendiği anlamına gelir. Buna rağmen, devlet otoritesine muhalefet ve garez hemen hemen hiç duyulmamıştır.

Meccania ancak on dokuzuncu yüzyılda, saygın Prens Bludiron ülkenin sahte özgürlük ideallerine sırt çevirmesini sağlayıp devleti dönemin devrimci fikirlerinden korumayı başardığı zaman, gerçekten modern bir millet olarak ortaya çıkmaya başladı. Meccania Sosyalizmi'nin teorisyeni Spotts'un Bludiron'a muhalefet ettiği doğrudur ama, Bludiron'un reformlarıyla birlikte yükselen hayat standardı, Spotts'un ekonomik çöküş ve devrimin kaçınılmazlığı hakkındaki iddialarına karşı çıkar gibiydi. Bludiron'un ölümünün ardından, ülke dünyanın fethi hayalleriyle öyle bir doldu ki, bu hayaller büyük bir savaşı başlattı – nüfusu büyük ölçüde azalttı ve ülkeyi yoksulluk içinde bıraktı. Meccania'nın yeniden inşa edilmesi, Bludiron'un büyük yeğeni olan Prens Mechow'un eseri oldu. Savaşın felaketlerine bir çare bulmak için devlet, ekonomide ve ülkenin genel hayatında daha da büyük bir rol oynamaya başladı; bireycilik, kendiliğinden denebilecek bir şekilde yitip gitti. Mechow'un etkisi altında –o sıralar İçişleri Bakanı'ydı– bütün üretim araçları merkezi hükümetin elinde yoğunlaştı. Mechow, bir Süper-Devlet'i kasıtlı olarak inşa etmeye başladı. Spotts'un doktrinlerini izleyenleri, krizin ve işsizliğin bulunmadığı örgütlü bir üretim sis-



BAŞŞEHİR MECCO

- A Ordu ve Donanma bölümü
- B Tüccarlar ve Devlet Memurları (Birinci Sınıf)
- C Diğer Memurlar ve Serbest Meslek Sahipleri
- D Zanaatkârlar
- E Yarı-Vasıflı İşçiler
- F Sanayi İşçileri Bölümü
- G Ticari Alan
- H Mechow Anı Müzesi
- I Kültürel Kurumlar
- J Kamu Binaları
- K Soyluların Bölümü
- L Anıt



MECCANİA

temi vaat ederek –ve geliştirerek– cezbetmeyi başardı.

Meccania toplumu, yedi sınıflık bir hiyerarşiye bölünmüştür. Yaklaşık on bin kişi olan ilk sınıf, soylulardan oluşur. İkinci sınıfta ordu ve donanma ile soylu doğmuş subaylar vardır – kabaca dört milyon. Üçüncü sınıf en zengin tüccarlarla Devlet Memuriyeti'nin birinci sınıfındaki görevlilerden oluşur; hep birlikte sayıları yaklaşık altı milyona varır. Yirmi milyon civarındaki dördüncü sınıf, diğer devlet memurları ile en özgür mesleklerden meydana gelir. Beşinci sınıf, kırk milyon vasıflı zanaatkârı temsil eder; altıncı sınıf, yirmi milyon yarı vasıflı işçidir; yedinci sınıf da vasıfsız sınai grupların on milyon üyesidir.

Bir sınıftan diğerine terfi etmek mümkündür ama buna az rastlanır. Her sınıfın kendi üniforması vardır ve her zaman giyilmesi gerekir – yerini askeri üniformanın aldığı durumlar hariç. Üniformaların renkleri, yukarıdan aşağıya şöyle sıralanır: beyaz, kırmızı, sarı, yeşil, çikolata rengi, gri, lacivert. Çeşitli rütbe işaretleri, temel sınıflar dahilindeki dereceleri gösterir. Kadınlar üniforma giymez ama dış giysilerine takılmış olan ve sınıflarını gösteren renkli bir kumaş parçası bulunur. Kadınların kılık kıyafet harcamaları, sınıf ve statülerine uygun olarak kısıtlanmıştır.

Meccania bir imparator tarafından yönetiliyor olsa bile, yedi sınıfı temsil eden bir parlamentosu da vardır. Siyasi parti ve muhalefet mevcut değildir. Kimi yabancı gözlemciler, parlamentoya ve soylulara verilen öneme rağmen, aslında arka plandaki hâkimin güçlü askeri kast olduğunu ileri sürer.

Meccania'nın toplumsal hiyerarşisi, ülkenin şehir planlamasına da yansır. Kentler genellikle dairevi bir zemin planı üzerinde inşa edilir, hükümet ve kamu binaları merkezde, kültürel kurumlar da onların etrafındadır. Ana sokaklar, bir tekerleğin parmakları gibi bu merkezden dışa doğru uzanarak, kenti farklı sınıflar için konut bölgelerine böler.

Meccania kentleri heybetli olmakla birlikte resim gibi bir güzellikleri yoktur. Zenginlerin büyük bahçelerle çevrili evleri bile, sanki bütün planlar aynı mimarlık ekolü tarafından çizilmiş gibi standardize edilmiş bir görünüme sahiptir. Alt sınıfların apartmanları da, hemen hemen birbirinin eşidir – sadece farklı sınıflara göre, dairenin boyutu değişir. Ziyaretçiler kentlerin tertipli ve göze çarpacak kadar temiz ama temelde donuk olduğunu görecektir. Örneğin başşehir Mecco'da yürüyen ziyaretçiler, her şeyin yerli yerinde olduğu muazzam bir hastanede oldukları izlenimine kapılır.

Başşehirdeki en önemli heykel, Prens Mechow'un, adını ondan alan meydandaki heykelidir. Bir kilise kulesi kadar yüksek olan heykel, devletin yeniden inşasını resmeden alçak kabartmaların hakkedildiği, üzerinde bir granit bloku olan biçimsiz bir granit kütlesidir. Köşelerindeki kocaman figürler Silahlar'ı, Zekâ'yı, Kültür'ü ve İktidar'ı temsil eder. Granit ayaklıktan, yüz ayaktan daha yüksek ve prensin kendisinin bir heykelini destekleyen bir sütun yükselir. Meccania'lıların bu anıta selam durması âdettendir, her biri kendi sınıfına uygun bir selam şekliyle selamlar. Bunu tasarlayan sanatçı, kendi isteğiyle, biçimsiz granit kütlesi altında gömülmüştür.

Mecco şehrinin bütünü, Prens Mechow'un eserinin yaşayan bir hatırlatmasıdır: sokaklar, oteller ve alanlara sık sık onun adı verilir ve erkeklerin Mechow favorileri denen stili benimseyip gözlük takmaları pek modadır. Hepsinden öte, prensin adı bütün söylevlerinin ve yadigârlarından çoğunun bulunduğu Mechow Anı Müzesi'nde korunur; bu Müze mutlaka ziyaret edilmelidir. Mecco'da yaşamaya izin almak, büyük bir ayrıcalık sayılır; Meccania kentlerinin çoğunun aksine, başşehir nüfusu arasında yedinci toplumsal sınıftan hiç üye yoktur.

Ülkedeki her şey devlet tarafından düzenlenir. Alışveriş etmek bile katı bir biçimde tanzim edilmiştir. Kimi yiyecek kategorileri sadece, şehirlere serpiştirilmiş olan merkezi pazarlardan alınır; kimileri de daha küçük dükkânlardan temin edilir. Her iki du-

rumda da evkadınları alışverişlerini belirlenmiş bir sürede yapar ve hiç değilse bir yıl aynı satıcının müşterisi olmayı sürdürmeleri gerekir. Bu kuraldan sapmak asla hoşgörülmez. Fabrika alanlarında, Kontrol Görevlisi'nin Bürosu'nda istihdam edilen her işçinin meslek hayatı ve karakterine ilişkin ayrıntılı dosyalar vardır. Yorgunluk derecesi bile bilimsel olarak ölçülür; yorgunluk derecesi normun altında olan işçinin, o norma ulaşana kadar fazla mesai yapması gerekir. Yılda bir kez bir Yorucu Ay düzenlenir. Otuz gün süreyle bütün çalışanlar, Sanayi Psikologları'nın tayin ettiği kadar saat boyunca son hızla çalışır. Bu yalnızca mükemmel bir eğitim olmakla kalmaz – işçiler ayın bittiğine o kadar memnun olur ki, yılın geri kalanında da, farkına varmadan, daha iyi çalışırlar.

Meccania'da, altıncı ya da yedinci sınıftan erkeklerin işyerlerinin kantinlerinde çalışan karıları ve kızları hariç, kadınlar normalde çalışmaz. Zamanlarının geri kalanı, ev işleriyle geçer.

Devletin uyguladığı yüksek kontrol derecesi, en fazla Sosyoloji Dairesi ve Zaman Dairesi'nin çabalarından kaynaklanır. İlki, her şeyin merkezi olarak planlanabilmesi için sınai üretimden ev masraflarına kadar her şey hakkında istatistik toplar. Örneğin, ev kadınları o üç aylık döneme ilişkin hesap defterlerini teslim ettiklerinde alt sınıfların üyelerinin içkiye gereğinden çok para harcadıkları görülürse, yaptırımlar uygulanır. Sağlık Dairesi ile işbirliği halinde, çeşitli sınıfların beslenme ihtiyaçları için model rejimler planlanır. Bu ev harcamaları kontrolü, üretim kontrolü ile birleşince, Meccania toplumundan israf ve yoksulluğu silip atmıştır.

Zaman Dairesi'nin işi ise, belki daha da önemlidir. Bütün uyruklara haftalık günce formları basılır; Bakanlık tarafından tanınan yüz elli kategoriyi kullanarak haftanın her yarım saatindeki hareketleri ve eylemlerini hesaplamak zorundadırlar. Eğer çizelgelerinde bir boşluk görülürse, yararlı etkinliklere yönlendirilirler. Zaman Dairesi'nin diğer ana işlevi, herhangi bir eylemi yerine getirmek için ne kadar zaman gerektiğini hesaplamaktır. Ziyaretçiler, kendilerinin de bu günceleri doldurması gerektiği konusunda uyarılır, ihmalin sonucu para cezasıdır. Ziyaretçilerin günce lerinde sahtecilik yapmaları fiilen imkânsızdır, çünkü bunlar her yerde hazır ve nazır olan Hal ve Gidiş Görevlileri'nin günceleriyle kontrol edilir.

Boş vakitler bile devlet kontroluna tabidir. Güncesinde yarım saatlik boş vakit olan birisinin üstleneceği kültürel etkinlikleri belirterek, yarım yıllık bir plan yapması gerekir. Özel Boş Vakit Müfettişleri uzmanca nasihatler verir ve programa bağlı kalınmasını sağlarlar. Tiyatroya haftada bir kez gitmek zorunludur ve kimse göreceği oyunu seçemez. Bütün tiyatrolar devlet kurumlarıdır ve –çoğunlukla şiir formatında ve didaktik amaçlı yazılan– tüm oyunlar, tek bir yazar yerine bir kişi tarafından denetlenen bir grup uzmanca yazılır. Oyunların entelektüel seviyesi seyircinin temsil ettiği sınıfa göre değişkenlik gösterir. En sevilen temalar arasında, "Verimlilik, Verimsizlik ve Ulusal Farkındalık", "Meccania'nın Zaferi" ile "Ürik Asit" yer alır. Sonuncusu, bu zehirli maddenin devlet yaşamı, aile ve birey üzerindeki etkisinin sosyolojik, patolojik ve fizyolojik açıdan değerlendirilmesi ile ilgilidir.

Drama, belli başlı sanat şekli olarak romanın yerini almıştır; gerçekten de büyük kütüphanelerde tüm romanlar çocuk kurgusu altında kategorize edilir. Roman okuyan tek yetişkinler, zihinsel sorunluların bulunduğu akıl hastanelerinin sakinleridir, çünkü bu kalın kurmaca eserlerin onlar üzerinde yatıştırıcı bir etkisi var gibidir. Graham Greene, Heinrich Böll ve Balzac akıl hastalarının belki de en sevdikleri yazarlar arasındadır. Burada günlük gazete basılmaz. Onun yerini yerel gazeteler ile devlet raporları almıştır, yetişkinlerin her gün okudukları şeyler bunlardır. Bunlar çoğunlukla istatistikler ve resmi duyurulardan ibarettir. Kurmaca dışındaki bütün basılı malzemeler halk kütüphanelerinden edinilebilir: ancak resmi kitap ajanslarından da sipariş edilebilirler – ülkede artık

kitapçı bulunmamaktadır. Neyin ne miktarda basılacağına etkin bir şekilde karar verenler –yine bir devlet dairesi olan– matbaacılar olsa da, çoğu kitabın kaynağı devlettir.

Görsel sanatlar dalında Meccania'da üretilen tüm eserler ya vatanseverlikle ilgili ya da didaktiktir. Teoride bütün resimler, gelecek yılın temasını seçen merkezi bir komite tarafından belirlenir; pratikte ise üst sınıf üyeleri adına birtakım yasadışı işler gerçekleştirilir. Meccania halkı başka ülkelerin sanatına zerre kadar ilgi göstermez ve Latin kültüründen hiç etkilenmemiş olmakla gurur duyarlar.

Eğitim, tabii ki, bir Merkezi Kurul tarafından sıkı bir şekilde kontrol edilir. Seçilen konular ile çalışma süreleri öğrencinin sosyal sınıfına göre hesaplanır. Gençler Sanayi Bürosu, beş ile yedinci sınıf üyelerinin hangi kariyeri seçeceklerine karar verir ve sınai eğitim okulda başlar. Bu sınıfın üyeleri, Merkezi Komite'nin vereceği belgeye sahip olmadan işe başlayamazlar. Okul öncesi eğitim bile kontrole tabidir. Tüm oyuncakların belli bir eğitimsel amacı vardır; yönlendirilmemiş oyunlar enerji ve yetenek kaybı olarak nitelendirilir. Oyuncakların evdeki kullanım şekli, bir Çocuk Hayatı Denetçileri heyeti tarafından tetkik edilir.

Bütün daireler içinde belki de en büyüğü Sağlık Dairesi'dir; sayısız alt birimi vardır ve kanalizasyon atığı ile sokak temizliğini de kontrol eder. Meccania'daki tüm evler, sıhhi standartları koruma amacıyla her yıl tetkik edilir ve buna tabi olan herkes yıllık tıbbi muayenelerden geçirilir. Gerekli görüldüğünde, belirlenen herhangi bir hastalık için zorunlu tedavi görmeleri mümkündür. Tedaviyi reddetme durumu genelde zihinsel anomali yüzünden akıl hastanesinde alıkonmayla sonuçlanır. Tedavi edilemeyecek hastalıklar söz konusu olduğunda, Özel Tıp Ekibi tarafından ölüm salık verilir ki bu ekip aynı zamanda "kronik fikir ayrılığı eğilimi" diye bilinen belli bir beyin hastalığını teşhis etme yöntemlerini mükemmelleştirmeyi de başarmıştır. Bu rahatsızlıktan ıstırap çekenler akıl hastanesine kapatılır. Hastalıktan etkilenenlerin çoğu eski muhalefet partilerinin üyeleridir; görünüşe göre hastalık genç nesilleri çok daha az etkilemeye başlamıştır. Tıbbi araştırmanın normal bir parçası olarak hayvanlar üzerinde deneyler yapılır; at yürekli inekler, ön bacakları olmayan köpekler ve kaplan derili domuz hep Meccania laboratuvarlarında "türetilmiştir". Bazı yabancı gözlemciler, insanlar üzerinde de, rızaları ya da bilgileri olmaksızın, deneyler yürütüldüğünden ve bunların Dr. Moreau denen birinin araştırmalarını da etkilemiş olabileceğinden şüphelenmektedirler (bkz. NOBLE'IN ADASI).

Sağlık Bakanlığı evlilik organizasyonunda da belli bir rol oynar ve bir çiftin beş yıllık bir süre içinde sahip olabileceği çocuk sayısını belirler. Ancak bazı raporlara bakılırsa, Sağlık Dairesi'nin çok daha garip bir görevi vardır. Meccania kanunlarına göre kadınların, çocuklarının babasını seçme hakları vardır ve kanuni eşlerinin kucağına teslim etme zorunlulukları yoktur. Ayrıca Meccania kadınlarının, güçlü, kuvvetli eşleri tercih ettikleri ve ordu üyelerine meylettikleri de doğrudur. Bu yüzden Daire'nin, tıbbi muayeneleri, aristokrasi üyeleri için –genelde alt sınıflardan– genetik olarak uygun partnerler sağlamak amacıyla gerçekleştirdiği de iddia edilmektedir. Uygun an geldiğinde, kadına sadece "tedavi" görmek üzere gitmesi söylenir.

Devlet kontrolünün bireysel yaşam üzerindeki yaygın etkisi yüzünden büyük polis gücü uğraşlarının çok azını suç tespitine ayırır (zaten fazla suç da işlenmez). Suça eğilimli faaliyetler gösteren kişiler hemen suçlu kolonilerine gönderilir ve nadiren sorun teşkil ederler. Polis gücü esas olarak devletin iyiliği için var olan kurallara uyulmasını sağlar. Polisler herkesle ilgili detaylı bilgi toplar ve yıllık bir rapor çıkartır. Rapora göre bir hal ve gidiş belgesi çıkarırlar. Polis Müdürlüğü kütüphanelerinde tüm kişisel dosyaların bir kopyası bulunur.

Her ne kadar herkes asker olsa ve ordu ulusun ruhu olarak kabul edilse de Mec-

cania ordusu hakkında çok az şey bilinir. Ülkeye 1970'te giden Çinli bir ziyaretçi, Meccania'nın kimyasal savaş deneyleri yaptığı yolunda dedikodular duymuştur. Görünüşe göre birkaç yıl önce, daimi olarak Meccania müttefiki bir devlet olan Lugubria, iki ülke arasında yeni bir barış antlaşmasını onaylama konusunda isteksizlik sergilemiştir. Meccania, savaş ilan etmeksizin Lugubria topraklarına uçaklar göndermiş ve antlaşma hemen imzalanmadığı takdirde Lugubria'nın belli başlı şehirlerini kimyasal silahla yok etmekle tehdit etmiştir. Lugubria hemen teslim olmuştur. Bu olayın tamamı topu topu üç gün sürmüş ve dünyanın geri kalanına hiçbir zaman duyurulmamıştır.

(Gregory Owen, *Meccania, the Super-State*, Londra, 1918)

MECCO, MECCANİA'nın başşehridir.

MEÇHUL ADA, Hint Okyanusu'nda bir yerlerdedir, ürkütücü bir görünüşü vardır ama, şen derelerin bulunduğu hoş bir tarlayı gizler. En iyisi baharda, havaya yasemen kokuları yayılmışken ve kumrular, muhabbetkuşları, yeşil ayaklı orman tavukları, ördekler, serçeler ve arıdan büyük olmayan minik kuşlar havada kanat çırparken, burayı ziyaret etmektir. Düzlüğü, yosun kadar yumuşak otlarla kaplı yüksek sıradağlar keser. Penguenler, gazeller ve miskkedileri, daha yüksek bölgelerde dolaşır. Köpekten daha büyük, barbu ya da iğne surat denen bir yaratık, kıyı yakınlarındaki küçük ormanda bulunabilir.

Meçhul Ada'ya havadan yaklaşan seyyahlar, şeklinin, İtalya'nın çizmesi gibi olduğunu görecekler, ama baş aşağı olarak.

(Guillaume Grivel, *L'Isle inconnue, ou Mémoires du chevalier de Gastines. Recueillis et publiés par M. Grivel, des Académies de Dijon et de la Rochelle*, Paris ve Brüksel, 1784)

MEDAMOTHY, ayrıca **HİÇBİRYER ADASI** diye de bilinir. Kanada'nınki kadar uzun olduğu söylenen kıyı hattını süsleyen denizfenerleri ve yüksek mermer kuleleriyle ünlü, hoş bir diyardır.

Yılda bir düzenlenen bir panayır, Hem Afrika hem de Asya'nın en zengin tacirlerini cezbeder. Burada her cins antika ve lüks eşya ile tek boynuzlu attan rengeyiğine kadar her tür egzotik hayvanı satın almak mümkündür.

(François Rabelais, *Le quart livre des faicts et dicts du bon Pantagruel*, Paris, 1552)

MEDDLA, bkz. TIMARHANE.

MEDWYN'İN VADİSİ, Kuzey PRYDAİN'daki dik ve aşılmaz Kartal Dağları'nın derinliklerinde gizlidir.

Efsaneye göre, evvel zaman içinde Prydain toprakları kara seller altında kalmış. Nevvid Nav Neivion ahşap bir gemi inşa etmiş ve gemiye kendisiyle birlikte her hayvan türünden iki adet almış; sular nihayet çekilince gemi, kadim bir uzungeminin yarısına dek toprağa gömülü kaburgalarının halen görülebileceği Medwyin'in Vadisi'ne dinlenmeye çekilmiş. Vadinin tek insan sakini –kendisine Medwyn diyen, yaşlı, sakallı bir adam– efsaneyi ne onaylar, ne de inkâr eder. Ayrıca kendisinin bizzat Nevvid olduğunu da kabul etmez.

Gizli vadi seyyahlara pek tavsiye edilmez – ayrıca her halükârda, buraya ulaşmak zordur, çünkü şimdiye kadar hiçbir giriş güzergâhı belirlenememiştir. Ancak burası Prydain ormanları ve sularının, hiçbir zorluk çekmeden yollarını bulup buraya gelen hayvanlarının sığınağı olarak bilinir. Yılmaz ziyaretçiler kendilerine Medwyn'in Vadisi'nin yolunu göstermeye hevesli dost canlısı bir hayvanı takip edebilirler, ancak böyle bile olsa, geriye dönüş yolculuğu tamamen imkânsız bir görev halini alabilir.

(Lloyd Alexander, *The Book of Three*, New York, 1964; Lloyd Alexander, *The High King*, New York, 1968)

MEEZA, bkz. JUKAN'LAR VADİSİ.

MEGAPATAGONYA, Tierra del Fuego ile Antarktika arasında bulunan bir takımadadır. Burada insanların çoğunun geliştiği şekilde gelişmemiş, hayvan görünüşü ve davranışlarını korumuş insanlar yaşar. Her adada belli bir yaratık vardır: ayı-adamlar, maymun-adamlar, samur-adamlar. Bazı adalarda normal görünüşlü insanlar da yaşar, ancak görenekleri uygar olmaktan çok uzaktır. Her vatandaş günde yalnızca dört saat çalışır ve iş bir zorunluluk değil, keyif olarak algılanır. Kimsenin uzmanlık gerektiren bir görevi yoktur; herkes her işi dönüşümlü olarak yapar.

Burası Fransa'nın tam karşısında bulunduğundan yerli halk ters çevrilmiş bir Fransızca konuşur – örneğin "Bon jour" ("İyi günler") yerine *"Nob ruoj"* denir. Başlarına ayakkabı giyer, ayaklarına şapka takarlar. Kadınlar erkeklerden biraz daha az eşittir. Ne resim ne de heykel sanatları vardır, çünkü bu sanatları yararsız bulur, "insanların sonuncusunun yalnızlığına yardım eden bir yanılsama" diye görürler. Müzik ve şiir ise kabul görür.

Takımadanın başşehri ana ada üzerinde bulunan Sirap'tır.

(Nicolas-Edme Restif de la Bretonne, *La Découverte australe Par un Homme-volant, ou Le Dédale français; Nouvelle très-philosophique: Suivie de la Lettre d'un Singe, & c^a*, Leipzig, 1781)



MEGAPATAGONYA'da şapkalarını ve ayakkabısını modaya uygun giymiş bir adam.

MEİLLCOURT, Hint Okyanusu'nda, Ümit Burnu'ndan deniz yoluyla üç hafta mesafede bulunan bir adadır. Kumsallarla çevrili, bol ağaçlı, pınarları, gölleri ve birçok meyve ağacı olan bir yerdir; iç kısımlarda dağlar, göller ve sık ormanlar bulunur. Ada sakinleri, gemisi burada on sekizinci yüzyıl başlarında karaya oturmuş olan Fransız kâşif Chevalier De Meillcourt'un soyundan biri tarafından yönetilmektedir. Ada nüfusu Avrupalılar ile iki kabilenin karışımından meydana gelir: yıllar boyu kabileler arası evlilikler yapan *Troglocite*'ler ve *Quacacite*'ler. Halk barışçıl ve halinden hoşnut bir halktır, toprakları ise onlara ihtiyaçları olan her şeyi sağlar. Demirin keşfi zenginliklerine katkıda bulunmuş olsa da, herhangi bir lüksleri yoktur. Ada halkı Katolik dinine mensuptur (*Troglocite*'ler geleneksel olarak ateist olsalar da), ancak inanç özgürlüğü yasalarla güvence altına alınmıştır. Nüfus, idari amaçlarla, askerler ve işçiler diye ikiye ayrılmıştır; ikinciler çoğunluktadır. Ticaret rekabete yol açabileceğinden, tacir sınıfı mevcut değildir. Adada keşiş de yoktur.

Meillcourt'un zamanından önce *Troglocite*'leri bir kral yönetirdi ve bu halk avcılık ile balıkçılıkla geçinen barışçıl bir halktı. Geleneksel kibarlıkları göreneklerine de yansımıştır. Örneğin bir erkek karısını aldatma yüzünden boşayabilir, ancak yine de onu bir yıl boyunca maddi olarak desteklemek zorundadır. Ceza duruşmalarında davalıların suçları kadar erdemleri de göz önüne alınır. Bir kız evlilik çağına geldiğinde, üç aylık bir *kakarika* (deney) süresine tabidir. Talipleri onunla konuşur, zevklerini ve ilgi alanlarını araştırır ve hediyeler verirler. Üç ay sonra kızın herhangi bir yanlışını görmeyenler ve kendisiyle ilgilenmeye devam edenler, her biri ellerinde yanan bir kibrit tutarak sıraya girerler. Kız tercih ettiği erkeğin kibritini üfler: erkek kendini kızın babasının ayaklarına atarak ondan himayesini ister ve kızı öper. Evlilikten sonra üç gün boyunca kız önceki taliplerine yiyecek verir. Ancak kızın *kakarika* döneminden önce herhangi bir tercih belirtme hakkı yoktur.

Başka bir gelenek de, bir erkeğin başka bir erkeğe hayran olma durumunda, elini, gelecekteki efendisinin göğsüne koyarak, ardından da ayaklarına dokunarak, kendini o kişinin kölesi ilan etmesidir. Dilleri her ne kadar Hint dilleri ile ilintili olsa da, oldukça özgündür. Giysiler hafif ve dekoltedir, kamıştan elde edilen bir hamurdan yapılır. Ok, yay ve kısa çivilerle savaşırlar.

(Jean Baptiste de Boyer, Marquis d'Argens, *Le Législateur Moderne, Ou Les Mémoires Du Chevalier De Meillcourt*, Amsterdam, 1739)

MEÏPE, öğretmenlerin hiçbir şey öğretmediği ve yetişkinlere kibarca hitap etmenin gerekli olmadığı, yeri belirsiz bir ülkedir.

Meïpe 1918'de, ünlü Fransız yazarın dört yaşındaki kızı Michelle Maurois tarafından kurulmuştur.

(André Maurois, *Meïpe ou La Délivrance*, Paris, 1929)

MELİNDE, Hint Adaları'nda hem Abyssnes hem de Ganze ile sınırı olan ve kıyılarında birkaç dağınık Portekiz ticari müstemlekesi bulunan bir krallıktır. Melinde yıllar boyu Ganze ile köle ticareti yüzünden ve Ganze'nin ülkeye girme ve kıyılara ulaşma hakkı nedeniyle birkaç savaşa girip çıkmıştır. Ancak seyyahlar bu savaşların artık bittiğini duymaktan memnun olacaklar; günümüzde Ganze Melinde'ye vergi ödüyor ve Melinde'de sadece kısıtlı bir süreyle kalabilen tacirleri de kıyıya varana dek belli bir rotayı takip etmek zorunda.

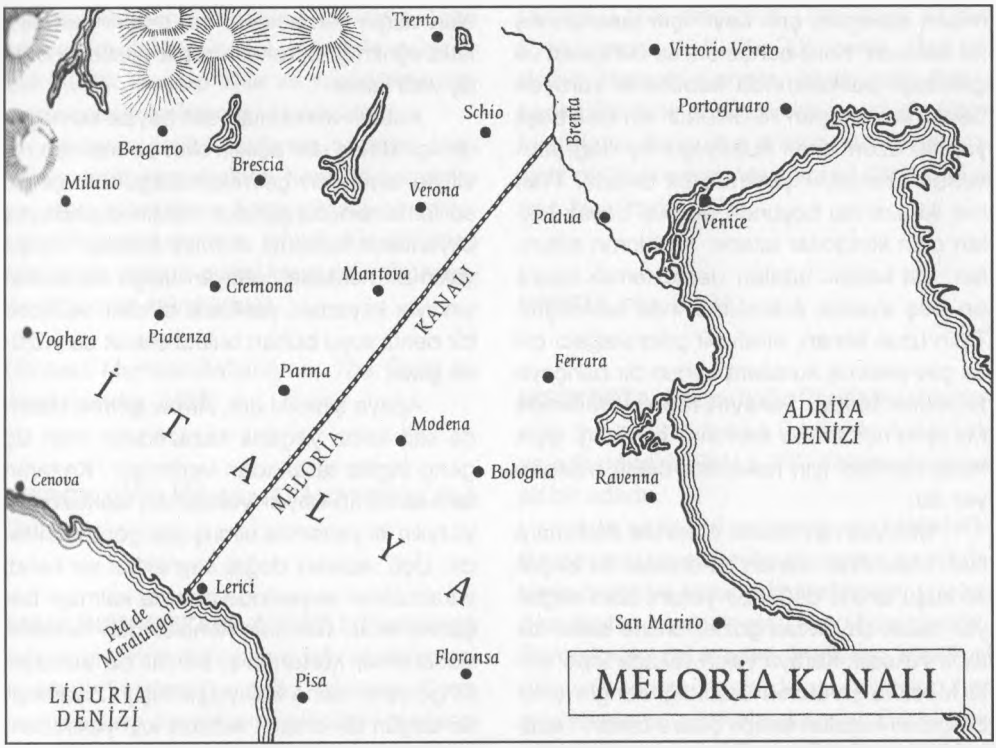
(William Bingfield [?], *The Travels and Adventures of William Bingfield, Esq; containing as surprizing a Fluctuation of Circumstances, both by Sea and Land, as ever befell one Man. With an accurate Account of the Shape, Nature and Properties of that most furious, and amazing Animal, the Dog-Bird*, Londra, 1753)

MELİTA, Atlas Okyanusu'nda, *simlaks* denen, ve insan şeklinde büyüyen bir çalının ağaçlara sıkı sıkıya yapışarak onları öldürdüğü bir adadır. Efsaneye göre bir genç kız, bir safrana duyduğu aşk yüzünden bu çalıya dönüştürülmüştür; yerlilerin kutsal ayinlerinde *simlaks* kullanmaktan sakınmalarının nedeni belki de budur.

(Yaşlı Plinius, *Inventorum Natura*, İS 1. yy)

MELORİA KANALI, İtalya'yı, Tiren Denizi'nden Adriya Denizi'ne dek geçen uzun bir yeraltı tünelidir. Doğu tarafındaki giriş, küçük Aleghero Adası'nın yakınındaki Brenta Nehri vadisinden; batı tarafında ise, Lerici ile Punta di Maralunga arasındaki Spezia Körfezi'nden. Burası 1868'de, denizde, içinde bir harita ile tünelin kazılmasına dair bilgiler olan kutuyu bulan bir grup balıkçı sayesinde keşfedilmiştir.

1300 yılı civarında Ceneviz Cumhuriyeti'nin bir kaptanı, Luigi Gottardi, Lerici yakı-



nında, büyükçe bir kadırganın geçişine olanak sağlayabilecek büyük bir sualtı mağarasını keşfetti. Bu keşif onu görkemli bir projeyi üstlenmeye itti; Cenevizlilerin Venedik Cumhuriyeti'ni istilasını sağlamak üzere, Tiren Denizi ile Adriya Denizi'ni birbirine bağlayan bir yeraltı kanalı açmak. Zengin bir adam olan Kaptan Gottardi bu muhteşem planı beş yüz Afrikalı kölenin yardımı ile uygulamaya koydu. Bu muazzam proje sekiz yıldan fazla sürdü. Tamamlandıktan sonra köleler Afrika'ya geri gönderildi, projeden haberdar olan birkaç Ceneviz vatandaşı bunu bir sır olarak saklamak üzere yemin etti ve talihsiz Kaptan Gottardi Venediklilere esir düştü. Bunun bir sonucu olarak, kanal neredeyse dört yüzyıl keşfedilmeden kaldı.

Meloria Kanalı bugün bile, belki teknik zorluklar, belki de geçişi olağanüstü ölçüde zorlaştıran yeraltı depremleri yüzünden kullanım dışıdır. Kanalı boydan boya yalnızca dört kişi geçmiştir: kutuyu keşfeden üç balıkçı ve İtalyan donanmasından Dr. Bandi diye biri. Bu kişilerin 1868'de yaptıkları keşif gezisine dair verdikleri bilgiler esas olarak karşı karşıya kaldıkları zorlu volkanik olayları merkez almıştır. Kendileri tünelin hayvan varlığını son derece zengin ve çeşitli olarak tanımlamışlardır: bolca denizanası, notilus ve medüzler; ayrıca mavi, yeşil ve kırmızı gibi muhteşem renklerde dev yumuşakçalar. Kanalın bazı dönemeçlerinde, çevreye tekinsiz bir ışık yayarak tavanın tamamını kaplayan fosforlu balık sürüleri de görülmüştür.

(Emilio Salgari, *I naviganti della Meloria*, Milan, 1903)

MEMİSON, MESZRİA'nın merkezinde bulunan, ağaçlarla çevrili hoş Reisma Gölü'nün kıyılarının yakınındaki, Meszria krallarına ait yazlık bir saraydır. Her ne kadar tahkim edilmiş ve hendekle desteklenmiş de olsa, Me-

mison savaştan çok keyif için tasarlanmış bir saraydır. Kara-bahçeleri, su-bahçeleri ve çakıltaşlı patikalarında kabararak yürüyen beyaz tavuskuşları ile ünlüdür. En belli başlı yapısı, uzun tarafı kuzey-güney doğrultusunda uzanan, T şeklinde bir binadır. T'nin her iki uzantısı boyunca gümüşi-beyaz taşları olan koridorlar uzanır. Koridorun sütunları, üst kattaki odaları desteklemek üzere on beş ayaklık aralıklarla inşa edilmiştir. T'nin uzun kenarı, etrafı bir porsukağacı çiti ile çevrelenmiş kurallara uygun bir bahçeye tepeden bakar. Sarayın kuzey batısında Mezsria'nın ılıman ikliminin elverdiği açık hava dansları için kullanılan meşe platform yer alır.

Memison'un bir mil ötesinde Zeshmara Nehri boyunca uzanan su-otlakları ile birçok su kuşu türüne doğal bir yaşam alanı sağlayan sulak çayırlıkları gözler önüne seren bir tepe yükselir. Karaya yakın yakada tepe, ünlü Meszria şarabının üretildiği zengin çiftik bölgesini kuşatan tertipli çitlere bakar. Tepenin zirvesindeki doğal bir kaynak, çevresi bir yanda ladin ve ardıç çitleri, diğer yanda ise ceviz ve mimozalarla çevrili korunaklı bir yıkanma havuzuna dönüştürülmüştür. Bir korkuluk, çevredeki kırsal alanın güzel bir manzarasını da sunan bir yürüyüş imkânı sağlar. Bu havuz, Meszria kralı Mezentius tarafından, oğlu ZAYANA Dükü Barganax'ın annesi olan metresi Amalie için inşa ettirilmiştir.

(E.R. Eddison, *Mistress of Mistresses, A Vision of Zimiamvia*, Londra, 1935; E.R. Eddison, *A Fish Dinner in Memison*, Londra, 1941; E.R. Eddison, *The Mezentian Gate*, Londra, 1958)

MERCAN ADASI, Güney Pasifik Okyanusu'nda kabaca daire biçiminde bir adadır, çevresi otuz mil, çapı da on mil kadardır. Mercan Adası'nda biri beş yüz ayak civarında, diğeri de hemen hemen bin ayaklık iki dağ vardır; ikincisi birkaç küçük vadi, boğaz, çay ve dereyle kesilmiştir. Daha küçük olan dağın yamaçlarını da, birbirinden sırtlarla ayrılmış, bereketli tropik bitkilerle dolu üç vadi keser.

Adanın kumsalları saf beyaz kumdandır, içinde üç dar açıklık olan bir mercan resifiyle tamamen çevrilidir. Lagünün içinde su tamamen durgundur, resifin dışındaysa okyanusun kabarışı durmak bilmez. Kıyıya yakın bir noktada çatlayan dalga kendi basıncıyla kayadaki yarıklara bindirir ve koca bir deniz suyu buharı bulutu olarak su yüzüne çıkar.

Adaya şimdiki adı, *Arrow* gemisi batınca sağ kalan yegâne kazazedeler olan üç genç İngiliz tarafından verilmiştir. Kazanın tam tarihinin kaydı yoktur; on dokuzuncu yüzyılın ilk yarısında olmuş gibi görünmektedir. Üçü, adanın doğal kaynakları ve kendi yaratıcılıkları sayesinde hayatta kalmayı başarmışlardır. Geminin kendisinden birtakım donanımlar kurtarılmış, bunlar da adadaki ilk günlerini daha kolaylaştırmıştır. Ziyaretçiler bugün de onların adlarını kıyı yakınlarında duran bir parça tahtanın üzerine kazılmış halde görebilir.

Adanın bitki örtüsü zengin ve çeşitli olduğu halde hayvan varlığı zayıftır. Birkaç yabandomuzu vardır, ara sıra kertenkelelere rastlansa da sürüngen eksikliği kendini hissettirir. Kuş çeşidi daha çoktur: ormanlarda çok sayıda papağan, uzun kuyruklu küçük papağanlar, güvercinler, kumrular vardır ve aralarında penguenlerle sutavuklarının da bulunduğu farklı deniz kuşları adayı ziyaret eder.

Bitki örtüsü ise ekmekağacı, hindistancevizi ve muz ağaçlarını içerir; Hint yerelması, kulkas ve bir tür patates, yabani olarak yetişir. Daha yararlı türlerden biri, demirtahtası ağacıdır, düzenli, doğal kerestelere benzer bir şeyle payandalanmıştır. Tahtası son derece serttir ve çivi olarak kullanılabilir. Mumfındığı ağacının fındıkları kavrulur ve sonra da mum olarak kullanılır; sabit, parlak bir ışık verirler. Adanın açığındaki sular, ıspanak gibi pişirilen deniz yosunu çeşitleriyle doludur.

Adanın iklimi ılık ve istikrarlıdır, ama arada bir şiddetli fırtınalar da çıkabilir. Ala-

cakaranlık yoktur; karanlık, tropiklere özgü bir şekilde birden iner. Lagündeki gelgitler çok hafiftir, su hep ılıktır ve yüzücülerin denizde saatlerce kalması mümkündür.

Adanın çekici yanlarına rağmen, seyyahlar hem yamyamların hem de korsanların olası saldırılarına karşı ihtiyatlı olmalılar. Eğer ihtiyaç duyulursa, kristal duvarlı Elmas Mağarası adında doğal bir sualtı mağarasına sığınmak mümkündür.

(Robert Michael Ballantyne, *The Coral Island*, Londra, 1858)

MERCY ÇİFTLİĞİ, bkz. DİANA'NIN KORUSU.

MERLİN'İN MEZARI, CAMELOT'un büyük büyücüsü, Kral Arthur'un dostu ve danışmanı Merlin'in gömülü olduğu, İngiltere, Cornwall'da sarp kayalıkların altındaki mağaradır. Merlin geç yaşlarında Nyneve isimli bir kıza âşık olur. Onu baştan çıkarmak için, bozulması imkânsız olan korkunç ve büyük bir büyü de dahil olmak üzere, bildiği bütün büyüleri ona öğretir. Nyneve'nin karısı olacağına emin olan Merlin, kayalıkların bağrında, düğünleri için muhteşem bir oda yaratır. Ona odayı göstermek için içeri girdiği sırada, Nyneve bozulması imkânsız olan büyüyü Merlin'e yapar ve onu sonsuza dek mağaraya hapseder. Ziyaretçiler, bugün yüce Merlin'i kendi yarattığı mağarada ebediyyen istirahat ederken görebilirler.

Bazı tarihçiler aslında Merlin'in kadın büyücü Vivien tarafından BROCÉLİANDE ormanlarında bir meşe ağacının içine kapatıldığını ve vücudunun bugün dahi görülebileceğini söyler. Bugün her nerede yatıyorsa, bilinen tek bir şey vardır ki o da Merlin'in 1940'larda, Cambridge'li bir profesör olan Dr. Ransom'ın da yardımıyla hapishanesinden çıkıp İngiltere'yi ölümden beter bir kaderden kurtardığıdır.

(Alfred, Lord Tennyson, *The Idylls of the King*, Londra, 1842-85; C.S. Lewis, *That Hideous Strength*, Londra, 1946; John Steinbeck, *The Acts of King Arthur and His Noble Knights From the Winchester Manuscripts of Sir Thomas Malory and Other Sources*, New York, 1976)

MEROA, bkz. SABA.

MESKEETA, Güneydoğu Pasifik'te, sakinlerinin "İyi ile Kötüyü Ayırt Edenlerin Adası" diye adlandırdığı, RİALLARO Takımadaları'na ait bir adadır.

Ada sakinleri pigmeler ve LİMANORA'dan sürgün edilenler ile eleştiri çılgınlığına kapılmış ve hata bulma eğilimleri yüzünden boyları kısalmış olan kitap-kasaplarıdır. Durmaksızın birbirlerine fırlattıkları küçük el oklarıyla silahlanmışlardır ve baktıkları her şeyi lekeleyen gözlükler takarlar. Bedenlerinin üst kısmını, gerçek kimliklerini gizlemeye yarayan dev maskeler kaplar. Hasede alternatif olarak bildikleri tek şey, karşılıklı pohpohlamadır. Cüce köleler onlara, saldırıp eleştirmeleri için kitaplar üretir. Göz kamaştıran her şeye tapar, ancak gölgelendiği takdirde güneşe bile ok atarlar. Tapınakları, ölüme mahkûm ettikleri ama şimdi büyük adamlar diye saygı gösterdikleri kişilerin mezarları üzerine kuruludur.

(Godfrey Sweven, *Riallaro, the Archipelago of Exiles*, New York ve Londra, 1901; Godfrey Sweven, *Limanora, the Island of Progress*, New York ve Londra, 1903)

MESZRİA, güneyinde yer alan REREK'ten tepeleri buzullarla kaplı Huron Sıradağları ile ayrılan bir krallıktır. Meszria'nın iklimi ılımandır, ülkenin büyük bir kısmı da ağaçlıktır.

Ülkede birkaç göl vardır, en iyi bilinenleri ise MEMİSON yakınlarındaki Reisma Gölü ile başşehir ZAYANA yakınlarındaki

daha küçük isimsiz bir göldür. Göllere, uzun zamandır ülkenin hükümdarları ile iyi geçinen Antiope ve Camaspe adlı iki su perisi musallat olmuştur. Genelde insan kılığında görünseler de, Antiope bazen katil ruhlu bir vaşak, Camaspe de küçük bir memeli, daha çok su sıçanı kılığında ortaya çıkar. Daha uzak vadilerde, yarısı insan yarısı keçi olan tanrılar gibi yarı-insan yaratıklar da bulunur; su perileri gibi onların da, insan kulağına yaprak hışırtısı gibi gelen kendi dilleri vardır.

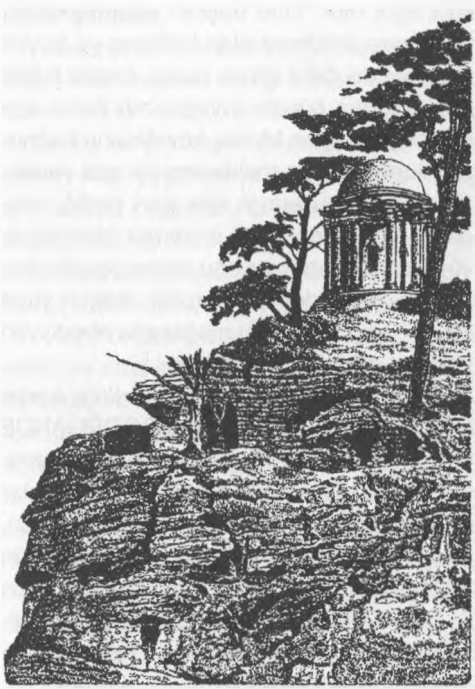
Meszria'nın kuzeyindeki dağlar yüksek ve yalçındır ve içlerinden sadece iki geçit geçer. Bunlardan aşması daha kolay olanı, batıda, Huransa'nın o kadar yalçın olmadığı yerdeki Salimat Geçidi'dir. Doğuda ise Rumala'daki dağ kalesi ile korunan Royar Geçidi uzanır. Kalenin alt kısımlarında dağ yolu, keçiyolundan biraz genişçedir. Runbalnardale'in zeminine giden tek yol, Perde diye bilinen ve bir dizi "U" şeklinde dönemeçle iki bin ayak kadar aşağıya inen kıvrımlı bir patikadır.

Zayana'nın kuruluşundan bu yana tarihi kayıtları tutulan Meszria'nın başlangıç dönemi ile ilgili pek bir şey bilinmez. *Anno Zayanae Conditae* 738'de ülke, Rerek'li Parry ailesinden Kraliçe Rosma'nın mutlak hükmü altına girdi. Rosma'nın tahta çıkışında, ilk iki kocasının öldürülmesinin ve onun hatırı için cinayet işleyen bir yeğenin suikasta uğramasının da rolü vardır. 749'da FİNGİSWOLD'lu Mezentius ile evlendi ve Meszria, Rerek ve Fingiswold toprakları tek yönetim altında toplanırken Pax Mezentia diye bilinen uzun bir dönemin de keyfini çıkardılar. Hem Mezentius, hem de Rosma 777'de Sestola'nın adakalesinde zehirlenerek öldü ve bunu izleyen yıllarda, üç krallığı viraneye çeviren savaşlar sırasında baskın bir kişilik olarak ortaya çıkan şahıs, Mezentius'un gayri meşru oğlu, Zayana Dükü Barganax oldu.

(E.R. Eddison, *Mistress of Mistresses, A Vision of Zimiamvia*, Londra, 1935; E.R. Eddison, *A Fish Dinner in Memison*, Londra, 1941; E.R. Eddison, *The Mezentian Gate*, Londra, 1958)

METTİNGEN, Amerika Birleşik Devletleri'nde, Philadelphia yakınlarındaki bir nehrin kıyısında, adını ilk sahibinden alan bir mülktür. On sekizinci yüzyılın sonlarına doğru burayı Bay Wieland adında Saksonyalı biri satın aldı. Wieland gençliğinde, Albi heretikleri ile Camissard'ların dini doktrinlerine ilgi duymaya başladı. Zamanla daha da bağnazlaştı ve sonunda ibadet için bir tapınak kurdu. Tapınak, çamlık bir kaya üzerinde, Wieland'ın evinden üç yüz yarda ötede, çapı yaklaşık on iki ayak olan bir açıklıktadır. Başlangıçta tapınağın on iki Dorik kolonla destekli, herhangi bir süslemesi olmayan bir kubbesi vardı. Kaba saba bir taş merdiven ile tapınağa çıkılırdı; diğer üç yanda ise kaya dimdikti. Wieland'ın ölümünden sonra çocukları tapınağı süsleyip donatarak, bugün de görülebilecek bir yazlık eve dönüştürdüler.

Wieland, tapınaktaki bir patlamanın giysilerini küle çevirmesinden sonra öldü. İddiasına göre dua ederken bir ışık gör-



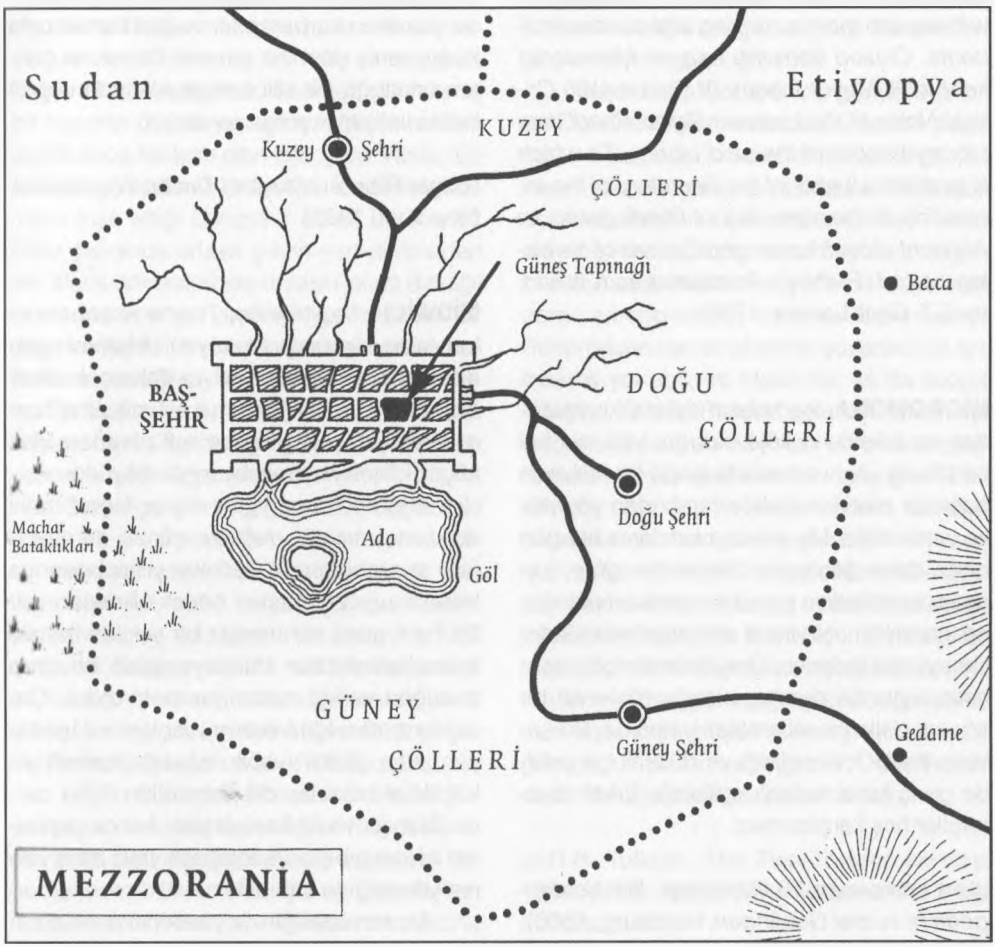
METTİNGEN'de Wieland'ın tapınağı.

müş ve biri ona sopayla vurmuş gibi bir patlama hissetmişti; aldığı yaralar yüzünden öldü. (Benzer vakalardan bir Floransa dergisinde ve Merille ile Muraire tarafından *Journal de Médecine* dergisinin Mayıs 1783 sayısında da bahsedilmiştir.) Bağımsızlık Savaşı'ndan kısa bir süre sonra, Wieland'ın oğlu Theodore, bir vizyonda işittiği bir sesin ona bunu emrettiğini iddia ederek, karısı ve çocuklarını vahşice öldürdü.

(Charles Brockden Brown, *Wieland or The Transformation: An American Tale*, New York, 1798)

MEZZORANİA, Afrika'nın doğu çöllerinde, Sudan ile Etiyopya arasında bir krallıktır; güneşin ruhani sembolüne büyük saygı gösteren, medeni bir toplumdur. Devletin temeli bu din üstüne kuruludur ve kanunlar da geleneklere ve mistik bilgelerin tavsiyelerine göre düzenlenmiştir. Ölüm cezası bilinmez; suçlular affedilerek çöllere gönderilir. Doğum, ölüm ve evlilik gibi tüm toplumsal olaylar halka açık törenlerle kutlanır ve bu sosyal törenlerin sorumluluğunu üç ya da dört asil aile üstlenir.

Mezzorania kentleri muhteşemdir. Sanat ve ticarete ayrılanlar dışında tüm şehirler aynı plana göre inşa edilmiştir. Başşehir bir göl üzerine kuruludur ve birçok havuzu ve



kolu olan görkemli bir kanalla bölünmüştür. On iki adet tek revaklı köprü, göl ve kanalın üzerinden geçerek anayollara ulaşır. Kanal şehir merkezine vardığında bölünerek, üzerinde, dünya harikalarından biri olan, güzel Güneş Tapınağı'nın durduğu kare bir adacık oluşturur.

(Simon Berington, *The Memoirs of Sig^r Gaudentio di Lucca: Taken from his Confession and Examination before the Fathers of the Inquisition at Bologna in Italy. Making a Discovery of an unknown Country in the midst of the vast Deserts of Africa, as Ancient Populuos, and Civilized, as the Chinese. With an Account of their Antiquity, Origine, Religion, Customs, Polity, &c and the Manner how they got first over those vast Deserts. Interspers'd with several most surprizing and curious Incidents. Copied from the original Manuscript kept in St. Mark's Library At Venice: With Critical Notes of the Learned Signor Rhedi, late Library-Keeper of the said Library. To which is prefix'd, a Letter of the Secretary of the Inquisition, to the same Signor Rhedi, giving an Account of the Manner and Causes of his being seized. Faithfully Translated from Italian, by E.T. Gent*, Londra, 1737)

MİCROMONA, kadınların ayrıcalıklı vatandaş ve erkeklerin köle olduğu, yeri meçhul bir ülkedir. Aynı zamanda güçlü bir ordunun başında olan bir kraliçe tarafından yönetilir ve yeni fetihler Micromona sınırlarını her gün biraz daha genişletir. Söylentiye göre, kadınlar kendilerinin yeryüzü melekleri olduğuna inandıkları için karşı cins tarafından kirletilmeyi reddederler. Üreyebilmek için, cennetin kıyısında durmuş olduğu söylenen bir ağacın dallarını sallamaları yeterlidir. Bu şekilde krallık için sağlıklı ve düzenli bir şekilde genç kızlar tedarik edilebilir. Erkek ziyaretçiler hoş karşılanmaz.

(Karl Immerman, *Tulifäntchen, Ein Heldengedicht in drei Gesängen*, Hamburg, 1830)

MİDİAN, Afrika'daki Ghenzi Dağları'nın ötesindeki küçük bir vadide, yaklaşık iki bin yıl önce kurulmuş bir ülkedir. Kurucusu, İncil'de yer alan Tarsuslu Pavlus'un, fanatizme eğilimli bir müridiidir. Vadide çoktan yok olmuş bir volkanın dev krateri bulunur. Güneyde ise dipsiz Chinnereth Gölü'nün yakınlarında, yumuşak volkan küllerinin altından İbrahim'in Köyü kazılarak çıkarılmıştır. Taştan ya da ağaçtan kulübeleri ile kuzeydeki İlyas'ın Köyü ise çok daha iddialıdır ve burada güney Midian'da yaygın olan bozulma ve hastalıklara dair hiçbir kanıta rastlanmaz.

Güney Midian, tarihteki ilk Hıristiyanların ayin ve geleneklerini elifi elifine sürdüren bir fanatik tarafından yönetilir. Bu Hıristiyanlar –belirgin ve nahoş burunları olduğu söylenir– İbrahim'in yaptığına inandıkları şekilde çocukları kurban eder ve dini bir tutkuyla kurbanlarını çarmıha gererdi. Dünyanın çoktan unuttuğu bir dili konuştuklarından, yerli halkla iletişim kurmak zordur.

(Edgar Rice Burroughs, *Tarzan Triumphant*, New York, 1932)

MİDWİCH, İngiltere'de, Trayne kasabasının batı-kuzeybatısında bir köydür. Midwich, çim alanı, altmış kadar kır evi ve daha çok dikey İngiliz mimarisine göre inşa edilmiş ama Norman bir batı kapı girişi ve vaftiz kurnası olan küçük kilisesiyle, tipik bir İngiliz köyüdür.

Midwich'in varlığına ilişkin hiçbir tarihi açıklama mevcut değildir, çünkü demiryolları, at arabaları ve kanallar yıllar boyunca buraya uğramamıştır. Ancak Midwich, bir 26 Eylül günü esrarengiz bir şekilde hamile kalan kadınlardan dünyaya gelen bir grup çocuğun varlığı nedeniyle meşhurdur. Çocukların sarı-kahverengi saçları ve ışıldayan, altın gözleri vardı: ağızları normalden küçük ve tırnakları da normalden daha dardı. Zihinsel ve fiziksel yaşları, kendi yaşlarının iki katı gibiydi ve telepatik yolla emir verme yeteneğine sahiptiler.

Bu son özelliğin, köy halkının normal ha-

yatlarının doğal gelişmesine sekte vurduğu anlaşıldı, çocuklar da bu yüzden kurban edildi. Gordon Zellaby adlı biri, çocukların bir derse devam ettiği Victoria devri üslubunda çiftlik evine birkaç bomba götürdü; kendini, evi ve çocukları havaya uçurdu. Ancak çiftlik evinin pek öyle bir mimari değeri yoktu.

(John Wyndham, *The Midwich Cuckoos*, Londra, 1957)

MİĞFER DİBİ, ROHAN'ın en büyük iki savunma mevkiinden biri; diğeri DUNHARROW Kalesi'dir. Bu ikisi, AK DAĞLAR'dan kuzeybatı istikametinde uzanan dar bir patikayla birbirine bağlıdır.

Miğfer Dibi Thrihyrne'in üçlü zirvelerinin altında Ak Dağlar'a kadar uzanan yüksek kayalıklar arasındaki dar, dimdik bir koyaktır. Miğfer Dibi'nin girişinde, mahmuz gibi fırlamış bir kayanın üstüne yerleşmiş, yüksek surlarla çevrili koca bir kule olan Boruşehir vardır. Efsaneye göre, Deniz Kralları'nın devlerin yardımıyla inşa ettiği Boruşehir adını, burada bir boru çalınınca ortaya çıkan yankılanmadan alır. Barış dönemlerinde burası Rohan Batıağıl sınırlarının amirinin yaşadığı yerdir. Büyük bir geçit ve taş bir rampadan yaklaşılır, asla zaptedilemeyeceği söylenir.Yirmi ayak yükseklikte, Dip Surları denen bir duvar, Boruşehir'den başlar, Dip'in kendisinin güney kayalıklarına uzanır, koyağın ağzını kapatır.

Surun gerisinde Miğfer Dibi, dağlardaki büyük bir girinti olan Dip Vadisi'ne açılır. Vadinin altındaki, içinde Dip Deresi'nin aktığı, yaklaşık dört yüz metre kadar aşağıdaki kadim bir hendek ve sur, ikincil bir savunma hattı oluşturur. Dağların altında, vaktiyle Rohan'lıların bir sığınak olarak kullandığı, ancak şimdi cüce Gimli'nin diyarı olan Miğfer Dibi'nin geniş Pırıltılı Mağaralar'ı AGLAROND uzanır.

Miğfer Dibi adını, Rohan'ın İlk Krallar Soyu'nun sonuncusu olan Miğfer Balyozel'den alır. 2578 Üçüncü Çağ'da, aynı anda hem doğudan hem batıdan saldırıya uğrayan Rohan fethedilmişti. Rohan'lılar Boruşehir'in ardına sığınarak büyük bir kuşatmaya karşı koydular, bu arada hem onlar, hem düşmanları büyük zarar gördü. Kral Miğfer'in tek başına dışarı çıkıp, silahı olmazsa kimsenin ona zarar veremeyeceği inancıyla, düşmanlarını elleriyle öldürdüğü söylenir. Dip'ten ayrılırken çaldığı borunun sesi, kuşatma güçlerini dehşete düşürmeye yetti. Miğfer sonunda, Hendek'te ayakta durmuş, ölü halde bulundu. Efsaneye göre, borusu hâlâ duyulur ve Rohan'ın düşmanları Dip'e girince hayaleti hâlâ yürür, düşmanları görünüşüyle korkudan öldürür.

Yüzük Savaşı sırasında, Boruşehir büyük bir muharebenin yapıldığı yer olmuştu. Rohan hükümdarı Théoden'in güçleriyle Yüzük Kardeşliği'nin bazı üyeleri, eski bağlılıklarına ihanet eden ve şimdi ORTA DÜNYA'nın kaderi açısından hayati önem taşıyan Kudret Yüzüğü'ne göz dikmiş Saruman'ın güçlerini yenilgiye uğrattılar.

Saruman'ın Boruşehir'e gönderdiği ordu DUNLAND'lılar –aslında Dunland'lı dağlılar– ve Saruman'ın kendisinin yarattığı, yarı insan yarı ork garip yaratıklardan oluşuyordu. Muharebenin sonucunu iki tayin edici olay belirledi: çarpışmalar boyunca Miğfer borusu, sesi Dip'in her yanında duyularak çaldı, saldırganların dehşete kapılmasına, Rohan'lıların de kendilerine güvenlerinin artmasına yol açtı; ve Huorn'lar ya da sezgili ağaçlar, FANGORN'dan gelerek orkların kaçış yolunu tıkayan heybetli bir orman oluşturdular; bu hareket eden ormana giren herkes yok oldu. Muharebeden sonra, savunucular kuzeye, İsengard'a gidebilsin diye, orman bölündü. Huorn'lar geldikleri hızla gözden kayboldular ve savaş sırasında düşmüş büyük ork yığını da kayboldu. Ziyaretçiler, Hendek'in bir mil kadar aşağısında, Huorn'ların orkları gömdüğü yer olduğu söylenen taşla kaplı büyük tümseği görebilir. O gün bugün bu tümseğe Çıplak Ölüm Tepesi denir. Bu garip kurganda ot bitmez.

(J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)

MİHRACE KRALLIĞI, Hint Okyanusu'nda bir yerlerde, adını en tanınmış kralından alan bir adadır; yeryüzünde deniz-aygırlarının çiftleşmeye geldiği tek yer burasıdır.

Kralın hizmetkârları her ay, hilalin ürkütücü ışığıyla birlikte kısrakları kumsala getirir ve bir yeraltı mağarasına saklanırlar. Dişi kokusuyla baştan çıkan deniz-aygırları karaya çıkarak, dikkatle çevreye bakınırlar; etrafta hiç insan görmezlerse kısrakların üstüne çıkıp onları döllerler. Ancak kısrakların onları denizin içine doğru takip etmelerini sağlamaya çalıştıkları zaman, onların karaya sıkı sıkıya bağlı olduğunu fark ederler. Kişnemeleri duyan hizmetkârlar saklandıkları yerden çıkarak aygırları korkutur ve denize kaçırırlar. Birkaç ay sonra her kısrak hazine değerinde bir tay doğurur. Bu hayvanlara dünyanın başka hiçbir yerinde rastlanmaz.

(Anonim, *The Arabian Nights*, İS 14.-16. yy)

MİLDENDO, LİLLİPUT'un başşehridir.

MİLK, Pasifik Okyanusu'nda, dövüşmekten, öldürmekten ve *dieu* diye adlandırdıkları insan kanını içmekten zevk alan lanetli bir halkın yaşadığı bir adadır. Milk geleneklerine göre, insan ne kadar çok öldürürse o kadar saygın olur.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1857)

MİLOSİS, ZUVENDİS'in başşehridir; Milosis "Saklı Şehir" anlamına gelir ve büyük bir gölün kıyısına kızıl granitten inşa edilmiştir. Tümü tek katlı olan evleri, granitin sertliğini azaltacak yeşil bahçelerle çevrilidir. Kraliyet Sarayı'na yirmi metre kadar genişlikte, iki yanında muazzam sütunlar olan muhteşem bir merdivenden geçerek varılır. Merdiveni ayakta tutan, yüzyıllar boyu inşa edilmesi imkânsız olmuş granit bir kemerdir. Sonunda Rademas adlı genç bir mimar kemeri inşa etmeyi başardı ve kendisine ödül olarak kralın kızı verildi, böylece de Merdiven Hanedanı denen hanedanlık kuruldu. Rademas bu olay anısına, kendisinin uyur halde temsil edildiği, bir kadın figürünün de ona ilham verircesine alnına dokunmakta olduğu bir heykel yaptı; eser bugün de Kraliyet Sarayı'nın Taht Odası'nda görülebilir. Burada ayrıca, kenarları bir metreden biraz fazla olan ve kutsal Zuvendis taşı olduğu kabul edilen büyük bir kara mermer blok durur, bütün hükümdarların taç giyme töreni sırasında görevlerine sadık kalacaklarına yemin ederken ellerini özerine koymaları gerekir. Kadim bir geleneğe göre, kara blok güneşten düşmüştür.

Kraliyet Sarayı'nın biraz ötesinde bulunan Güneş Tapınağı, altın kubbeli, beyaz mermerden yuvarlak bir binadır. İçerideki odalar bir çiçeğin taç yaprakları gibi yayılır; her odanın diğer ucunda altın bir heykel vardır, tavan ile tapınağın iç duvarları da altın ile kaplıdır. Binanın tam ortasında, beş altın kapak örtülmüş, güneşi temsil eden altın bir mihrap bulunur; mihrabın önünde, altında sürekli ateş yanan ve mahkûmların içine atıldığı kapak biçiminde bir kapı vardır. Bütün törenleri, üzerine güneş sembolü işlenmiş uzun beyaz tünikler giyen rahipler yönetir; kemerlerinden, tören sırasında çınlayan, hoş bir ses çıkartan parlak diskler sarkar.

(Henry Rider Haggard, *Allan Quatermain*, Londra, 1887)

MİLYONLARCA DİLEK ÜLKESİ, La Fontaine'in "Karga ile Tilki" şiirini ezberlemeye çalışıp da başarısız olduğunuzda varacağınız bir ülkedir. Gözlerine inanamayan seyyah, bir kum tepesinin zirvesindeki duman tüten bir delikten akan kavurucu lavların "Milyonlarca Dilek Ülkesi. Sihirli Arazi, 2448 kil." sözcüklerini meydana getirdiğini görecektir. Bu rakamın kilometreyi mi yoksa kilogramı mı ifade ettiği belli değildir.

Rüyalarının (genelikle ak ve kara tavuk-

larla doludurlar) tabirini saplantı haline getirmiş bir firavun, size en yakın deve-durağına giden yolu işaret edecek. Deveye bindikten sonra, "dolu" olduğunu göstermek için hayvanın sağ kulağını indirmeyi unutmayın.

Sihirli Arazi'ye vardığınızda, görevli karga Bay Mehcopvaşeşkin sizi ikinci dereceden peri olabilmeniz için sınavdan geçirecektir. Sınavı geçtiğiniz takdirde de, sizi peri havacılık sınıfından sorumlu olan görevli güvercin Bay Müşfekeşk'in ayağına koyar.

Ülkenin başlıca sakinleri perilerdir. Kraliçelerinin sarayı, güllerle örtülü kristal kolonların üzerinde duran camdan büyük bir evdir. Güzel olduğu kadar çılgın da olan kraliçe, bazen elektrik tellerinden yapılmış, onu Eyfel Kulesi'ne döndüren bir elbise giyer.

On iki yaşın üstündeki herkese yasak olan Milyonlarca Dilek Ülkesi, altı kere sekizin kaç isterseniz ona eşit olduğu belki de tek ülkedir.

(André Maurois, *Le Pays des trente-six mille volontés*, Paris, 1928)

MİNA, BENSALEM açıklarında bir adadır.

MİNAS MORGUL, GÖLGE DAĞLARI'nda bir kale şehri ve GONDOR'un ortak kralı İsildur'un makamıdır. İkinci Çağ'ın sonunda, daha sonra MİNAS TİRİTH adını alan Minas Arnor'un –İsildur'un kardeşi Anárion'un yönetim makamı– ikizi olarak kuruldu.

Başlangıçta Minas İthil, yani Ay Kulesi olarak bilinen kale, kadim MORDOR diyarının sınırında, Gölge Dağları'ndaki yüksek bir vadideydi ve İTHİLİEN eyaletinin başşehriydi. İçinde Ak Ağaç ile Númenor halkının Gondor'a gelirken sular altında kalan anavatanlarından kurtardıkları yedi *palantír* ya da Görme-taşından bir tanesi bulunuyordu.

Geçit vermez Minas Tirith'le aynı ilkelere tabi olarak inşa edilmiş şehir, gene de tarihi boyunca bir kereden fazla ele geçirildi ve geri alındı; 3429 İkinci Çağ'da Mordor'un Karanlıklar Efendisi Sauron'un eline geçti ama o çağın sonunda Sauron yenilince, yeniden Gondor Kralı'na döndü. Üçüncü Çağ'ın başında kısa bir süre insanların burada yaşadığı anlaşılıyor, ancak 2002 Üçüncü Çağ'da gene Mordor'un güçleri tarafından zaptedildi. O zaman oraya bizzat Nazgúl ile çok sayıda ork yerleşti, böylece Sauron nihayet Gölge Dağları'nın batı yanında kendine bir köprübaşı tutmuş oldu, daha sonra da buradan, Gondor'a yaptığı saldırılar için yararlandı. Bir zamanların güzel şehri, işte o zaman yeni adını alıp Minas Morgul yani Büyücülük Kulesi oldu.

Yüzük Savaşı'nın sonunda şehir yeniden Gondor hâkimiyetine geçti ama artık içinde oturulacak gibi değildi ve Kral Elessar'ın emriyle yıkıldı. Korku hissi ve ilk yıllarının anıları, hâlâ buraya yapışıp kalmıştır.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

MİNAS TİRİTH, Muhafız Kulesi, GONDOR Krallığı'nın başşehridir, daha önceleri Minas Arnor yani Güneş Kulesi adıyla bilinirdi.

İkinci Çağ'ın sonunda, Gondor'un kurulmasından kısa süre sonra inşa edilen Minas Arnor aslında güzel bir müstahkem şehir, Uzun Elendil'in küçük oğlu Anárion'un yönetim makamı ve onun ağabeyi İsildur'un yönetim makamı olan Minas İthil'in de ikiz şehriydi ve iki şehir arasında, o sıralarda diyarın başşehri olan OSGİLİATH yer alırdı. Minas İthil ve Osgiliath şehirlerinin yavaş yavaş düşüşe geçmesi üzerine, Minas Arnor'un önemi arttı. 2002 Üçüncü Çağ'da Minas İthil şehri Nazgúl'ların Efendisi'ne boyun eğdi ve MİNAS MORGUL olarak bilinmeye başlandı. Kraliyet hanedanı bu olaydan sonra Minas Arnor'a geçti ve bu şehrin adı değiştirilerek Minas Tirith oldu ki, o gün bugün bu adla bilinir.

Hiçbir zaman Gondor'un ana kalesi olmak üzere tasarlanmasa da, Minas Arnor'un benzersiz konumu onun varlığını sürdürmesini sağladı. Şehir, kadim diyarın omurgasını oluşturan AK DAĞLAR'ın en doğu ucundaki Mindolluin Dağı'nın bir çıkıntısı olan Muhafız Tepesi'nin üstünde durur ve bu konumdan tam anlamıyla yararlanacak şekilde inşa edilmiştir. Yedi katlıdır, her kat taş bir surla çevrilmiş ve dağın kayasının içine oyulmuştur. Her katın kendi kapısı vardır ve her kapı farklı bir yöne dönüktür. Minas Tirith, bu şehrin beşinci katında Muhafız Tepesi'ne bağlandığı bir sırtın bulunduğu Mindolluin Dağı'nın alt tarafları hariç, geçit vermez. Şehrin savunmasındaki bu doğal zayıf nokta, muazzam boyutta, geçit vermez surlarla korunur.

Şehre ilk kattaki kapıdan girilir, sonra bir üst kata çıkılır ve oradan da diğer katlara çıkan yollar izlenir. Alt katlarda, tüccarlarla zanatkârların evleri bulunur. Yedinci kat, şehrin Hisar'ıdır, mazgallı siperlerle çevrili bir kaya çıkıntısıdır. İçeri, kayanın kendisindeki uzun, eğimli bir tünelle girilir. Şehri savunanlar, surlarından bakınca birinci kattaki cümlekapılarına kadar, her şeyi rahatça görürler.

Hisar'da Gondor Yüksek Mahkemesi vardır, Mindolluin Dağı'nın yamacındaki surlarda ise, geçmişteki krallarla beylerin mezarları bulunur. Altıncı kattan bir yol, Ölülerin Konaklarının Kutsal Yerleri'ne gider. Patikaya giden kapı yalnızca cenazeler için açılır ve giriş hakkı şehrin beyiyle ölü evlerinde çalışanlara aittir. Rath Dinen ya da Sessiz Sokak diye bilinen, iki yanında sütunlar ve oyma figürler dizili sokak boyunca, ölülerin kubbeli evleri ve büyük, kemerli odaları olan konakları bulunur. İçeride ölüler, başlarının altında yastık niyetine taşlarla, mermer masalarda yatar.

Minas Tirith'in evleri yüksektir, yüksek pencereleri vardır, içleri ferahtır, odaları büyüktür, merdivenleri güzel oyma işidir. Hem evlerin, hem de kamu binalarının kapıları ve üstü kemerli geçitleri yine oymalarla ve tuhaf, kadim yazılarla süslüdür. Hisar'a çıkan yedinci kapının üstünde, taçlı bir kral başı, kemerin kilit taşına oyulmuştur. Şehrin hükümdarının büyük konağı, şehirdeki en güzel binalardan biridir. Duvarlar derinlemesine yerleştirilmiş, iki yanlarında, çatıyı destekleyen kara mermer sütunlar bulunan pencerelerden ışık alır. Sütun başlıklarında kuş, hayvan ve yaprak oymaları vardır. Tavan kemerlidir ve çok renkli taş süslerle çevrili, mat altın yazılıdır. Geçmişteki kralların heykelleri sütunların arasında durur. Odanın uzaktaki ucunda, mermer bir sayebanın altındaki bir platformda, üstünde bir taç bulunan ve miğfer biçiminde oyulmuş bir taht vardır. Hemen arkasındaki duvara ise çiçek açmış bir ağaç oyulmuş ve değerli taşlarla çevrilmiştir.

Yedinci katın çok üstünde, Ectheli-on'un Beyaz Kulesi yükselir. Kule üç yüz ayak yüksekliğindedir ve sivri bir kuleyle sona erer. Gündüz saatleri boyunca, saat başı gümüş bir çan çalar. İlk olarak Kral Calimehtar tarafından 1900 Üçüncü Çağ'da yapılmış olan kule, 2698'de, o sıralar şehrin silahtarı olan I. Echtelion tarafından yeniden inşa edilmiştir. Kulede, bakan birinin sınırsız zaman ve mesafe ötesini görmesini, hatta düşünce iletişiminde bulunmasını sağlayan berrak kristal küreler olan *palantír* ya da Görme-taşlarından bir tanesi vardır. Kule'nin dibinde, Gondor krallığının belli başlı simgesi olan Ak Ağaç, Çeşme Avlusu'nda büyür.

Hisar, kara cüppeli askerler tarafından korunur. Yüksek tepeli, yüzü sıkı sıkı saran, yanaklıklarının üzerine beyaz kuş kanatlarının yerleştirilmiş olduğu miğferleri vardır; bunlar MORİA cücelerinin yerin altından çıkardığı *mithril* adı verilen parlak gümüş rengi metalden yapılmıştır. Hisar'ın muhafızları, Gondor'lu Elendil'in armasını –gümüş bir taç ve yıldızlar altında beyaz bir ağaç– takma onuruna sahip tek birliklerdir.

Minas Tirith, altıncı kattaki bir grup güzel ev olan Şifa Evleri'yle tanınır. Bunlar, üzerinde ağaçların olduğu bir çimenlikle ve bütün şehirdeki yegâne bahçeyle çevrilidir.

Minas Tritih'in şifacıları beceriklidir, bilgilerini kadim devrin irfanından alırlar; her tür yara ve hastalığı iyileştirebilirler. Onların kadim becerilerini yalnızca ölüm yener. Ancak, Yüzük Savaşı sırasında Kara Nefes'in ortaya çıkışının onların becerilerini aştığı anlaşılıyor. Kara Nefes'e, MORDOR'un Yüzüktayfları olan Nazgúl'a maruz kalmak yol açıyordu; hafif bir vaka rüyalara neden oluyordu – ağır bir vaka ise rüya görmeyi geçiyor ve ölüme varıyordu. Ama kahraman Aragorn *athelas*'ı (*asëa aranion* da denen bir şifalı bitki) buldu ve kurbanları iyileştirmek için bir karışım kaynattı. Onun bunu yapma gücü, halkı Aragorn'un gerçekten de uzun zamandır bekledikleri kralları olduğuna ikna etmeye yardımcı oldu.

Minas Tirith, bir düşmana asla boyun eğmedi; ama Yüzük Savaşı sırasında kuşatıldı ve PELENNOR ÇAYIRLARI'ndaki büyük muharebede surlarda ilk gedik açıldı. Muharebenin başladığı karanlığın basmasıyla duyuruldu ve bu karanlık, muharebe sona erip kuşatma bitene kadar tam olarak kalkmadı. Mordor'un Karanlık Efendisi Sauron'u yenme stratejisi, Minas Tirith'te saptandı. Birleşik ordular bir dizi zorlu savaşla ORTA DÜNYA'yı düşmanlarından kurtarmak için buradan yola çıktılar. Ve Aragorn, Orta Dünya Yeniden Birleşmiş Krallık'ının ilk hükümdarı olarak burada taç giyip kral oldu.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

MİNDA, MARDİ TAKIMADALARI'ndan biridir. Sakinlerinin çoğu cadılıkla uğraşır ve hizmetleri diğer adaların hepsinde büyük talep görür. Derler ki Minda'lılar, adalılar sihir sanatlarını kullanmak için para ödesin diye diğer yerlileri onlara büyü yapıldığını düşünmeye ikna etmekte tereddüt etmezlermiş. Tılsımları için en çok, ana maddesi farklı miktarlarda insan kalbi kıyması olan özel bir karışımın dumanından yararlanırlar. Midesi kaldırmayan seyyahların, karışımın hazırlanışına yardım etmeye kalkışmamaları salık verilir.

(Herman Melville, *Mardi, and A Voyage Thither*, New York, 1849)

MİNUNİ, Afrika'da, Karınca Adamlar diye bilinen minicik insanların yaşadığı Büyük Diken Ormanı'nın bir bölgesidir. Orman, içine sadece hayvanların en küçüklerinin girmeye cüret edeceği, kocaman bir araziyi kaplayan, alt edilmez ve sık bir ağaçlıktır. Buranın yegâne diğer insan sakinleri, Karınca Adamlar'ın bazen saldırdığı bir devasa kadınlar ırkı olan ALALİ kabilesidir.

Belli başlı Minuni yerleşimleri, çoğunlukla birbiriyle savaş halinde olan iki şehirdir: Veltopismakus ve Trohanadalmakus. Karınca Adamlar'ın boyuna bosuna göre fazlasıyla yüksek olan ve büyük itinayla inşa edilmiş kubbeli evlerden oluşurlar. Önce yuvarlak temel toprağa çizilir, iri kaya parçaları ile dış çizgileri belirtilir. Ardından dört giriş işaretlenir ve 150-200 ayak çapı olan ilk tabakaya daha fazla kaya eklenir. İlk katın üzerine, ahşap kemer ve kirişleri olan ikinci, daha küçük bir kat eklenir. Minuni mimarisinin güzel bir örneği, bir pigme ikameti için tam bir karınca yuvası olan otuz altı katlı Adendrohakis Sarayı'dır.

Minuni'ye giden seyyahlar, Karınca Adamlar'ı, Afrika'nın batı kıyılarında rastlanan türe benzeyen, minimini kraliyet antiloplarına binerken görecekler ama kendi boyları da bir ayağın altında değilse, bu antiloplara binmekten kaçınmaları tavsiye edilir.

(Edgar Rice Burroughs, *Tarzan and the Ant Men*, New York, 1924)

MİSHPORT, bkz. VEMİSH.

MİS KOKULU ADA, her şeyin hassas olduğu bir adadır. Adaya biri yaklaşınca mercanlara özgü yeraltı sığınaklarına çekilen delikli mercanlarla pekiştirilmiştir.

Mis Kokulu Ada, bir monarşidir ve kralın esas görevi, adanın tanrılarını korumaktır. Tanrılardan biri üç çiviyle kral gemisinin direğine asılmıştır; üçgen biçiminde bir yelkene ya da kuzeyden getirilen kurutulmuş bir balığa benzer. Başka bir tanrı kralın karılarının kaldığı evin üstüne yerleştirilmiştir; iki kadın kâhinin düğümlenmiş kalçaları ve genç göğüsleri arasından tanrı, mutluluğun meşhur ikili formülünü dile getirir: "Âşık ol" ve "Esrarengiz ol".

Kral kıyı boyunca yürüyüp şarkı söylediğinde ya da sahile sıralanmış tanrı suretlerinin güzelliğini bozan filizleri budadığında, karıları Ölünün Ruhu'nun ve odalarında sürekli yanık duran dev porselen lambanın gözünün korkusuyla, yataklarında birbirlerine sarılırlar. Kral, yürümediği zamanlarda genellikle gemisinde bulunur – kalçalarına taktığı çizgili tacı dışında çıplaktır.

(Alfred Jarry, *Gestes et Opinions du Docteur Faustroll Pataphysicien. Roman Néo-Scientifique*, Paris, 1911)

MİSNİE, Bir zamanlar Pers kralı Kuroş'un fethettiği Paflagonya yakınlarında bir krallıktır. Başşehri Morisate, on sekizinci yüzyıl Paris üslubundadır. Saray halkı zarafetleri ve nüktedanlıkları ile ünlüdür ve krallıkta her tür zevk düşkünlüğüyle alay edilir.

Misnie prensesi, halkın tam tersine yaşar – gündüzleri uyur, geceleri uyanıktır. Onun güneş korkusu yüzünden Misnie'de güneş saatleri yasaklıdır ve bunun bir sonucu olarak da insanların hareketlerine saat hâkim değildir.

(Anne Marie Louise Henriette d'Orléans, Duchesse de Montpensier, *La Princesse de Paphlagonie*, Paris, 1659)

MİSPEC KIRI, şimdi yeryüzünden silinmiş olan Antan ile TUROİNE arasındadır. Kır'ın en çok tanınan sakini, kütük ve sıvadan yapılma düzgün bir kulübede yaşayan bilge bir kadın olan Güzel Memeli Maya'dır. Maya özellikle, dağları denize taşıma, aşılmaz yerler üzerine köprüler inşa etme ve konuklarına verdiği gül-rengi aynalar yapma gibi ikincil sihir dallarında ustadır. Aynaların her şeyi fevkalade hoş göstermek gibi bir özelliği vardır.

Maya'nın kulübesinin civarında otlarken görülen hayvanlar aslında onun, iyi yürekliliğinden dolayı sığır ya da geyiğe dönüştürdüğü, pek çok eski âşığıdır. Böylelikle onların pervasız şeyler yapmalarını önlediği yolunda bir açıklama getirir; evcil hayvanlar olarak çok daha güvenli ve mutlu bir hayatları varmış.

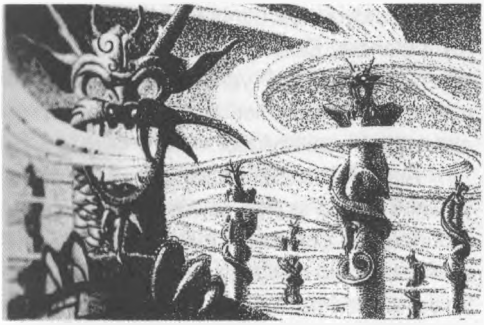
Kır'da yaşayanların geri kalanının çoğu, cadılar ya da büyücülerdir. Ziyaretçiler kendilerine vaftiz edilmemiş bebekleri ne yaptıklarını sormadıkları sürece, bura halkı keyifli ve uysaldır.

(James Branch Cabell, *Something about Eve*, New York, 1929)

MLCH ÜLKESİ, bkz. BRODİE'NİN ÜLKESİ.

MOBONO, bkz. KARAİN KITASI.

MOGADOR, Fas kıyılarının açıklarında, etrafı surla çevrili bir şehirdir. Geceleri arzuyla nemlenen ten gibi parıldayan ak surların üstünde, dört girişin üzerinde yükselen dört kule, pusulanın dört ana yönünde kurulmuştur. Sur, her birinin üstünde içlerinden geçen rüzgârın uğultusuyla ilk dinleyenin duygusallaşıp ağlamasına yol açan içi boş taştan ejderhalar bulunan, 666 adet daha küçük kuleyle doludur. Bir Mogador atasözüne göre "evren, onu resmeden çizgiyi bilen biri tarafından bir fındık kabuğuna hapsedi-



MOGADOR surlarında taştan yapılmış içi boş ejderhalar.

lebilir". Bu yüzden, Deste diye bilinen bir deste kâğıt, Mogador'luların eşyalara ve yüzlere nakşedildiğine inandıkları gizli yazıyı deşifre etmek üzere kullanılır. Deste, merkezde kare oluşturan dört kart ile bir sarmalı meydana getiren toplam dokuz karttan ibarettir; bu şemanın şehrin haritasına karşılık geldiği söylenir. Sarmal, kafesli pencereleri olan beyaz badanalı evlerin arasından geçen, kıvrılıp dönerek dış surlardan merkezdeki meydana kadar giden ve Yol ya da Salyangoz Caddesi diye bilinen anacaddeyi temsil eder. Bu meydanda, halk hamamı, halk fırını ve şehrin inananlarını üçe bölen üç din için dikilmiş üç tapınak vardır. Yol'un her dönemecinde, suyun her şeyi ve herkesi temizleyerek, bir sarmaldan aşağı, Hamam'a aktığını ihsas eden bir çeşme vardır. Banyo ya da Hamam'ın girişinde, üç renkle yakılmış, güzel bir kaligrafi ile süslenmiş kırmızı sözcükler yazılı bir tabela vardır. Üzerinde "Gir. Burası, bedenin dünyaya geldiği halin evidir. Daha önce su olan ateşin evi, ateş olan suyun evi. Gir. Yağmur gibi yağ, saman gibi tutuş. Duyuların çeşmesinde erdemin sevinçli bir adak olsun. Gir" yazılıdır.

Belli başlı pazar ise bademlerin, karpuzların, pirincin, billurlu incirlerin ve hurmanın satın alınabileceği Soco'dur. Limanda birçok balık çeşidi açık artırma ile satılır. Mogador'un hayvan varlığı içinde, birkaç nadide göçmen kuş vardır: küçük Ay Kuyruklu Martılar, Deniz Hindileri, Kızıl Kargalar, Soğuk Leylekler ve etobur balıklara kolaylıkla yem olan bir kuş türü, Cüce Kuşlar. Ayrıca, bazen Mogador kedilerine yem olan tavuskuşları da mevcuttur. Şehir dışında ise sırtlanlar, kurtlar ve yabani develer dolaşır.

Mogador halkına göre şehirleri, dünyanın kendisinin bir imgesi, hem dış hem de iç hayatın, manevi hayatın bir haritasıdır. Şehrin tasarımı ile uyuşmayan yabancıları, denizciler alıp götürür, denize atarlar. Mogador'luların başlıca dili erotiktir: bedenleri ve duyuları ile konuşurlar.

Ziyaretçiler Mogador'un havasının aşırı kuru olduğu konusunda uyarılır. Sonbahar rüzgârlı, kışlar ise soğuktur. Ayrıca, şehre giriş de kolay değildir. Bu şehre varmaya niyetli bir grup Hıristiyan misyoner, çevredeki kum dağlarında mahsur kalmışlardı ve berrak günlerde iskeletlerinin kumullar arasında hareket ettiği görülür, mağrur haçları hâlâ kemikli ellerindedir. Bir süre önce bir Çin prensi yarı kızak yarı yelkenli gemi olan harika bir taşıtla Mogador'a ulaşmaya çalışmıştı ama yolculuğunun 233 yıl on gün sürdüğü sanılıyor; bildiğimiz kadarıyla kendisi henüz şehre varamamıştır.

(Alberto Ruy-Sánchez, *Cuentos de Mogador*, Meksika, 1994; Alberto Ruy-Sánchez, *En los labios del agua*, Meksika, 1996; Alberto Ruy-Sánchez, *Los nombres del aire*, Meksika, 1987)

MONA, PRYDAİN kıyılarının açıklarında, Dinas Rhydnant'ta bir kalesi olan Rhuddlum Hanedanı'nın geleneksel mekânı olan bir ada krallıktır. Kale, taş rıhtımları, mendirekleri ve kıvrımlı sahil duvarları olan hilâl biçimli limanın üzerinden yükselen sarp uçurumların zirvesindedir. Dinas Rhyndnant'ın kuzeyinde Parys Tepeleri'nin latif eğimli alçak yamaçlarına dek yayılan ve içinde pınarlar olan inişli yokuşlu bir çimenlik uzanır.

Mona'nın iç kesimleri çoğunlukla ormanlarla kaplıdır. Adanın tek büyük nehri, Alaw'ın Ağzı diye bilinen geniş koydan deni-

ze dökülen, geniş ve akıntısı hızlı bir nehir olan Alaw'dır. Koyun sularının derinliklerinde, bir zamanlar Llyr Hanedanı'nın mekânı ve Prydain'in en önemli sihir merkezlerinden biri olan Caer Colur'un kalıntıları yatar. Başlangıçta anakarada olan şato erozyonla yavaş yavaş tecrit edilmiş ve son günlerinde minik bir ada üzerinde kalakalmıştır. Şimdi ise izi bile yoktur.

Caer Colur'un son günleri, Llyr Hanedanı'nın son üyesi olan Prenses Eilonwy'nin tarihi ile yakından ilintilidir. Eilonwy çocuk yaşta, bir zamanlar Ölüm Lordu Arawn'ın yoldaşı ve Prydain hükümdarı olan Achren tarafından çalınmıştı. Achren, Llyr'lerin kızları tarafından geleneksel olarak sahip olunan sihirli güçlerin kontrolünü ele almayı umuyordu. Prensesi o zamanlar onun elinde olan Sarmal Şato'ya götürdü. Sarmal Kale'den geriye pek bir şey kalmamış olsa da yıkıntıları halen RHİTTA'NIN MEZARTEPESİ yakınlarında görülebilir. Eilonwy, sürekli yanında taşıdığı ışıklı altın küresini kullanarak, Prydain'in Yüksek Kralı olması mukadder, CAER DALLBEN'in domuz bakıcısı yardımcısı Taran ile kaleden kaçtı. Eilonwy, o zamanlar taşıdığı küçük altın kürenin güçlerinden habersizdi. Bu küre aslında, o olmasa nesiller boyu Llyr Hanedanı'nda anadan kıza aktarılan büyülerin okunması mümkün olmayacak olan Llyr'in Altın Işını'ydı.

Kaçışının ve Arawn'ın Prydain'in kontrolünü yeniden ele geçirmek üzere ölmeyen savaşçılar yaratmak amacıyla kullandığı kara kazanın yok edilişinin ardından Prenses Eilonwy, Mona'ya geri gönderildi. Rhuddlum'lu Kraliçe Teleria ve kibar hanımlarının onu bir kraliçeye yaraşır şekilde eğitebilecekleri ümit ediliyordu, ancak bu fikir kendisini eskinin kılıçlı kızları gibi gören kıza cazip gelmedi. Eilonwy, yanında Taran ve Mona Prensi Rhun ile denizden Mona'ya doğru yola çıktı. Ancak Mona'ya varışının ertesi günü, ardında hiçbir iz bırakmaksızın kayıplara karıştı. Taran ve Rhun, adada buldukları iki arkadaşın –Fflewddur Fflam'ın ve Math Yüksek Kralı'nın savaş önderi, CAER DATHYL'deki büyük şatoyu inşa etmiş olan Prydain'in koruyucularının, Don'un Oğulları'nın soyundan gelen Gwydion'un– yardımıyla onu aramak üzere yollara düştüler. Ancak sadece kızın altın küresini bulabildiler.

Arayışları sırasında bir ara, Prydain'de, TYLWYTH TEG'in Peri Tayfası'na ait değilmiş gibi görünen çok az sayıdaki yeraltı mağarasından biri olan mağarada kısılıp kaldılar. Sarkıt ve dikitleri ile bir buz fırtınasından kalma taş bir ormanı andıran bu muazzam mağarayı görmek halen mümkündür. Uzaklarda, kayadaki kırmızı ile yeşil damarların arasında, kimi yeşil, kimi mavi, garip havuzlar parıldar.

O zamanlarda mağara, dev Glew'un kendi eliyle yaptığı hapishanesiydi. Glew her zaman dev değildi – aslen Mona ormanlarında bir kulübede yaşayan, önemsiz küçük bir adamdı. Bir kahraman ya da asker olmayı başaramayan Glew, Caer Colur büyüleri olduğunu iddia ettiği bir kitabı kendisine veren büyücü ile tanıştıktan sonra sihir denemeleri yapmaya başladı – ancak kitabın sayfalarının boş olduğunu görünce, bu durumdan tiksindi. Sihrin diğer türleri üzerinde deneyler yaparken Glew, kendisini irileştirecek ve daha güçlü kılacak bir formül keşfetti. Formül, Glew'un kedisi Llyan'ı, dev bir dağ kedisine dönüştürünce etkisi hemen aşikâr bir hal aldı. Korkuya kapılan Glew, elindeki iksir şişesini bırakmadan, saklanmak üzere bir mağaraya kaçtı. İksirden içti ve irileşmeye başladı – öylesine irileşti ki girdiği mağaradan çıkamaz hale geldi ve saçlarının arasındaki yarasalar ve gözlerini dikmiş bakan kurtçuklarla, bu mağarada yaşamaya mahkûm oldu.

Taran ile diğerleri bu mağaraya daldıklarında dev ilk önce öyle mutlu oldu ki, hikâyesini anlatamadı. Oysa esas umudu, onları kendi boyutunu normale döndürmeye yarayacak deneylerde kullanmaktı. Ayrıca dev onlara Caer Colur harabelerine nasıl ulaşacaklarını da anlattı ve onlar da nihayet yıkıntılarda Eilonwy'nin izine rastladılar. Eilonwy, Achren ile, iktidarı onunla paylaşmak umuduyla efendisi Dinas Rhydnant'ın güvenine ihanet etmiş olan Vekilharç Magg tarafından kaçırılmıştı.

Taran, kızı adadaki harabe kalede bulduğunda Achren'in ona yaptığı büyü öylesine güçlüydü ki, Eilonwy onu da, kendi arkadaşlarını da tanıyamadı. Achren'in kızın hayatını kendisininkine bağlaması karşısında Gwydion bile aciz kaldı. Achren'i öldürmeye ya da incitmeye yönelik herhangi bir girişim, kızın ölümü ile sonuçlanacaktı. Gwydion, Llyr'in Altın Işını ile Glew'dan aldığı içi boş büyüler kitabını istemeye istemeye Eilonwy'ye verdi ve Achren ona, büyüleri Llyr'in Altın Işını'nın ışığında okumasını emrettiğinde aciz kaldı. Derler ki, Eilonwy büyüleri okudukça yüzünün ifadesi, korkunç bir iç çelişki yaşıyormuşçasına değişti. Artık her tür tehdit ya da yardımın ötesine geçmiş gibi bir hali vardı. Sonra Eilonwy, Llyr'in Altın Işını'nı büyü kitabının sayfalarına yaklaştırdı ve sayfalar önce kızıl bir bulut oluverdi, ardından da göz kamaştıran ak bir ateşe dönüştü. Kitap alevler arasında kayboldu, kendi büyü gücü tarafından tüketilmişti. Achren yenilgiye uğratılmıştı.

Müttefikinin yenilgisini gören Magg şatonun denize karşı tek dayanağı olan demir kapıları açtı. Dış surlar neredeyse anında çöktü ve Caer Colur kuleleri böylece dalgalar altında yok oldu. Taran ve diğerleri ölümden kıl payı kurtuldu ve Mona kumsallarında karaya vurdular. Llyr Hanedanı'nın efsanevi hazineleri içinde kale felaketinden kurtulan tek şey Peri Tayfası yapımı oymalı bir boru oldu. Eilonwy, ailesinin geçmişinin bu son yadigârını Taran'a verdi.

Glew geride, mağarasında terk edilmişti ve Caer Dallben'in büyücüsü Dallben ona uygun büyüyü gönderene dek normal biçimine kavuşamadı. Yıllar sonra Taran Yüksek Prydain Kralı olduğunda, arkadaşı Mona Prensi Rhun'un anısına Glew'ın mağarasına giden bir yol yaptırdı. Günümüzde ziyaretçiler bu yolu takip ederek bu kadim bölgeyi hayranlıkla izleyebilir.

(Lloyd Alexander, *The Book of Three*, New York, 1964; Lloyd Alexander, *The Black Cauldron*, New York, 1965; Lloyd Alexander, *The Castle of Llyr*, New York, 1966; Lloyd Alexander, *The High King*, New York, 1968)

MONDO NUOVO ["Yeni Dünya"], büyük Orta Avrupa ovasında bir yerlerde bulunan, erişilmesi zor bir ülkedir. İlk kez, Peregrine Akademisi'nin üyesi olan Floransalı bir seyyah tarafından, 1552'de ziyaret edilmiştir.

Mondo Nuovo'nun her eyaletinde tek bir şehir vardır: ülkenin geri kalanı, özellikle arpa ve buğday yetiştirmek üzere, tarıma ayrılmıştır. Birkaç da orman mevcuttur. Yıldız şeklinde ve surlar ile sıkı sıkıya korunan tüm şehirler, aynı plana göre inşa edilmiştir. Her şehrin merkezinde büyük bir tapınak bulunur ve kubbesi, Floransa'daki tapınağın kubbesinin altı katı büyüklüktedir. Her tapınağın yüz kapısı vardır ve her kapı şehir surlarında biten bir yola açılır. Her yol, yüz rahipten biri tarafından gözetilir ve en yaşlı rahip de şehri yönetir. Fabrikalar, el işlerinin satıldığı dükkânlar, bakkallar, tuhafiyeler, fırıncılar, doktorlar, ayakkabı tamircileri, tabakhaneler, demirciler ve değirmenlerin her birinin şehirde belli bir yeri vardır.

Seyyahlara, şehir surları dahilinde kalan ve ücretsiz yemek ile içecek sunulan hanlardan birine gitmeleri önerilir.

Mondo Nuovo'da bilinen anlamıyla aile yoktur. Kadınlara ortaklaşa sahip olunur ve çocuklar da sadece okul çağına gelene dek annelerinin yanında kalırlar. Çalışamayacak durumda olan yaşlılar, özenle bakıldıkları evlere yerleştirilir. Özürlü çocuklar doğar doğmaz bir kuyuya atılır. Çaresiz hastalıklar, deliler ile suçlulara da uygulanan arsenikle tedavi edilir. Mondo Nuovo'da hiç hırsız yoktur, çünkü tüm malların kullanımı ortaklaşadır.

Ölüm, ilginç olmayan bir işlev olarak değerlendirilir ve cenaze töreni diye bir şey bilinmez. Haftanın yedinci günü dinlenme ve ibadete ayrılır: sakinler, tapınakta buluşarak dua eder ve hafif müzik dinler.

(Anton Francesco Doni, *I Mondi*, Floransa, 1552)

MONGAZA ADASI, SABİT ADA'dan deniz yolu ile yedi günlük mesafededir. Mongaza Adası ile ilgili tek bilgi, on beşinci yüzyıla ait tarihi kayıtlardan gelir ve önemsizdir. Ada, ismine rağmen herhangi bir olağanüstü özellik göstermeyen Kaynayan Göl'ün kıyılarındaki taş istihkâmlarla iyi korunur.

Mongaza Adası aynı zamanda, adı kendisini tanıyan herkesin yüreğine dehşet salan dev Famongomadan'ın meskenidir. Pek çok diğer nahoş alışkanlığının yanısıra, Famongomadan'ın, Kaynayan Göl yakınlarına konmuş bir putun şerefine genç kızları katlettiği de bilinmektedir.

(Anonim, *Amadis de Gaula*, Zaragoza, 1508)

MONOMOTAPA, derin arkadaşlık duyguları ile birbirine bağlı olan ve böylece birbirlerinin en gizil ihtiyaç ve arzularını sezen sakinlere sahip bir şehirdir. Örneğin, biri rüyasında bir arkadaşının üzgün olduğunu görürse, arkadaşı bu sıkıntıyı algılayacak ve uyuyanın yardımına koşacaktır. Ziyaretçilerin bu insanlarla benzer yakınlıkları paylaştıkları duyulmamıştır.

(Jean de La Fontaine, *Fables choicies, mises en vers*, VIII:11, 2. baskı, Paris, 1678-9)

MONTE MAURO, bkz. İSLA

MONTESİNOS MAĞARASI, İspanya'da, La Mancha'da, ünlü bir mağaradır. Burayı eksiksiz şekilde araştıran tek seyyah, geriye incelemelerinin notlarını bırakan yaratıcı asilzade La Mancha'lı Don Quijote'dir.

Mağara doksan ayak kadar derinliktedir ve bir arabayı katırlarıyla birlikte içine alabilir. Seyyah uyuyakalırsa, uyandığında doğanın yarattığı en güzel çayırlardan birini görecektir. Çayırın ötesinde –ama hâlâ mağaranın içinde– duvarları saydam kristalden yapılmış gibi duran görkemli bir kale yükselir. Kale kapıları açılacak ve muhterem bir ihtiyar görünecektir. Kendini Montesinos diye tanıtarak seyyahı kaleye davet edecek ve ona, Büyücü Merlin kendisine büyü yaptığından beri burada yatan, tarihin en cesur şövalyelerinden Durandarte'nin mermer lahdinin durduğu kaymaktaşından yapılma büyük bir salonu gösterecektir. Durandarte'nin sevgili Belerma'sı da, Kraliçe Guinevere ve Dulcinea del Tobosso gibi diğer ünlü güzellerle birlikte, kalenin çevresinde büyülü hayaletler misali dolaşır. Seyyahlar bu harikalara bakarken iki ya da üç gün geçirdiklerini sanırlar. Oysa mağarayı terk ettiklerinde, ancak bir saatten biraz fazla geçtiğini fark edeceklerdir.

(Miguel de Cervantes Saavedra, *El ingenioso hidalgo Don Quixote de La Mancha*, Madrid, 1605-15)

MONTEVERDE, CAPA BLANCA ADALARI'nın başşehridir.

MOOMİNPAPA'NIN ADASI, Finlandiya Körfezi'nde, MOOMİN ÜLKESİ açıklarında, büyük kısmı sazlık ve bataklıkla kaplı bir adadır. Burada yüksek ağaç yoktur; tek bitki örtüsü fundalar ile cüce ladin ağaçlıklarıdır. Küçük adanın kuzey kıyısında, iki burun arasında yarımay biçiminde, beyaz kumdan bir koy uzanır. Adada yalnızca iki bina vardır: en güneydeki ucunda bir fener ve batıya doğru olan burunda küçük bir ev. Ev, kışları adayı silip süpüren vahşi rüzgârlar yüzünden, demir kenetlerle kayalara tutturulmuştur.

Burada, fener bekçisi dışında kimse yaşamaz, ancak Moomin Ülkesi'nden *Moomin*'ler zaman zaman adayı ziyaret eder. *Groke*'un –Moomin Ülkesi'nin daha tuhaf sakinlerinden biridir– sırrı nihayet Moominpapa'nın Adası'nda keşfedildi. *Groke* dişi bir hayvandır, görüldüğü kadarıyla kendi cinsinin tek temsilcisidir, lambalar onu cezbe-

der. Tamamen ifadesiz olan büyük, hüzünlü, yuvarlak gözleri vardır. Eskiden üzerinde oturduğu toprağı dondurup sayısız soruna yol açarmış. *Moomin*'ler sonunda onun bu nahoş alışkanlığının yalnızlığından kaynaklandığını keşfettiler. Ona biraz muhabbet göstermeye başladılar, *Groke* da hemen toprağı buza döndürmekten vazgeçti.

(Tove Jansson, *Muumipappa merellä,* Helsinki, 1965; Tove Jansson, *Muumipapan urotyöt,* Helsinki, 1966)

MOOMİN ÜLKESİ, ayrıca **MOOMİN VADİSİ** diye de bilinir, Finlandiya Körfezi kıyısında, DADDY JONES'UN KRALLIĞI'nın güneyindedir. Vadiden, Yalnız Dağlar'dan gelen bir nehir vadiden geçerek, YALNIZ ADA ile MOOMİNPAPA'NIN ADASI'nın karşısındaki sahilde bulunan kum tepelerine kadar giden bir nehir akar.

Vadinin kendisinde yaşayan insan yoktur, en yakındakiler, Moominpapa'nın Adası'ndaki fener bekçisi ile vadinin başında, Yalnız Dağlar'ın tepelerinde tecrit edilmiş bir gözlemevini çalıştıran bilim adamlarıdır.

Vadi adını, burada yaşayan bazı yaratıklardan, *Moomin*'ler ya da bazen onlara verilen adla *Moomintroll*'lerden alır; bunlar büyük burunlu, kısa kuyruklu ve pürüzsüz, tüysüz derileri olan ve kış uykusuna yatan küçük, beyaz hayvanlardır. Arka ayakları üzerinde yürür ve şarkı söyleyemedikleri için ıslık çalarak iletişim kurarlar. *Moomin*'ler, ıslıkla "teşekkür ederim" demeyi unutmayan ve birbirilerini hep büyük bir nezaket ile selamlayan kibar, düşünceli yaratıklardır.

Moomin aileleri, çok balkonlu ve bir verandalı küçük, iki katlı binalar olan Moominevleri'nde otururlar. Bu evler, eski moda çini sobaları hatırlatır. İçeride iki kat, dar ve döne döne çıkan merdivenlerle birbirine bağlanır. Odalar, pirinç topuzlu karyolalar, salıncaklı sandalyeler ve avizelerle konforlu bir şekilde döşenmiştir. Moominevleri, odun yakan merkezi ısıtma sistemleriyle ısıtılır.

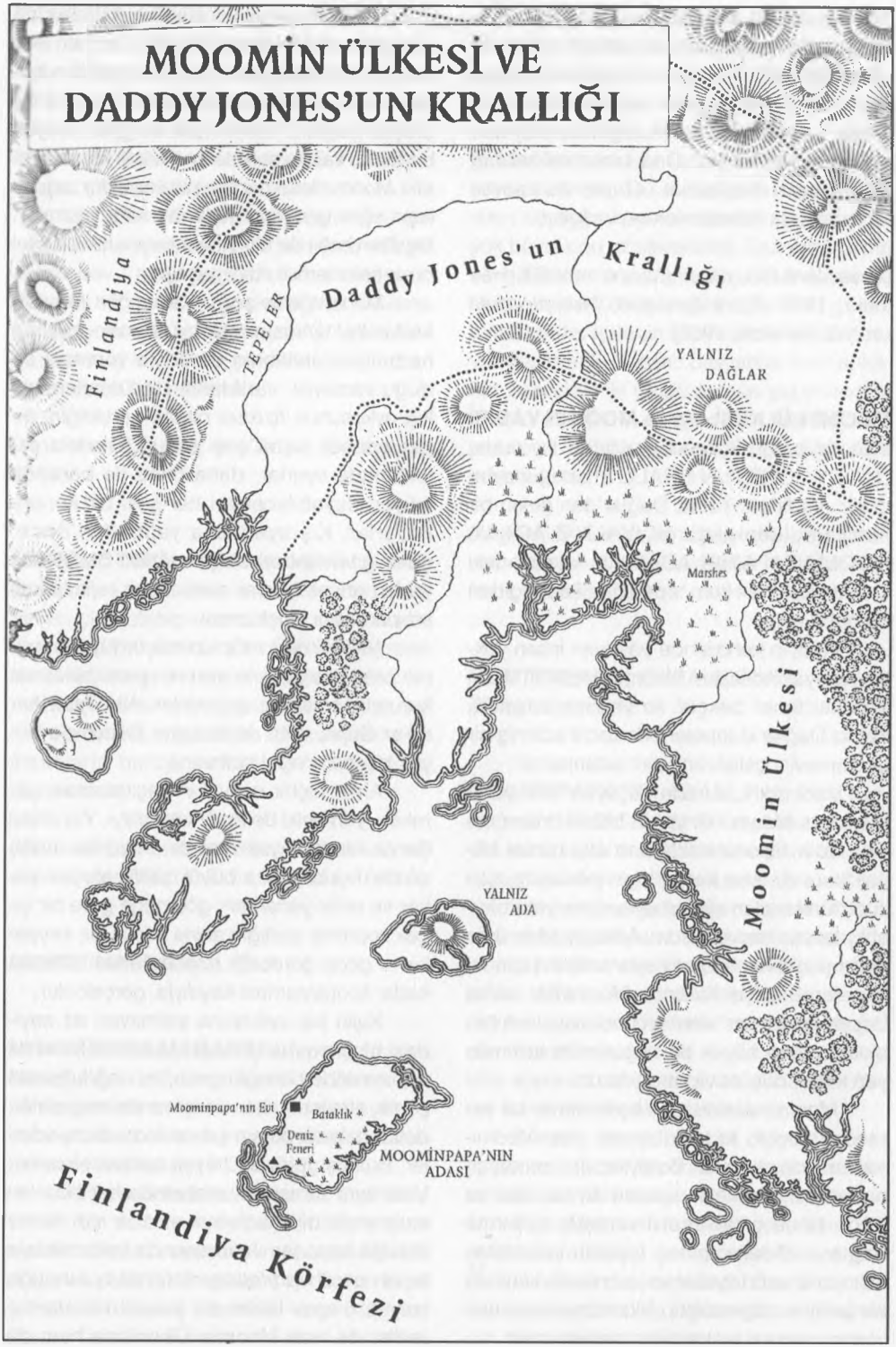
Bu küçük yaratıkların kökenleri hakkında çok az şey bilinir. Genellikle "Ata" denen ilkel bir *Moomin* tipi, araştırmacılar tarafından bulunmuştur ve *Moomin* gelişimine ilişkin bazı ipuçları sağlar. "Ata" küçük ve gridir, büyük bir burnu vardır, son derece kıllıdır; oysa şimdiki *Moomin*'lerin derileri pürüzsüzdür, ancak kışın eğer gerekirse kalın bir kürk çıkarırlar. "Ata"nın belki de bin yıl önce var olan bir *Moomin* tipini temsil ettiği sanılıyor.

Moomin'lerin çoğu Kasım'dan Mayıs'a kadar kış uykusuna yatar. Bunun başlıca nedeninin, atalarının da böyle yapması olduğu varsayılır; varlıklarını sürdürmeleri için kış uykusunun fiziksel olarak gerekliğini ihsas edecek hiçbir şey yoktur. Evlerinin salonlarında uyurlar, daha önce de baharda ihtiyaç duyabilecekleri her şeyi bir kenara koyarlar. Kış uykusuna yatmadan önce, çam iğnelerinden oluşan esaslı bir yemek yerler, ancak bunlar normal yaz rejimlerinin bir parçasını oluşturmaz.

Moomin'lerin toplumsal örgütlenmesinin merkezinde aile vardır, resmi hükümet kurumlarına sahip değildirler. Aile, hem Anneler Günü, hem de Babalar Günü'nde büyük bir tantanayla kutlanır.

Ama, hiçbir seyyahın kaçırmaması gereken, yılın belki de en önemli olayı, Yazortası Şenlik Ateşi'nin yakılmasıdır. Yazortası Arifesi'nde, kıyı boyunca büyük şenlik ateşleri yakılır ve onlar yanarken, göreneğe göre bir çiçek koparılıp yastığın altına konur. Bir seyyahın o gece göreceği rüyalar, ertesi sabaha kadar konuşmaması kaydıyla, gerçek olur.

Kışın kış uykusuna yatmayan az sayıdaki *Moomin* de, güneşin Moomin Ülkesi'ne dönmesinden önceki gece, ay doğduğunda şenlik ateşleri yakar ve ellerinde meşaleler, davul çalarak ateşin çevresinde dans ederler. Bu hoş gelenek, bin yıl öncesine uzanır. Vadi aynı zamanda, aralarında her Haziran esrarengiz bir maceraya atılmak için Yalnız Ada'da toplanan ve aralarında barometreye tapan pasif *Hartifattener*'lerin de bulunduğu başka birçok türün de yuvasıdır. *Hemulen*'ler de hem Moomin Ülkesi'nde hem de


MOOMİN ÜLKESİ VE
DADDY JONES'UN KRALLIĞI
Finlandiya
TEPELER
Daddy Jones'un
Krallığı
YALNIZ
DAĞLAR
Marshes
Moomin Ülkesi
YALNIZ
ADA
Moominpapa'nın Evi
Bataklık
Deniz
Feneri
MOOMİNPAPA'NIN
ADASI
Finlandiya Körfezi

Daddy Jones'un Krallığı'nda bulunur. *Moomin*'lerden hatırı sayılır ölçüde büyüktürler ama biraz kalın kafalıdırlar, ancak bu özellikleri başkalarının hayatlarını düzenlemekten büyük keyif almalarını engellemez.

Vadide –hepsi birbiriyle iletişim kurabilen– birkaç farklı yaratık görülmüştür; dişi bir *Groke*, *Thingummy* ve *Bob* diye bilinen maymunumsu iki hayvan; açık kahverengi kürkü olan *Creep* diye küçük bir memeli; ve uzun burunlu, dost canlısı bir dört ayaklı olan *Sniff*. *Snufkin*, tüylü yeşil bir şapka giymeyi alışkanlık haline getirmiş ve ağız orgu çalan küçük bir memelidir. Fiziksel olarak *Moomin*'lere benzeyen tek yaratıklar *Snork* ile *Kız-Snork*'tur. Gövdeleri *Moomin*'lerinkinin eşidir, ama duygularına göre renk değiştirirler. Yumuşak kürklerle kaplıdırlar, mavi gözleri vardır.

Vadinin ağaçları, uzun saçlı ağaç ruhlarının doğal çevresidir. Bunlar dişidir, ağaç gövdelerinde yaşarlar; geceleri en üst dallara uçar ve şarkı söylerler. Geniş yapraklı ağaçları, iğneyapraklı ağaçlara tercih ediyor görünürler.

Burada gugukkuşlarından ateşböceklerine kadar daha sık rastlanan kuşlar ve hayvanlar da bulunur. Yüksekteki dağlarda kurtlarla kartallar da görülür ama vadiye inmezler. Kıyı açıklarında, denizkızları ile denizerkekleri de göze çarpar ama davranışları hakkında pek az şey bilinir.

Muhtemelen *Hattifattener*'lerin esrarengiz barometre kültü dışında, Moomin Ülkesi sakinlerinin örgütlü bir din biçimleri yoktur. Sakinlerin "Bütün-Küçük-Hayvanların-Koruyucusu" dedikleri bir tanrının varlığı konusunda genel bir inanç var gibidir ama belirgin hiçbir dinsel tören içermez.

(Tove Jansson, *Muumpeikko ja pyrstötähti*, Helsinki, 1950; Tove Jansson, *Kuinkas sitten kävikään*, Helsinki, 1972; Tove Jansson, *Vaarallinen juhannus*, Helsinki, 1957; Tove Jansson, *Taikatalvi*, Helsinki, 1958; Tove Jansson, *Taikurin Hattu*, Helsinki, 1958; Tove Jansson, *Muumipappa merellä*, Helsinki, 1965; Tove Jansson, *Muumipapan urotyöt*, Helsinki, 1966; Tove Jansson, *Muumilaakson marraskuu*, Helsinki, 1971)

MOOR, Avusturya'da, Tuna Nehri yakınında küçük bir taşocağı kasabasıdır. Moor, Leys ve Haag köylerine yakındır, yüksek dağlar ve Linz'in on iki mil doğusundaki bir göl arasındadır. Dağlar, Taşlı Deniz diye bilinir ve onlara çıkmak Moor'un bütün sakinlerine yasaktır.

Dağların granitten eteklerine konan bir tabela, insan boyunda harfleriyle, kasabanın geçmişteki günahlarının bir uyarısı olma hizmetini yerine getirir. Üzerinde şunlar yazılıdır:

BURADA ON BİR BİN
DOKUZ YÜZ YETMİŞ
KİŞİ ÖLÜ YATIYOR
BU ÜLKENİN SAKİNLERİ
TARAFINDAN KATLEDİLDİLER
MOOR'A HOŞ GELDİNİZ

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Moor yurttaşları, savaş suçlarının bir cezası olmak üzere, sanayi çağı öncesinin koşullarına geri dönmek zorunda bırakılmıştı. Demiryolları, fabrikalar, enerji santralleri ve makineler ya yasaklandı ya da çürümeye bırakıldı; günümüz ziyaretçisi, Moor'un bir ortaçağ köyüne benzediğini görecektir.

Moor, savaş kalıntıları ve birkaç harabe dışında, görmeye değer yer açısından pek fakirdir. Kasabanın idare merkezinde, ziyaretçiler, askeri polis tarafından korunan cam bir vitrinin içinde, savaş yıllarının ölüm kayıtlarını inceleyebilir. Ziyarete değecek oraya buraya dağılmış harabeler arasında, terk edilmiş bıçkıhane ve yaldızlı örtüsünden çıkmış tahta bir Meryem Ana'nın kalıntılarının halen görülebildiği mezarlık şapeli de vardır. Moor'un valisinin mekânı olan ve Köpek Kral'ın Meskeni diye bilinen büyük, metruk bir villa da korkunç vahşi köpekler tarafından korunur ve ziyarete açık değildir.

Yılda iki kez, bir yazın, bir de kışın ortasında, Stellamour adıyla bilinen bir şenlik yapılır. Kasaba kayıtlarında bulunan tüm mahkûmların sınıflandırmasından yararlanarak, bütün Moor sakinleri Yahudi, Savaş Esiri, Çingene, Komünist ya da Irk Kirletici olarak giyinmek zorundadır. Bu üniformalarla, hayali bit temizleme merkezlerinin dışında dizilir, muazzam bir granit blokunun önünde durur ve çoktan yıkılmış kışlaların temelleri yanında sıra olurlar. Yaz festivalinde sakinler, "Merdiven" denen bir *tableau vivant*'ı yeniden temsil eder. Her biri sırtında, içinde kare şeklinde büyük bir taşın bulunduğu bir sepet taşır. Sıraya girerler ve kayaya oyulmuş, taşocağının çukurundan yukarı, dört kat yukarıda sisli üst kenara giden merdivenleri tırmanırlar. Moor'da tutulan savaş esirleri savaş sonunda bu merdivenlerde bitkinlikten ya da darbeler, tekmeler ya da izleyenlerin attıkları kurşunlar yüzünden öldükleri halde, Moor yurttaşlarının yeniden temsil ettiği tören bu derecede vahşi sahneler içermez; sakinlerin sadece kurbanların duruşlarını taklit etmeleri gerekir.

(Christoph Ransmayr, *Morbus Kitahara*, Frankfurt, 1995)

MOR ADA, Pasifik Okyanusu'nda, 45° enlemdedir. Burada, kökeni bilinmeyen, derilerinin rengi nedeniyle bu ad verilmiş olan Kırmızı Etiyopyalılar yaşar.

Adanın Alman gemiciler tarafından keşfedildiği, sonra da Fransızlar tarafından devralındığı anlaşılıyor. Ancak adanın gerçek keşfi, aslında buraya Etiyopya Adası adını veren Lord Glenarvan'a izafe edilebilir; ne var ki bu ad hiç benimsenmemiştir. Lord Glenarvan, adanın en yüksek zirvesinin üzerine İngiliz bayrağını dikti, ama kendi dillerinden başka dil konuşmasını bilmeyen yerliler bayrağı indirdi ve kumaşıyla kendilerine pantolon yaptı; bu da kâşifleri öfkelendirdi. Bir ticari pakt üzerinde anlaşmaya varıldıysa da, adanın kralını gömen bir volkan patlaması, onca çalışmayı heba etti. Bunun ardından, yüksek rahip bir toplumsal devrim başlattı. Siyasi iktidar, bir korsan çetesinin eline geçti, ancak kanlı bir iç savaş sırasında korsanlar yenildi, Kırmızı Etiyopyalılar kendi kendilerinin efendisi oldu. Eski düzeni yeniden kurma yolundaki bütün girişimler, dış güçlerin çabalarına karşın başarısızlığa uğradı.

(Mikhail Bulgakov, *Bagrobyj ostrov*, Moskova, 1928)

MORDOR, ORTA DÜNYA'da, ROHAN ile GONDOR'un doğusunda çorak, geniş bir bölgedir. Mordor üç yanından sıradağlarla çevrilidir. Kuzeyinde Kül Dağları ya da ERED LİTHUİ, doğal bir savunma oluşturur ve GÖLGE DAĞLARI ya da Ephel Dúath da onu batıya ve güneye karşı korur. Kuzeybatıda, iki sıradağ, Mordor'un ana girişi olan CİRİTH GORGOR adlı geçitte birleşir. Çok daha zor girilen ve CİRİTH UNGOL denen bir başka geçit ise, Ephel Dúath sıradağlarını aşar.

Mordor manzarasına kuzeybatıdaki GORGOROTH platosundan yükselen büyük yanardağın, ORODRUİN'in zirvesi hâkimdir. Güneyde, hem kuzeyden, hem de güneyden akan nehirlerle beslenen büyük bir iç deniz olan Nurnen Denizi uzanır; dışarı akıntısı yoktur. Suları çok acıdır. Yağmur suyu, Gölge Dağları'ndan aşağı ince şeritler halinde akar ve küçük dereler meydana gelir, bunlar da aşağıdaki tozlarla taşların içinde çok geçmeden kuruyup giderler. Bu derelerin sularının da acı ve genellikle yağlı bir tadı vardır ama onları bulan seyyahın gözünde çok makbule geçerler, çünkü Mordor'un büyük kısmı kuru ve ıssızdır.

Mordor hep, Orta Dünya tarihi boyunca dönem dönem ortaya çıkan karanlık güçlerle bağdaştırılmıştır ve Kara Topraklar ya da Adsız Topraklar şöhretini hak eder. Sauron'un tarihiyle de bağdaştırılır. Orta Dünya hikâyeleri Sauron'un başlangıçta iyi bir

ruh olduğunu, sonradan ise Orta Dünya'ya hâkim olmaya çalışan şer gücü Morgoth'un hizmetine girdiğini anlatır. Morgoth'un düşüşünden sonra Sauron pişmanlık duyar görünmüş, ama kısa süre sonra kötülüklerine dönmüş ve Orta Dünya'nın sırf onun olmasını istemeye başlamıştır. Çeşitli kılıklara bürünerek çok gezmiş, yavaş yavaş başkalarını etkisine almış, büyük becerileri ve görünürdeki erdemleriyle onları kandırmıştır. 1500 ile 1590 İkinci Çağ arasında Sauron HOLLİN elflerini, sahiplerine büyük el ve zihin gücü veren kudret yüzüklerini dökmeye ikna etti. Elfler kendileri için üç yüzük, cüce hükümdarlara verilecek yedi yüzük ve insanların önderlerine verilecek dokuz yüzük yaptılar. Ama kimsenin bilmediği şey, Mordor'un derinliklerinde Sauron'un, Orodruin ateşlerinde bir yüzük yaptığıydı – bütün diğer yüzükleri takanlara hükmedecek bir yüzük. Tek Yüzük, Orodruin'in ateşi hariç her tür ısıya karşı direnen altındandı. Ne var ki ateş, üzerindeki yazıyı ortaya çıkarıyordu; bu, Sauron'un yüzüğü yaratırken kullandığı efsunun bir parçasıydı:

Üç Yüzük göğün altında yaşayan Elf Kralları'na,
Yedisi taştan saraylarında Cüce Hükümdarlar'a,
Dokuz Yüzük Ölümlü İnsanlar'a, 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.

Elfler Tek Yüzük'ü öğrenince kendi yüzüklerini bir kenara kaldırdılar ve bir daha asla takmadılar, böylece de köle olmadılar. Cüceler kendi yüzüklerini kullandı ama sağlam ve boyun eğmez karakterleri güce de, boyun eğmeye de uymuyordu. Ancak insanların dokuz hükümdarı kolay kurbanlar oldu. Yüzükler onlara gizli bilgilerle, görünmez olma yetisi sağlamıştı. Kudretli krallar ve büyücüler oldular, ama yavaş yavaş kendi yüzüklerinin etkisi altına girip Tek Yüzük'ün kölesi haline geldiler. Sonunda, Tek Yüzük'ün gücünden gelen muazzam doğaüstü güçlere sahip yaşayan hayaletler, Nazgûl ya da Yüzüktayfları'na dönüştüler. Siyah giysileri dışında, görünmezdiler. Uzun beyaz yüzlerini ve gözlerinin korkunç gücünü ancak kudret yüzüğü takan biri görebilirdi. Sıradan silahlardan zarar görmüyorlardı, bu silahlar onlara değince eriyip gidiyordu. Sauron'un hizmetkârları oldular ve kötücül planlarında ona hizmet ettiler.

Sauron ise artık güzel görünmekten acizdi; ateşle çevrili koca bir göz biçimini benimsedi, o kadar kötü ve melundu ki, kimse bu göze bakmaya dayanamıyordu. Mordor'u, savaş hazırlıklarının üssü olarak kullandı ve yavaş yavaş Rohan ile Gondor krallıklarını taciz etmeye başladı. 3429 İkinci Çağ'da orduları o sıralar Gondor'un başşehri olan MİNAS MORGUL'u ele geçirdi. Ertesi yıl, elfler ile insanlar arasında Sauron'a karşı Son İttifak kuruldu ve muazzam bir ordu, onun gücüne meydan okumak üzere güneye yürüdü. DAGORLAD ovasındaki muharebede Sauron'un kuvvetleri yenilgiye uğradı, Tek Yüzük Orodruin yamaçlarındaki son bir çarpışmada ondan alınınca, kendisi de gücünü kaybetti.

Yüzük elden ele geçti ama onu takan herkes üzerinde kötü etkisi oldu. Yüzüğü takan kişi büyük bir kudret hissederdi, ancak Yüzük'ten vazgeçmek konusunda gönülsüz olurdu – yüzüğü birine göstermek bile, parmakta ağırlaştığını hissetmeye yeterdi. Ona sahip olan kişi sadece Yüzük'ü taktığı zaman görünmez olmakla kalmaz, yavaş yavaş solgunlaşır, zayıflar ve cisimsiz hale gelirdi, hatta yüzüğü takmadığı zaman bile. Yüzük nihayet tam kontrole sahip olduğunda, taşıyan kişi hemen hemen görünmez hale gelirdi, Yüzüktayfları gibi. Yüzük'ün ay-

rıca kendi iradesi olduğu ve Sauron'a dönmeye çalıştığı anlaşılıyor.

Ancak Dagorlad Ovası'ndaki muharebe de Sauron'un nihai yenilgisi değildi ve 1100 Üçüncü Çağ sıralarında şer güçleri Orta Dünya'da görülmeye başlandı. KUYTUORMAN'da kötücül bir gücün ortaya çıktığı keşfedilmişti, daha sonra bunun Sauron'un kendisi olduğu anlaşıldı. Sauron'la mücadele etmek için büyücüler Orta Dünya'ya geldi ve mücadeleyi koordine etmek üzere Akdivan kuruldu. Ne var ki Divan'ın başkanı Ak Saruman da çok geçmeden baştan çıkarıldı. Üçüncü Çağ'ın başlangıcından beri kayıp olan Tek Yüzük'ü aramaya koyuldu ve Sauron'un etkisi altına girdi.

Yüzük arayışı, Sauron'un müttefiklerini Orta Dünya'da çok uzaklara götürdü. Sauron Orta Dünya'ya bir saldırı için askeri hazırlığa da girişti. Onun dönüşüne karşı Gondor tarafından inşa edilen istihkâmlar, Gondor düşmana karşı daha az tetikte oldukça, yavaş yavaş ele geçirildi. Sauron, Rohan ve Gondor'un çok eski düşmanları olan HARAD insanlarıyla ve Doğudölleriyle ittifaklar yaptı. Silah sağlamak için kuzeyde madenler ve demirci ocakları kuruldu ve pek kalabalıklaşan orduları doyurmak için köle emeğiyle güneyde yiyecek yetiştirildi. Sauron'un ana kuvvetleri, muazzam ork ve trol ordularıydı.

Orklar ilk kez Birinci Çağ sırasında Morgoth tarafından yetiştirilmiş gibi görünüyorlar. Efsaneye göre bazı elfler onun yanına geçmiş ve o da hakiki elflerle alay etmek için onlardan orklar yaratmış. Orklar korkunç, kötü yaratıklardır, biraz goblinlere benzerler, uzun kolları ve çarpık bacakları vardır. Genellikle tıknaz ve koyu renk yüzlüdürler, uzun dişleri vardır, ancak çeşitli kabileler arasında birçok farklılık görülür. Pis, ağır giysiler giyer ve güzel olan her şeyden nefret ederler, tek emelleri öldürmek ve yok etmektir. Kabile örgütlenmeleri ilkeldir, çeşitli topluluklar kendi aralarında çarpışırlar. Tarihlerinin başlangıcında onlara DUMANLI DAĞLAR'da sık sık rastlanırdı, sonunda cüceleri MORİA'daki krallıklarından sürdüler. Orklar İkinci ve Üçüncü çağlarda, Sauron'un kontrolü altındaki bütün alanlarda ortaya çıktılar, NAN CURUNİR'deki Saruman güçlerinin arasında da mevcuttular. Saruman'ın kendisi, insanlarla orklardan melez bir ırk oluşturmayı, çekik gözlü ve sarı yüzlü bir ırk yarattı. Bu yaratıkların boyu, ortalamadan uzundu ve ona hem asker, hem de casus olarak hizmet ediyorlardı. Orklar genelde ufakça, koyu renk tenlidir, geniş ve hırıltıyla nefes aldıkları burun delikleri vardır. Savaşan orklar (*Uruk-hai*) çok daha büyük ve korkutucudur.

Trollerin FANGORN entleriyle alay etmek için yaratıldığı söylenir. Bu son derece kuvvetli, melun yaratıklar çoğunlukla zekâdan yoksundur ama zalimlikleriyle tanınırlar. Onların da çeşitli türleri vardır: Moria'da bulunan in trolleri, Gorgoroth'un dağ trollerine ek olarak, Dumanlı Dağlar'ın batısıyla ETTENAVLAKLARI'nda Üçüncü Çağ'da yeni bir tür ortaya çıktı, besbelli ki Sauron tarafından yetiştirilmişlerdi. Bunlar diğer türlerden daha büyük ve daha kuvvetli olan Olog-hai'dır. Ötekilerin çoğundan daha kurnazdırlar ve bütün diğer trolleri taşa çeviren güneş ışığına karşı dayanıklı olma yetileriyle de diğerlerinden ayrılırlar.

Bütün diğer yaratıklar Sauron tarafından Mordor'a ve civarındaki kamplara yerleştirilmişti. Büyük kamplar hatta küçük kentler kuruldu, özellikle de MORGAİ'nin güneyinde.

Sauron sonunda Tek Yüzük'ün SHİRE'lı bir hobbitin elinde olduğunu ve bu hobbitin Akdivan'ın yardımı ve desteğiyle onu mümkün olan tek şekilde yok etmeye niyetlendiğini öğrendi – yapıldığı yere, Hüküm Çatlakları'nın ateşine (*Orodruin*) atarak. Tük Yüzük'ü kurtarma ya da yok etme mücadeleleri bir dizi korkunç muharebeye yol açtı. Sonunda, Yüzük Yoldaşlığı üyeleri yok edilebileceği yer olan Orodruin'e yüzüğü getirmeye çalışırken, Batı Ordusu güneye, Mordor'un üzerine doğru yürüdü. Son, Cirith Gorgor önlerindeki büyük muharebeyle birlikte 3019 Üçüncü Çağ'da geldi. Bu muha-

rebe sırasında Yüzük nihayet Hüküm Çatlakları'na düştü ve Sauron'un gücü yok oldu. Orduları bozguna uğratıldı, müstahkem mevkileri yerle bir oldu. Barad-dúr ve birçok Mordor savunması çöktü, tamamen yok oldu. Sauron'un yenilgisinin ardından Orodruin infilak ederek, Mordor'un büyük kısmını yok etti ya da büyük ölçüde değiştirdi.

(J.R.R. Tolkien, *The Hobbit, or There and Back Again*, Londra, 1937; J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

MOREAU'NUN ADASI, bkz. NOBLE'IN ADASI.

MOREL'İN ADASI, bkz. VİLLİNGS.

MORELLY'NİN ÜLKESİ, yeri meçhuldür. Ziyaretçiler ülkedeki bütün toplumsal hayatın başka toplumların başına bela olan ahlaksızlıklara ve kötülüklere son verme amacıyla konmuş üç temel ve kutsal kanuna dayandığını bilmelidir: Morelly'nin Ülkesi'nin hiçbir yurttaşının, gündelik hayatında kullandığı şeyler dışında özel bir malı olamaz; bütün yurttaşlar topluluk tarafından istihdam edilir; ve bütün yurttaşlar yaşlarına, yeteneklerine ve fiziksel güçlerine göre ekonomiye katkıda bulunur.

Hükümet, cumhuriyetçidir: elli yaşın üstündeki bütün babalar senatör olur, alınan siyasi kararlarda söz hakları vardır. Gerekiyorsa eğer, daha genç erkeklerden ve esnaf ve zanaatkarlar ile liberal mesleklerin temsilcilerinden oluşan bir konsey, Senato'ya danışmanlık yapar. Her şehir, yerel bir senato ve konsey seçer; onlar da Yüksek Konsey'i seçerler. Toplum aile, kabile ve şehir temelinde örgütlenmiştir; her kabile, eşit sayıda aileden, her şehir de eşit sayıda kabileden oluşur. Bütün şehirler, mümkün mertebe aynı boyuttadır; fazlasıyla büyüdüklerinde, yeni bir şehir kurulur.

Cumhuriyetin temeli, örgütlü üretim ve dağıtım sistemidir. Her yurttaş, her zanaat ya da mesleğin en yaşlı ve en tecrübeli üyelerinin denetimi altında çalışmalıdır. Her üretim alanında, tecrübeli bir usta (en az yirmi altı yaşında olmalıdır), on ila yirmi kişilik bir işçi grubunu denetler. Hiçbir şey özel olarak alınamaz, satılamaz ya da değiş-tokuş edilemez; bütün dayanıklı mallar kamu dükkânlarında satılır ve bütün dayanıksız mallar da, üreticisi ya da imalâtçısı tarafından kamu yerlerinde satılır.

İş ve insanın zanaatının seçimi, eğitim ve çocuk bakımı sistemine yakından bağlıdır. Bebekler mümkün mertebe emzirilir ve beş yaşına gelene kadar ana-babalarının yanında tutulur. Sonra, kendi yaşlarından çocuklarla, cinsiyete göre ayrılmış evlerde büyütülürler; sonraki beş yıl boyunca da onlara, evlerde sırayla çalışan anne-babaları bakar. Bu yıllar boyunca çocuklara temel bir ahlak eğitimi verilir, en uygun göründükleri zanaatın ilk unsurları öğretilir. On yaşında bir mesleğe girerler ve o zanaatın ustasının yetkesi altına girerler. Çıraklıklarına hem ahlak felsefesi, hem de tamamen teknik ve mesleki hususlar dahildir. Bu dönemde usta çocuğun eğitiminden ve ahlaki sıhhatinden sorumludur. Yirmi yaşında bütün yurttaşlar, eğer fiziksel bir özür menetmiyorsa, beş yıllık bir tarımsal çalışma dönemine girer. Meslek olarak tarımı benimseyebilirler ya da usta olarak ilk zanaatlarına dönerler. Bireyin başka bir meslek tutmayı seçmesi halinde, beş yıllık bir çıraklık dönemi geçirmesi gerekir. Kişi kırk yaşına gelince "serbest işçi" olur – yani, daha fazla eğitim görmeksizin çalışacağı zanaatı seçebilir.

Bütün yurttaşların evlenmesi şarttır; kırk yaşından sonra kimsenin bekâr kalmasına izin verilmez. Her şehrin gençleri, her yıl eşlerini seçmek için halk toplantılarında buluşurlar. Ziyaretçilerin katılmasına izin verilir ama, bu toplantıların, hem katılımcılar hem

de izleyiciler için sıkıntı verici olmak gibi bir namları vardır. Eş seçiminde öncelik hakkı erkeğe aittir, ne var ki evlilik ancak kadın razı gelirse gerçekleşebilir. Evlilikten sonraki on yıl boyunca boşanmaya izin verilmez, o zaman da karşılıklı anlaşma gerekir. Bir boşanmaya izin verilmeden önce, kabile ile aile, uzlaşma sağlama çabasında bulunur. Boşanmış kişiler, ayrıldıktan sonra altı ay süreyle birbirlerini göremezler, bir yıl süreyle de evlenemezler. Ayrıca, eski eşleriyle, boşanmış olan başka kişilerle, ya da kendilerinden genç kişilerle evlenemezler. Bir boşanma meydana gelirse, evlilikten doğmuş çocuklar babanın velayeti altına verilir.

Giderlere dair kanunlar, ister erkek olsun, ister kadın, bütün yurttaşlara uygulanır. Bütün yurttaşlar otuz yaşına gelene kadar eş giyinir; giysilerinin rengi mesleklerini gösterir. Otuz yaşına geldiklerinde, kılıklarının sade ve ciddi olması koşuluyla, kendi zevklerine göre giyinebilirler. Giyinme konusundaki her türlü caka hevesine şiddetle karşı çıkılır; gerekiyorsa eğer, aile reisleri tarafından uygun cezalar buyurulur. Topluluk bütün yurttaşlara çalışmak ve oynamak için giysi verir.

Sanatlar bütün ülke boyunca aktif şekilde teşvik edilir ve meslek olarak, otuzunu geçenlere açıktır. Toplum kuralları temelindeki ahlakbiliminin öğrenimi ise herkese açıktır. Metafizik, (evrenin biraz kişiliği belirsiz bir yaratıcısı gözüyle bakılan) tanrı hakkında söylenmiş olanların özüne indirgenmiştir. Yurttaşlar, "Doğanın Müellifi"nin ölümden sonra ne olabileceği ya da olamayacağı konusunda hiçbir işaret vermediğini öne sürerek, bir ahiret olasılığı konusunda agnostik kalırlar. Morelly'nin Ülkesi'nin tarihi, senato tarafından kayıt altına alınır; uydurmaya hiç yer bırakmayan, kesinlikle gerçeklere dayalı bir rapordur.

Bütün ülkenin milli özellikleri, şehir planlamasında da görülebilir. Sokaklar, merkezdeki bir meydanın çevresinde düzenli bir plana göre yerleştirilir, bütün evler de standart bir modele göre inşa edilir. Her kabile belli bir semtte yaşar ve her ailenin kendi evi vardır; planın düzenini bozmaksızın, genişlemeye pay ayrılır. Bütün atölyeler ve fabrikalar şehirden biraz uzağa konmuş ve bir tarımsal arazi kuşağıyla çevrelenmiştir. Bütün hastanelerle yaşlılar yurtları, çiftlik kuşağının içinde ya da gerisinde inşa edilmiştir.

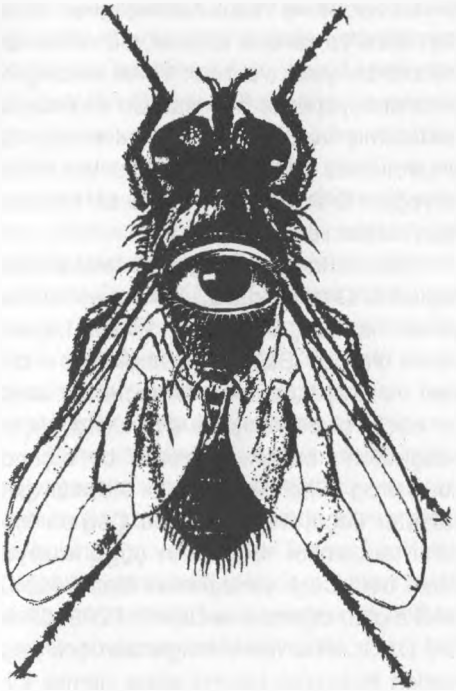
Morelly'nin Ülkesi'nde cinayete, doğaya aykırı bir suç gözüyle bakılır; caniler müebbet hapse makkûm edilir, adları da, yaptıkları şeyin onları insan toplumundan koparmış olduğunu göstermek için, bütün kayıtlardan silinir. Başka suçlar için cezalar, hapis ya da kamu hizmetinden mahrum edilmektir; mahkemelerin verdiği bütün kararlar nihaidir. Mahkûmlar masrafı kamuya ait olmak üzere basit bir şekilde beslenir ve giydirilir, onlara tembellik eğilimi gösteren küçük çocuklar refakat eder. Suçun sonuçlarını görmenin, bu eğilimi sileceğine inanılır. Hapishaneler her zaman bulunabilecek en nahoş yerlere inşa edilir; genellikle bir mezarlığa bakarlar.

Seyyahların konaklaması konusunda hiçbir şey bilinmediği için, eldeki imkânlarla kendilerine kalacak yer bulmaları gerekir.

(Morelly, —, *Code de la nature, ou le véritable esprit de ses lois, de tout temps négligé ou méconnu*, Amsterdam, 1755)

MORGAİ, MORDOR'un üstünde, GÖLGE DAĞLARI'nın doğu yanında bir sırttır, tek bir taş köprünün geçtiği derin doğal bir uçurumla dağların kendilerinden ayrılmıştır. Sırtın üst kısmı hemen hemen geçilmez niteliktedir, çok sayıda küçük koyak ve çatlaklarla yer yer kesilmiştir. Ot öbekleri ve bodur ağaçlar dışında pek az bitki vardır. Daha aşağılardaki arazide büyük sivri dikenli çalılar ve kabadikenler yetişir. Tek canlı yaratıklar titrer-sinekler, sürfeler ve sineklerdir. Sineklerin bir kısmı kahverengi ya da siyahtır, göze benzer lekelerden oluşan kırmızı işaretleri vardır.

(J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)



Bir MORGAİ sineği.

MORGAN LE FAY'İN ŞATOSU ya da **SADAKATSİZ MORGAN'IN ŞATOSU,** Galler'de bir yerlerdedir, CAMELOT'lu Kral Arthur'un kız kardeşinin evidir. Vaktiyle Orkney'li Kral Lot'un karısıyken, ülkenin en güçlü kadın büyücülerinden biri haline geldi ve CAERLEON'da gerçek kimliğini bilmeden kendisiyle yatan Arthur'dan bir oğlu oldu. Bu oğulun, Mordred'in kaderinde, Salisbury Ovası'ndaki bir muharebede babasını ölümcül biçimde yaralamak yazılıydı.

Ziyaretçiler bu karanlık şatoyu son derece zengin ve lüks bulacaktır. Duvarlar ipek kumaşlarla kaplıdır ve çok sayıda mumla pırıl pırıl aydınlatılmıştır. Saray mensuplarının hepsi zengin ve şahane giysiler giyer ve konukları kusursuz bir titizlikle ağırlarlar. Duvarları Sir Launcelot'un Arthur'un kraliçesi Guinevere'e duyduğu gayri meşru aşkı gösteren bir duvar resmiyle kaplı olan bir oda özellikle ilginçtir. Bu duvar resmi, şatoda hapsedilmişken Launcelot'un kendisi tarafından yapılmıştı.

(Anonim, *Le Mort le Roi Artu*, İS 13. yy)

MORİA, Orta Dünya'da yapılmış yapılacak cüce yerleşimlerinin en büyüğüdür. Cücelerin kendilerinin Khazad-dûm dediği (sözcük anlamı, Khazad Konağı yani "cücelerin konağı" demektir) Moria, DUMANLI DAĞLAR'ın derinliklerindedir. Bu muazzam yeraltı şehrinin inşa edilmesine Orta Dünya'nın İlk Çağı'nda, Cücelerin Yedi Atası'nın en meşhuru olan Durin, daha sonra cüce krallığının bir parçası halini alan GÖLGELİDERE VADİSİ ya da Azanulbizar'a geldiği zaman başlanmıştır.

Durin ve takipçileri tarafından inşa edilen yeraltı diyarı, büyük bir tüneller, merdivenler ve salonlar labirentidir ve cücelere servetlerini sağlayan madenleri de içerir.

Cüceler, yukarıdan Azanulbizar ve Aynagöl'e bakan kocaman kapılar inşa ettiler ve Moria'nın bu kapılarla aynı yükseklikte ve daha yüksek olan bütün yerleri "kat"lar halinde sistemleştirilirken, aşağıdaki sonsuz biçimde dallanan salonlara da "derinlikler" dendi. Doğu yanındaki eski iskân bölgesi yedi kata inşa edilmiş bir dizi büyük salondan oluşur, en yüksek olanı, dağın yanında açılmış büyük pencerelerden ışık almaya yetecek kadar yüksektir. Alt salonlar daha da büyüktür; İlk Derinlik'teki İkinci Salon, muazzam, mağara gibi bir odadır, merkezinden geçen ikili, çok yüksek sütun sırası, taştan dalları çatıları tutan devasa ağaç gövdeleri gibi oyulmuştur. Aslında bu salon Birinci Salon'a ve dış geçitlere narin bir kemer olan, tırabzanı bulunmayan, elli ayak kadar uzunlukta bir köprüyle bağlıydı. Karanlık bir uçurumu aşıyordu ve öylesine dardı ki üzerinden ancak tek sıra halinde geçilebiliyordu; Birinci Salon'u ele geçirebilecek düşmanlara karşı bir savunma olarak düşünülmüştü.

Başlangıçta Moria'nın, Dumanlı Dağlar'da birbirinden takriben kırk mil kadar uzak iki girişi vardı. Ana giriş –Cümlekapısı– doğuda Gölgelidere Vadisi'ndeydi; kapılara koskocaman bir merdivenin basamaklarını tırmanarak ulaşılırdı. Batıdaki kapı, elflerle cücelerin dost olduğu günlerde ticareti kolaylaştırmak için inşa edilmişti. Vaktiyle Sirannon ya da Kapı Deresi denen sığ bir derenin yatağı olan bir vadinin üstünde yükselen ve Moria Duvarları diye bilinen dik kayalara oyulmuştu. Cüce kapıları, kapanınca görünmez olacak şekilde yapılır ama Moria'nın batı girişi, diğer halkların da çalışmasını anlayabileceği ve fazla zorlukla karşılaşmadan açabileceği şekilde yapılmıştı. Kapının üstünde ay harfleriyle, cüce rünleriyle, İthilien'de işlenmiş, ancak ayın ışığı vurduğunda görülebilen bir yazı vardır. Yazıtlar, Durin'in armasını (yedi yıldızlı bir tacın altında bir örs ve çekiç), Yüksek Elfler'in ağacını ve Fëonar Hanedanı'nın yıldızını gösterir. Elf harflerinden bir kemer içinde, batının elf dilinde yazılmış bir yazıda şöyle denir: "Moria Hükümdarı Durin'in Kapıları. Dost deyiver, öyle gir." Elfçe dost anlamına gelen "mellon" sözcüğü söylenince, kapılar açılır. İkincil yazıtlarda ise kapıyı inşa eden Narvi'nin ve işaretler uygulayıcısı HOLLİN'li Celebrimbor'un adı verilir.

Orta Dünya cüceleri zanaatkârlıklarıyla, özellikle de maden işçilikleriyle ünlüdür. Mücevherlerin, değerli metallerin, süslerin, zırhların ve silahların beceri sahibi imalatçılarıdır. Zanaatlarında kullandıkları malzemeleri, yeraltındaki meskenlerinde yerin altından çıkarırlar. Normalde güvenilir bir halk oldukları halde, altın ile değerli metallere karşı hırslarının hükmüne girme eğilimi gösterirler. Moria'da, her şeyden fazla değer verdikleri metali –*mithril*– keşfetmişlerdi. Sadece Moria'da bulunan *mithril*, cüceler tarafından gerçek gümüş olarak bilinir. Birçok biçimde dövülebilir, cam gibi cilalanır, ama kararmaz. Cüceler onu su verilmiş çelikten daha sert bir hafif metal haline getirirken, elfler *ithildin* yapmak için kullanmıştır. Shire'lı bir hobbit ve Yüzük Kardeşliği'nin üyesi olan Bilbo'ya vaktiyle cüceler *mithril*'den örme zırh bir yelek vermişti. Yelek bu değerli metalden yapılmış halkalardan örülmüştü, ışıldatılmış ve parlatılmıştı, sallandığında şıngırdıyordu. Bu *mithril* zırhın kuvveti, Bilbo ile yeğeni Frodo'nun hayatlarını bir kereden fazla kurtarmıştır.

Cücelerin *mithril* arayışı bir felaketle sonuçlandı. Gittikçe daha, daha derinleri kazarken, korkunç bir iblis ırkının son hayatta kalanı olan bir Balrog'u uyandırdılar – duman ve ateşle örülmüş, kırbaçlar ve ateşli bir kılıçla silahlanmış ve en müthiş güçler bahşedilmiş büyük, gölgemsi bir biçimdi bu. Balrog cücelerin iki kralını öldürdü, geri kalanlar kaçtı, 1981 Üçüncü Çağ'da Moria'yı terk ettiler. Cücelerin çoğu kuzeye, şimdi belli başlı yerleşimleri olan YALNIZ DAĞ'a gitti, diğerleri de DEMİR TEPELER ile GRİ DAĞLAR'a. Moria mağaraları çok geçmeden Balrog'un hükmü altına girmek için gelen kötü goblinlerle, orklarla doldu. Moria'yı geri almak için iki girişimde bulunuldu. Birincisi orklarla cüceler arasında, 2793 ila 2799 Üçüncü Çağ arasında bir topyekûn savaşa yol açtı. Bir cüce kralı olan Thrór 2790'da yeniden Moria'ya girdi ve orklar tarafından öldürülüp parçalandı. Cüceler intikam amacıyla, onun katiline ulaşma çabası içinde buldukları her ork müstahkem mevkiine saldırıp yok etmeye başladılar. Savaş, Azanulbizar muharebesiyle ve cücelerin zaferiyle sonuçlandı ama çarpışmalarda içlerinden o kadar çoğu ölmüştü ki, Moria'da yeniden koloni kuracak ya da Balrog'u yok etmeye çalışacak halleri kalmamıştı. Hemen hemen iki yüz yıl sonra büyük ejderha Smaug'u Yalnız Dağ'dan süren cücelerden biri olan Balin, çok sayıda cüceyle Moria'ya döndü ve bir koloni kurdu. Beş yıl hüküm sürdüğü anlaşılıyor ama yanındakilerin hepsiyle birlikte orklar tarafından öldürüldü. Mezarı, Mazarbul Odası'ndadır.

Yüzük Savaşı sırasında Yüzük Kardeşliği, Dumanlı Dağlar'dan geçemediği için Moria'dan geçti. Orkların, mağara trollerinin

ve nihayet Balrog'un kendisinin saldırısına uğradılar. Doğu girişine giden dar kemerli köprüden, bir tanesi hariç hepsi kaçtı ama büyücü Gri Gandalf, Balrog'la çarpışmak için geride kaldı. Yıkılan köprüden düştüler, ancak savaşları on gün daha sürdü ve ancak ikisi Moria'nın üzerindeki dağın zirvesinden çıktıkları ve Balrog aşağı fırlatılıp yok edildiği zaman sona erdi. Bu muharebenin ardından Gandalf LÓRİEN'e götürüldü, orada Ak Gandalf oldu. Balrog gitmiş olsa da, Moria'da hâlâ orklar vardır. Cücelerin de eski yuvalarını yeniden ele geçirmek için başka bir girişimde bulunmadıkları anlaşılıyor.

Şimdi dağılmış olsalar ve fiilen sürgünde yaşasalar da, cüceler kültürleriyle lisanlarını halen koruyor. Aralarında altın arpların da bulunduğu ve örnekleri Smaug'un Yalnız Dağ'ın altındaki hazinesinde bulunan müzik aletlerini yapmayı ve geçmişlerini anlatan şarkılar söylemeyi sürdürüyorlar.

(J.R.R. Tolkien, *The Hobbit, or There and Back Again*, Londra, 1937; J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

MORİANA, Asya'da bir şehirdir, bir ırmakla bir dağ geçidinin ötesindedir. Sumermeri kapıları güneş ışığında saydam görünür, mercan sütunları serpentin süslemeleri alınlıkları taşır, tamamen camdan yapılmış villaları, medüz avizelerin altında gümüş, pullu giysileriyle dansöz gölgelerinin yüzdüğü akvaryumlara benzer. Tecrübeli seyyahlar, böyle şehirlerin bir yüzü daha olduğunu bilecektir: seyyah bir yarım daireyi boylu boyunca yürüyünce Moriana'nın gizli yüzünü görür: paslanmış metal levhalar, çuval parçaları, üzeri çivi dolu tahta parçaları, kurum sıvaşmış borular, teneke kutu yığınları, solmuş yazılı kör duvarlar, samanları dağılmış iskemle iskeletleri ve insanın kendisini çürük bir kirişe asmasından başka işe yaramayacak iplerle dolu geniş bir alan.

Şehir, bir uçtan diğerine, imge dağarcığını bir perspektif içinde çoğaltarak sürüyormuş gibi görünür: oysa derinliği yoktur; orasına burasına birkaç figür karalanmış bir kâğıt parçası gibi birbirinden ayrılamayan ama birbirine de bakamayan bir ön, bir arka yüzden oluşur yalnızca.

(Italo Calvino, *Le città invisibili*, Torino, 1972)

MORİTANYA, (aynı adlı Afrika cumhuriyetiyle karıştırılmamalıdır), CAMPAGNA'nın kuzeyinde bir ülkedir. Sakinleri, onları robotlaştıran bir biçimde, güce lakayt kalan itaatleriyle ünlüdür. Korucubaşı'nın BÜYÜK MARİNA'ya ve komşu ülkelere dehşet saçmaya başlamadan önce ilk olarak gelip hükümranlığını ilan ettiği yer burasıydı.

(Ernst Jünger, *Auf den Marmorklippen*, Frankfurt, 1939)

MORPHOPOLİS, Fransa'da, Blois'ya birkaç kilometre mesafede, Chambord Şatosu parkını işgal eden büyük bir şehirdir. Morphopolis, Paris merkezinin küçültülmüş bir versiyonudur; burada büyük kanal Seine Nehri'ni temsil eder. Morphopolis'te Louvre süpermarketi, Avenue de l'Opera, *Café de la Paix*, Champs Elysées ve ayrıca Paris'in ünlü restoranları, butikleri ve tiyatroları görülebilir.

Morphopolis sakinlerinin hepsi uykudadır. 1950 yılında Doktor Morpho adlı biri –1920 yılında dozajla orantılı sürelerle hayati fonksiyonları askıya alabilen bir ilaç bulmuştu– üç yüz yıl muhafaza edilebilecek bir şehir kurmaya karar verdi. Fonlar bulundu – araziyi almak ve binaları dikmek için dört yüz milyon eski frank, şehrin bakımını ve korunmasını sağlamak için de iki milyon daha. 28 Haziran 1950'de on bin gönüllü "uyku hemşehrisi"ne gereken dozda iğne vuruldu.

Şimdi, UYUYAN GÜZEL'İN ŞATOSU'nun sakinleri gibi, derin bir uykuda yatıyorlar, 28 Haziran 2250'de uyandırılacaklar.

Ziyaretçiler, yalnızca Fransız hükümetinden resmi geçiş tezkeresi olanların Morphopolis'e girmesine izin verildiği konusunda uyarılır.

(Maurice Barrère, *La Cité du sommeil*, Paris, 1929)

MORROW ADASI, enlemi 46°2'23,5" kuzey, boylamı ise 33°39'48,6" batıdır, Francobolia kıyısından, Maupertuis Kanalı ile ayrılır.

Ada otuz kilometre uzunlukta ve sekiz kilometre genişliktedir ve on beş bin kişiyi aşkın nüfusu vardır. Başşehri, kıyıda müstahkem bir şehir olan Lux'tur, ama seyyahlar on iki kilometre içerdeki güzel Primevere şehrini de ziyaret etmelidir. Doğuda tuzlu bataklıklar ve istiridye yatakları uzanır, güneyde birkaç otlak vardır. Adanın kuzeybatısında balıkçı limanı Açlıkkent yer alır ve sadece muhteşem bir manzara sunan kırk üç metrelik Raive Feneri'ne çıkmak için bile olsa, orasının da ziyaret edilmesi gerekir.

Morrow'da hâkim olan dehşet verici yoksulluğa rağmen –insanların kloroform yokluğu nedeniyle ameliyat masasında öldüğü söylenir– ada gene de ziyarete değecek emsalsiz cazibe noktaları sunar: özellikle, adanın her yerinde görüldükleri söylenen birkaç kutsal hayalet gibi. Bunlar, başşehirdeki Devrim Meydanı'na şimdi Kutsal Kalp Meydanı denmesi gibi birkaç dinsel kaynaklı değişikliğe yol açmıştır.

Ziyaretçiler, belli zamanlarda ve tarifeye bağlanmış bir düzine koruyucu aziz arasından seçme yapmak suretiyle, bu hayaletleri seyretmek için yer ayırtabileceklerini göreceklerdir.

(Henri Chateau, *La Cité des idoles*, Paris, 1906)

MORVA, PRYDAİN'de Ystrad Nehri'nin batısına doğru ıssız bir bataklık alandır, buraya İdris Ormanı'nın arkasındaki kırlıklardan geçen dar bir patikayla ulaşılır. Seyyahlar bütün bölgenin durgun havuzlar ve bataklıklardan oluşan bir çorak arazi olduğunu, hep yeşil kalan dikenli çalılar ve ot öbeklerinin dağınık halde bulunduğunu görecekler. Toprağın üzerinde beyaz sis çelenkleri asılı haldedir, havayı sonu gelmez bir uğultu ve inleme ile, eskimiş bir çürüme kokusu doldurur. Çökmüş ot öbekleri ile topraktan çok farklı olmayan sular altında kalmış patikaları bilmeyen biri için hemen hemen geçilmez niteliktedir.

Alandaki tek bina, bataklığın kıyısındaki bir tümsek üzerinde duran, toprak ve dallarla kaplanmış ve uzaktan neredeyse göze görünmez olan alçak bir kulübedir. Gerisinde birkaç yıkılmış ahır ve müştemilat durur. Kulübe, üç kadın büyücünün meskenidir: Zaman zaman kimlik değiştirdikleri bilinen Orddu, Orwen ve Orgoch. (Canlılar için dinmez bir iştahı olan Orgoch olmaktan hiçbiri pek hoşlanmaz; onun yüzünden üçü de hiçbir evcil hayvan bulunduramaz, çünkü hayvanların yalanıp yutulacağı hemen hemen kesindir.) Bu üç kadın görünüşlerini de değiştirebilirler: çoğu kez çirkin yaşlı cadaloz görünümündedirler, ama kendilerini güzel genç kadınlar olarak sunduklarına da rastlanmıştır. Daha başarılı değişimlerinden biri, İngiltere'deki Bath şehrinden bir hanım tarafından bildirilmiştir.

Morva, CAER DALLBEN'in büyük büyücüsü Dallben'in çocukluğunu geçirdiği bölgeydi. Hasır bir sepette bulunmuş ve ona sihir konusundaki ilk dersini veren üç kadın tarafından büyütülüp eğitilmişti. Prydain'in geleceğini önceden bildiren *Üç Kitabı* ona Morva'da verildi.

(Lloyd Alexander, *The Black Cauldron*, New York, 1965; Lloyd Alexander, *Taran Wanderer*, New York, 1967; Lloyd Alexander, *The High King*, New York, 1968)

MUHABBET, bkz. ŞEFKAT.

MUİL, bkz. YEDİ ADALAR.

MUMMELSEE, Almanya'nın Spessart bölgesindeki en yüksek dağlardan birinin eteğindeki bir göldür. Yerel sakinlere göre, Mummelsee dipsizdir ve içinde su ruhları yaşar; "öcü gölü" ya da "goblin gölü" anlamına gelen adının kaynağı da budur.

Ziyaretçiler, göle müdahale eden her şeyin yok edildiği ve suya atılacak herhangi bir nesnenin meçhul güçler tarafından başka bir şeye dönüştürüleceği konusunda uyarılır. Gölün kutsallığı herhangi bir şekilde bozulduğunda vahşi fırtınaların koptuğu görülmüştür. Mummelsee'ye giden yol yoktur; buraya ancak yayan olarak ulaşılabilir. Mummelsee, CENTRUM TERRAE'ye girişin bilinen yollarından biridir.

(Johann Hans Jakob Christoffel von Grimmelshausen, *Der abenteuerliche Smiplicissimus Teutsch*, Nürnberg, 1668; Johann Hans Jakob Christoffel von Grimmelshausen, *Continuatio des abentheurlichen Simplicissimi oder Schluss desselben*, Nürnberg, 1669)

MUTLULAR ADASI, beş yüz mil kadar uzunluktadır. Atlas Okyanusu'ndaki bu ada, güzel mor örümcek ağları giyen halkın yurdudur. Bedenleri olmadığı halde fani varlıklar gibi hareket edip konuşabilirler. Onlara vücut biçimi veren birer ağla kaplı çıplak ruhlara benzerler.

Bu uzun ve düz ada, Giritli Rhadamantus tarafından yönetilir. Adı Mutlu Şehir olan başşehir, altından inşa edilmiştir, duvarları ise zümrüttendir. Tek bir tarçın ağacı parçasından yapılmış yedi kapısı vardır, şehirden geçen yollar ise fildişindendir. Bütün tanrılara tapınaklar dikilmiştir. Berilden yapılan bu tapınakların, insan kurbanlar için kullanılan ve ametistten yapılan yüksek sunakları vardır. Kan görmekten korkan ziyaretçilerin, törene katılmamaları tavsiye olunur. Şehrin çevresinde nefis kokulu, elli ayak derinlikte ve üstünde tekneyle kolayca gezilebilen bir nehir, yedi süt nehri, sekiz şarap nehri akar. Ayrıca su, bal ve parfüm fışkırtan çeşmeleri de vardır. Şehir hamamları, tarçın ağacıyla ısıtılan büyük kristal binalardır; küvetlere hem su, hem de sıcak çiy konur.

Seyyahlar, Mutlular Adası'nda kendi alıştıkları gece karanlığını ya da gün ışığını bulamaz. Adaya sürekli, sanki güneş henüz doğmamış gibi bir alacakaranlık hâkimdir. Mevsim hep bahardır ve burada tek bir rüzgâr eser: ılık batı rüzgârı. Ülkede her tür çiçek ve her cins bitki bulunur; asmalar yılda on iki kere üzüm verir; elma ağaçları, narenciye ağaçları ve diğerleriyse yılda on üç kez meyve verir, çünkü Minossa ayında iki kez meyve verirler. Hazır demetlerin yanı sıra, buğday uçlarından mantar gibi büyüyen iyi pişmiş ekmek somunları çıkar.

(Samsatlı Lukianos, *True History*, İS 2. yy)

MUTLULUK ADASI, Ege Denizi'nde, Théone adıyla da bilinen Kraliçe Felicity (Mutluluk) tarafından yönetilen bir adadır. Burası bazı doğal engellerle korunmaktadır – sarp kayalıklar, yükselen sel suları, vahşi aslanlar, kaplanlar ve panterler ve güllerin içinde bulunan yılanlar.

Bir seyyah Théone'nin krallığına girmeyi başarırsa adanın, hiçbir şeyin yaşlanmadığı sonsuz bir şimdiki zamanla kaplı olduğunu görecektir. Hiçbir hastalık, kaygı ya da korku yoktur ve hava kehribar çiyiyle kokar, portakal ağaçları güneşin sıcaklığını azaltır ve nehirler birçok çiçeğin yansımasını taşır. Meyveler her zaman olgundur, kuşlar fısıldayarak şarkı söyler, ada da her zaman çok karanlıktır. Ada en yaşlıları sadece on beş yaşında olan ebediyen genç kalacak perilerin ikametidir.

Théone'nin sarayı altından yapılmıştır. Girişteki bir kolonda sadakatsiz âşıkların uzak durmasını bildiren bir yazıt vardır; kraliçe âşık olduğu adamla birlikte üç yüz yıl mutlu yaşamış; ancak aşkı onu bırakmış, Théone'nin sevgilisinin sadakatsizliğinden doğan acıdan kurtulabilmesi için iki bin yıl geçmesi gerekmektedir. Anlaşılacağı gibi, Théone'nin sarayı ziyaretçilere kapalıdır.

(Fanny de Beauharnais, *L'Isle de la Félicité ou Anaxis et Théone*, Paris, 1801)

MUTLU PRENS'İN ŞEHRİ, belki de şimdi başka bir adla biliniyordur. Bir üniversite ve küçük bir Yahudi gettosuna sahiptir. Şehrin merkezindeki meydanda uzun bir kolon vardır; yıllar önce eritilmiş bir heykelin kaidesidir ama yerine yeni bir heykel konmamıştır, çünkü belediye başkanı ile âlim belediye meclisi, yeni bir heykel şerefini kime verecekleri konusunda bir türlü anlaşamamışlardır.

Eski heykel, uzak bir geçmişte şehri yönetmiş olan Mutlu Prens'e aitti. Her tarafı, ince altın varaklarla kaplıydı. Yüksek kolonundan, hükmü sırasında asla farkında olmadığı sefalet ve ıstırabı gören Mutlu Prens, Mısır'a giderken yol üstünde bu şehre uğramış küçük bir kırlangıcı, değerli taşlarını ve altın varaklarını yoksullara versin diye ikna etti. Kış geldi ama kırlangıç, artık kör ve çıplak olan Prens'i terk etmedi. Sonunda kırlangıç, heykelin ayakları dibinde öldü. Heykelin ne kadar pejmürde hale geldiğini gören meclis üyeleri, onu kaldırma kararı aldı.

Efsaneye göre, Tanrı'ya şehirdeki en değerli iki şeyi götürme talimatı almış olan melekleri, Mutlu Prens'in, fırında erimemiş olan kurşundan kalbini ve kırlangıcın ölü bedenini götürmüşler ve şimdi kuş Cennet bahçelerinde şakırken, Mutlu Prens de Tanrı'nın altından şehrinde yaşıyormuş.

(Oscar Wilde, *The Happy Prince and Other Tales*, Londra, 1888)

MÜZİKAL ADA, esas olarak, Aeolia bambu çitleri tarafından korunan plantasyonlarda yetişen garip arkaik aletlerden oluşan bitki örtüsü sayesinde dikkate değer niteliktedir: *tarole*'ler, *ravanstron*'lar, *sambuca*'lar, *archilute*'lar, *pandora*'lar, *kin*'ler, *tche*'ler, *turlurette*'ler, *magrepla*'lar ve *hydraule*'ler. 775'te Constantine Copronymus'un Pepin'e verdiği buharlı org, bir serada saklanmaktadır; buraya Compiègne'li Aziz Corneille tarafından getirilmiştir. İnsan hâlâ onun *octavina*, *counterbasson*, *sarrusophone*, *binious*, *zampogna*, gayda, *serpent*, *coelophone*, *sakshorn* ve *enclure*'unu duyabilir. Yazortasında ötümlülük yükselince bütün bitkiler çiçek açar.

Adanın atmosferik ötümlülüğü "sirenler" diye bilinen termometrelere danışarak kontrol edilir. Kışortasında, bu ötümlülük bir kedinin küfretme sesinden, eşekarısı vızıltısına ya da sinek cızırtısına düşer.

Semalar da adanın ziyaretçilerini hoşnut etmek için müzik yapar. Geceleri, Satürn halkalarına karşı bir *sistrum* çıngırdar; gün doğumu ve batımında, güneş ile ay çınlayan büyük ziller gibi çarpışır.

Adanın Lord'u, arplarla rayihalandırılmış bir tahtta oturup, bir tahtlar, hâkimiyetler ve güçler korosunun "Hem geceyi hem de günü içelim, hadi" ile "Hep âşık olalım"ı söylemesini dinler. Kendi nakaratı –ve ziyaretçileri selamlamasının alışkanlık haline gelmiş yöntemi– şu şarkıdır: "Oturduğu tepede büyük zillerin sesinin keyfine varan adam mutludur; tek başına, huzur içinde yatakta uyanır ve bir daha neşesinin gizli kaynağının bayağı olduğunu asla açıklamayacağına yemin eder".

(Alfred Jarry, *Gestes et Opinions du Docteur Faustroll, Pataphysicien. Roman Néo-Scientifique*, Paris, 1911)

MÜZİKÇİ'NİN VADİSİ, EŞEKENT ile SCOODLER ÜLKESİ'ne uzanan ova arasında latif bir vadidir. Yolun kenarında, vadide oturan tek kişi olan Allegro da Capo'nun küçük evi durur. Da Capo hep kırmızı, örgülü bir ceket, mavi bir yelek ve yanlarında altın şeritleri olan beyaz pantolon giyen şişman, küçük bir adamdır.

Havayı sürekli olarak dolduran müzik sesi, da Capo'nun kendisinin içinden gelir ve cızırtılı bir laternanın ya da aşınmış bir fonografın sesine benzer. Da Capo, soluk aldıkça, sanki bütün vücudu bir orgmuş, akciğerleri de körükmüş gibi müzik yapar. Da Capo'nun yaşamak için soluk almaya ihtiyacı olduğundan, müzik ebediyen devam eder, bu da Müzikçi'nin Vadisi'nde neden başka kimsenin yaşamadığını açıklayabilir.

(L. Frank Baum, *The Road to Oz*, Chicago, 1909)

MÜZİSYENLER ADASI ve **KOMEDYENLER ADASI,** Tierra del Fuego yakınlarında iki komşu adadır. Komedyenler Adası hakkında fazla şey bilinmez, ama Müzisyenler Adası'nın çok hoş olduğu bilinir. Burada, şarkıların ve müzik aletlerinin sesinin dışında bir ses duyulmaz. Sakinler, sanki İsveçce konuşuyorlarmış gibi tekdüze bir sesle konuşur. Evleri ve bahçeleri, müzik sayfalarına benzeyen bir desenle tasarlanmıştır. Her iki adanın sakinleri de, FOOLLYK yani Şairler Adası'nın devletine düzenli vergi ödemek zorundadır.

(Abbé Pierre François Guyot Desfontaines, *Le Nouveau Gulliver, ou Voyage De Jean Gulliver, Fils Du Capitaine Gulliver, Traduit d'un Manuscrit Anglois. Par Monsieur L.D.F.*, Paris, 1730)

N

NACUMERA, Atlas Okyanusu'nda büyük, güzel bir adadır, çapı bin mili aşar. Nacumera, köpek başlı, öküze tapan ve bağlılıklarının bir simgesi olarak alınlarına altın ya da gümüş kutsal kalp suretleri takan sakinleriyle ilgi çekicidir. İriyarı, savaş seven insanlardır, üstlerinde sadece kasıkbağıyla dolaşır, sivri uçlu mızraklarla, bütün bedenleri büyüklüğünde kalkanlar taşırlar. Ekonomi olsun diye, esirlerini yerler.

Nacumera kralı çok dindardır, her yemekten önce tanrısına üç yüz kere dua eder. Tek kraliyet simgesi (o olmazsa kral olarak tanınmayacağı şey) boynuna taktığı, bir ayak boyunda ve beş parmak genişliğindeki koskocaman yakuttur. Çin imparatoru ne vakittir bu mücevhere gıpta edermiş, ama ne satın alabilmiş, ne de savaşta eline geçirebilmiş.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1357)



NACUMERA'da bağlılık işareti olarak alna takılan altın bir öküz tasviri.

NAN CURUNİR, ORTA DÜNYA'da, DUMANLI DAĞLAR'ın güney ucunun batı yanında büyük bir vadidir. Büyücü Saruman oraya yerleşmeye gelmeden önce Angrenost Vadisi diye bilinirdi. İsen Ovası'na ve ROHAN Geçidi'ne bakan vadi, bu yüzden önemli bir stratejik konuma sahipti, aynı zamanda da doğal bir savunma konumu vardı, çünkü sadece güneye açılıyordu.

Vadide, vaktiyle GONDOR insanları tarafından inşa edilmiş ve Rohan ayrı bir krallık halini aldıktan sonra ileri bir karakol mevkii olarak muhafaza edilmiş heybetli İsengard Kalesi bulunuyordu. Kale, dağların bir uzantısı olan ve tam ortasında yüksek bir kulenin –Orthanc Kulesi– yer aldığı, yaklaşık bir mil çapında, çember biçiminde bir düzlüğü çevreleyen muazzam bir doğal kaya-duvardan ibaretti. Bir dağ yamacı kadar yüksek olan Orthanc Kulesi, İsengard Yüzüğü diye bilinirdi. Duvarın güney yanının siyah kayasına oyulmuş uzun bir tünel şeklinde tek bir girişi vardı. Her iki ucuna demir kapılar konmuştu ve çelik menteşeleri üzerinde öyle kusursuz şekilde asılıydılar ki, sürgülü olmadıkları zaman onları açmak için şöyle bir itmek yeterliydi. Duvarın içindeki düzlük bir vakitler ekilir biçilirdi ve ziyaretçi tünelden çıkınca, onu otlar ile meyve ağaçlarının görünüşü karşılardı. Artık kaya-duvarın büyük kısmı yıkıntı halindedir ama Orthanc Kulesi hâlâ düzlüğün ortasında durur.

Kule, pürüzsüz kara bir kayadandır. Dört büyük kaya sütunu birleştirilip, yekpare olmuş gibi görünür ve yükselip keskin, sivri doruklar halini alırlar; düzlüğün beş yüz ayak tepesinde sütunların birleştiği yerde, tuhaf işaretlerin yazılı olduğu dar bir platform ya da zemin vardır. Yirmi yedi geniş kara taş basamak, kulenin tek girişine çıkar. Duvarlara içerlek uzun pencereler açılmıştır.

2758-59 Üçüncü Çağ uzun kışının ardından, Gondor'un on dokuzuncu vekilharcı Beren ile Rohan kralı Fréaláf, topraklarının Uzun Kış'ın tahribatını üstünden atmasına yardımcı olacağı umuduyla, Saruman'ı İsengard'a buyur ettiler. Saruman, Beren'den Orthanc Kulesi'nin anahtarlarını aldı ve vekilharcın naibi, Kule'nin Muhafızı olarak oraya yerleşti.

Saruman, Mordor'daki Karanlıklar Efendisi Sauron'la mücadele etmek için kurulmuş Akdivan'ın beş büyük büyücüsünden biriydi. Başlangıçta Rohan'ın iyi dostuydu ama yavaş yavaş Sauron'un ve vaktiyle savaştığı kötülüğün etkisi altına girdi. Saruman'ın İsengard'a gelmedeki amacının, *palantír* yani Görme-taşlarından biri olan Orthanc-taşına sahip olmak olduğu anlaşılıyor. Ateşten bir kalpleri varmış gibi görünen bu karanlık kristal toplar, onlara sahip olan kişinin çok uzaklardaki şeyleri görmesini ve düşünce yoluyla iletişim kurmasını sağlardı. Başlangıçta Eldamar'da elfler tarafından işlenmiş olan *palantíri*, yani *palantír*'ler Gondor diyarını korumak için kullanılırdı ve Orta Dünya'nın çeşitli mekânlarında saklanırdı. Taşların en önemli olanı, Gondor'un ilk başşehri OSGİLİATH'ta, diğerleri de MİNAS TİRİTH ve MİNAS MORGUL'da saklanırdı. Başka üç *palantíri* ise ARNOR'daki Annúminas'ta, vaktiyle FIRTINA TEPELERİ'nde bulunan Amn Súl Kulesi'nde ve KULE DAĞLAR'da muhafaza edilirdi. *Palantíri* güçlü bir iradenin daha zayıf bir iradeye kendini kabul ettirmesini de mümkün kılardı, bu yüzden de taşların biri Sauron'un eline geçince herkes için tehlike oluşturdu.

Saruman İsengard'da kaldığı sırada, hisarın doğası ve görünümü de hatırı sayılır ölçüde değişti. Surların içindeki ekilmiş alan, sanayiye devredildi; metallerle, mermer sütunlarla ve makinelerle kaplanmıştı artık; yeraltı demirhaneleri ile işliklerine ve Saruman'ın köle ordularını yerleştirmek için yararlandığı inlere giden bacaların ağızlarını çirkin tümsekler örtüyordu. İsengard, Saruman'ın Gondor ve Rohan sınırlarını taciz etmek için gönderdiği orklar da dahil olmak üzere, pek çok kötücül yaratığın yuvası olmuştu ve Saruman burada, yarı ork yarı insan olan yeni bir kötücül yaratık ırkı yetiştirmeyi becermişti.

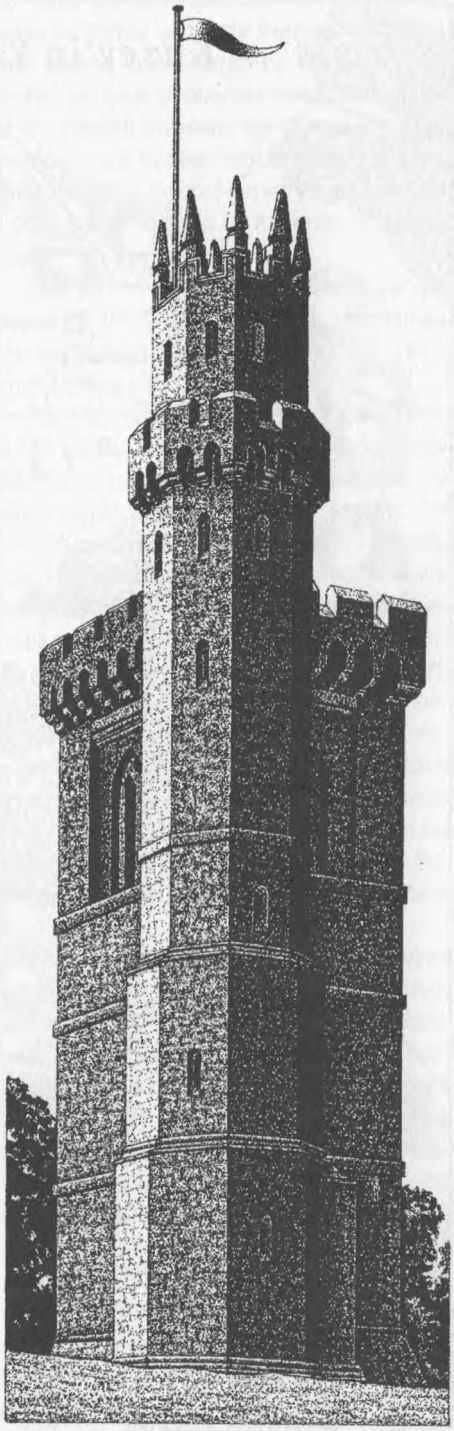
Yüzük Savaşı sırasında, entlerden, yani FANGORN'un büyük ağaç çobanlarından oluşan bir ordu, müstahkem mevkiindeki Saruman'ın üzerine yürüdü. Bunun en önemli nedeni, sevgili ağaçlarının pek çoğuna sebepsiz yere hasar vermiş olan orklardan intikam alma arzularıydı. Entler zahmete girmeksizin İsengard'ın tahkimatını yıktı, kaya duvarı elleriyle parçalamaları ve inlerle yeraltındaki işlikleri su bassın diye İsen Nehri'nin yolunu saptırmaları buna yetti; böylece Orthanc Kulesi'nin dibinde bir göl oluştu. Orthanc'ın kendisi ise, yıkılmaz olduğunu kanıtladı, Orta Dünya'nın fiziksel olarak en güçlü yaratıkları arasında yer alan entlerin kuvvetine bile dayandı. Saruman ve ajanı Grima, ya da Solucandil, Kule'ye sığındı, entlerin başı olan Ağaçsakal tarafından orada mahpus tutuldu. Grima, öfke ve hayal kırıklığı içinde, ne olduğunu anlamadan *palantír*'i kuleden aşağı savurdu. Görme-taşı, sonunda, Gondor hükümdarlarının soyundan gelen, Yeniden Birleşmiş Krallık'ın gelecekteki hükümdarı Aragorn'un eline geçti.

Entler, zaferlerinin ardından molozları temizlediler, kadim taş duvarların çoğunun izi bile kalmadı. Vadinin girişine iki uzun ağaç dikildi ve bölge, entlerin ektiği bir orman tarafından çevrildi. Buraya Gözcüorman dendi, işlevi de mahpus Saruman'ın başında nöbet tutmaktı. Ancak Yüzük Savaşı sona erdikten sonradır ki, Ağaçsakal, Kule'nin anahtarlarını Gondor Kralı'na teslim etmesi şartıyla, Saruman'ın gitmesine izin verdi.

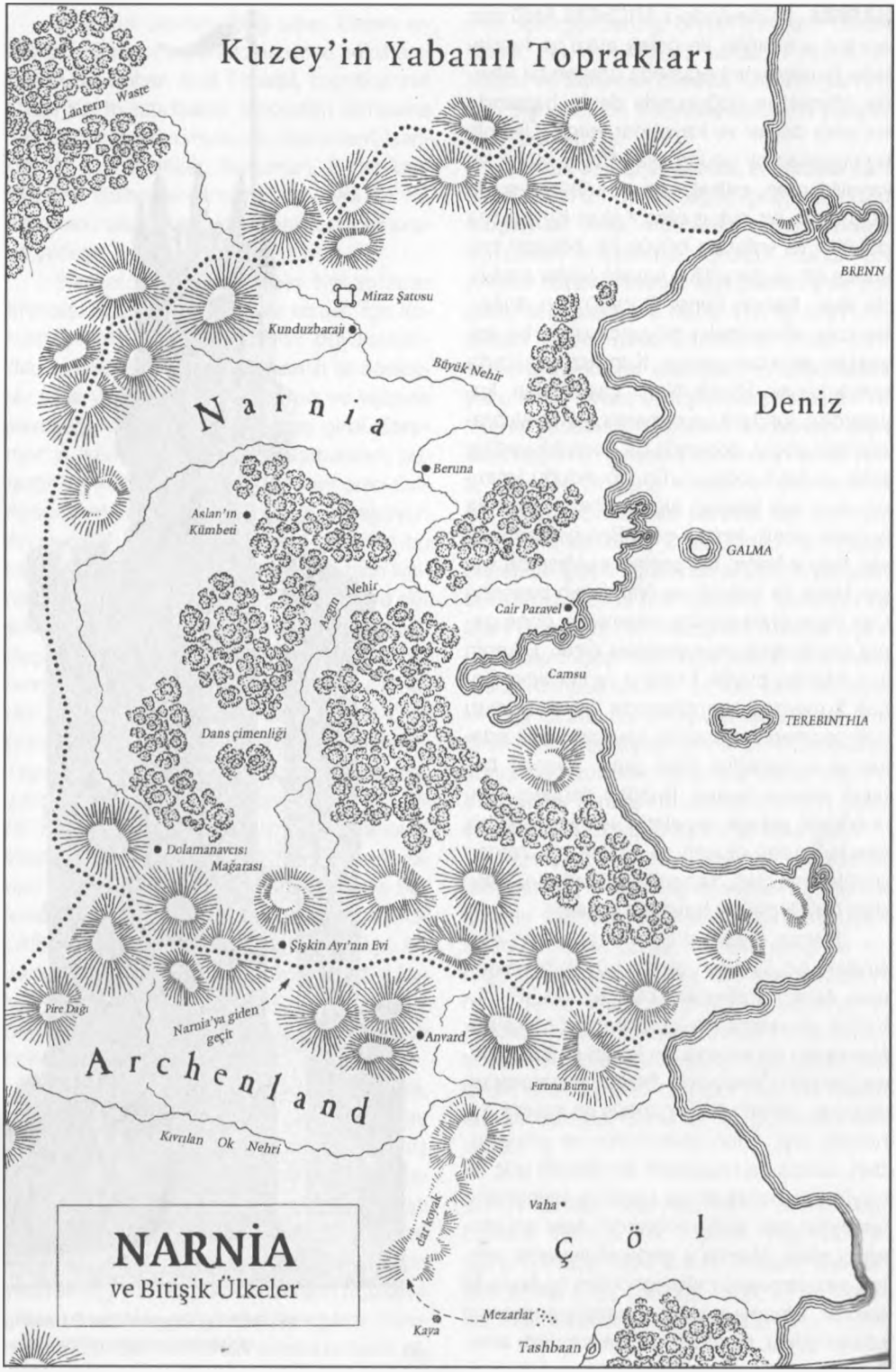
(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

NARNİA, (güneyindeki ARCHENLAND'dan ayıran) sıradağlar ile çorak arazi ve fundalıklar (kuzey sınırı) arasında uzanan bir ülkedir. Narnia'nın doğusunda deniz, batısında ise sarp dağlar ve kayalıklar vardır. Ülkenin bir ucundan bir ucuna akan Büyük Nehir bu kayalıklardan, çalkalanan ve köpüren suyla dolu derin bir çukur olan Kazan Kuyusu'na dökülür ve yolunun büyük bir bölümü boyunca dik ve genellikle kayalık kıyılar arasında akar. Nehrin Fener Çorağı'ndan doğan bir kolu, kilometreler boyunca derin bir koyaktan aktıktan sonra, Kunduzbarajı'nda nehre karışır. Büyük Nehir çayırlardan, kayalardan, fundalık ve ormanlık gibi farklı arazilerden geçer, sonunda da geniş bir vadiye girer ve hayli sığlaşır. En sığ olduğu kısımda, aynı adı taşıyan sığ geçitlerin yanında surlarla çevrili, kırmızı çatılı Beruna şehri yer alır. Büyük Nehir, Beruna'nın aşağısında Azgın Nehir ile birleşir ve Narnia'nın başşehri Cair Paravel'de denize ulaşmadan önce geniş ormanlarda menderesler çizer. Ülkenin kıyı hattının büyük bölümü ormanlıktır, ancak kuzeydoğu taraflarında kıyı ormanları çok geçmeden yerlerini, sayısız küçük adaları ve su kanalları olan geniş, ağaçsız bataklık araziye bırakır. Buzdan dağların fonu önündeki yüksek tepelerle yer yer kesilmiş sıradağlardan oluşan ve uzakta her zaman görülebilen Batı Yabanı'nın üzerinde, batıdaki büyük dağlar heybetle yükselir.

Narnia diyarı, dünyanın sonunun ötesindeki bir ülkeden gelen büyük bir aslan olan Aslan tarafından (bkz. ASLAN'IN ÜLKESİ) –kurulmamış– yaratılmıştır. Aslan, Narnia'nın esrarengiz ve kadiri mutlak hâkimi Denizin-Ötesindeki-Büyük-İmparator'un oğluydu. Aslan'ı fiilen görmüş az sayıda ayrıcalıklı kişi, onun yelesinden ve gözlerinden, ayrıca da muazzam bir fiziksel güç ile büyük bir nezaketi ve bilgeliği birleştirme tarzından çok etkilenmişlerdir. Ama en etkileyici olanı, Narnia'yı şarkı söyleyerek yoktan var etmesini mümkün kılan harikulade sesidir. Efsaneye göre yaradılış şarkısının sözleri yoktu, melodisi de yok sayılırdı ama,



NARNİA'nın başşehri Cair Paravel'in girişindeki restore edilmiş kule.


Kuzey'in Yabanıl Toprakları
Lantern Waste
BRENN
Miraz Şatosu
Kunduzbaraj
Büyük Nehir
Narnia
Deniz
Beruna
Aslan'ın Kümbeti
GALMA
Aşağı Nehir
Cair Paravel
Camsu
TEREBINTHIA
Dans çimenliği
Dolamanavcısı Mağarası
Şişkin Ayı'nın Evi
Pire Dağı
Narnia'ya giden geçit
Anvard
Archenland
Fırtına Burnu
Kıvrılan Ok Nehri
NARNİA
ve Bitişik Ülkeler
Vaha
dar koyak
Ç ö l
Mezarlar
Kaya
Tashbaan

duyulmuş duyulacak en güzel şarkıydı; yıldızların, takımyıldızların ve gezegenlerin karanlığın içinden birden görünmelerine yol açmıştı. Aslan şarkısını söylerken kara gökyüzü, yükselen güneş gibi önce griye, sonra da beyazdan pembeye, pembeden altın sarısına döndü. Narnia Vadisi yoktan var oldu ve Aslan daha da kıvrak yeni bir şarkı söyleyerek bir yukarı bir aşağı yürümeye başlayınca, toprakta çimenler yeşerip süratle vadiyi ve yukarıdaki tepeleri kapladı. Ağaçlar büyümeye başladı, şarkı daha da çılgın bir hal aldı, çimenli toprak kabarıp hörgüçler halinde şişmeye başladı; şişler büyüdükçe büyüdü ve sonunda patladı, her bir hörgüçten, tamamen oluşmuş ve faal halde birer hayvan çıktı. Yeni yaratılmış canlılar derhal kendi doğal işlerini yapmaya koyuldular; kuşlar şarkı söyledi, arılar çiçek polenleriyle beslendi, kurbağalar nehre sıçradı, panterlerle leoparlar yıkandı ve ağaç gövdelerinde tırnaklarını bilediler. Ve Aslan sesiyle, ormanın yabanıl insanlarını da aynı şekilde yarattı: yarı keçi yarı insan biçiminde tanrılar, satirler ve cüceler. Yaradılışın bu günlerinde Narnia'daki her şey kendiliğinden yetişti; bir metal parçası hemencecik bir sokak lambasına, altın ve gümüş madeni paralar ise altın ve gümüş ağaçlara dönüştü.

Bütün Narnia'da görülmeye en değer yerlerden biri, ziyaretçilerin gözünden asla kaçmayacak yapay büyük bir kümbet olan ve Büyük Orman'da bulunan Aslan'ın Kümbeti'dir. Kümbet, ormanın üzerinde kalan bir tepede bulunur, zirvesinden denizi görmek mümkündür. Kadim çağda yapılmıştır ve alçak taş bir kemerle girilen bir tüneller, dehlizler ve mağaralar labirentinden oluşur. Bütün tünellerin duvarları ve tavanları, üzerlerinde tuhaf karakterlerin, yılankavi çizgilerin ve bunların arasında sıkça tekrar edilen bir aslan motifinin bulunduğu düzgün taşlarla kaplıdır. Kümbet'in merkezinde kadim işçilik ürünü sütunların desteklediği ve içinde ortasından ikiye ayrılmış kırık bir masanın bulunduğu bir oda vardır. Bu odanın yüzeyi, üzerine Kümbet inşa edilmeden önce kötü hava şartları yüzünden neredeyse tamamen silinmiş yazılarla kaplıdır. Kümbet tuhaf, insana korku veren bir anıttır. Narnia tarihinin en önemli olaylarının çoğuyla ilintilidir ki, meraklı ziyaretçi bu ülkeye seyahat etmeden önce bunları incelese isabet eder, çünkü bu bilgi onun Narnia yaşam tarzını ve göreneklerini daha iyi anlamasını sağlayacaktır.

Narnia'nın değişken bir tarihi vardır, barış ve refah yıllarının arasına kısır kargaşa yılları serpiştirilmiştir. Tarihsel kayıtları, biraz yamalı bohça gibidir.

Narnia'nın temel kanunlarına göre ülkenin her zaman bir âdemoğlu tarafından yönetilmesi gerekir. Aslan bu yüzden kral ve kraliçe olarak taç giydirdiği bir arabacı ve eşinin –Kral Frank ve Kraliçe Helen– yönettiği bir hükümet kurdu (Ziyaretçiler, ikisinin, cüceler tarafından altın ağacının yapraklarından yapılmış ve köstebeklerin madenlerden çıkardığı güzel mücevherlerle bezenmiş taçlarını hayran hayran izleyebilir). Onlara yardımcı olmak için, cücelerin reisi, nehir tanrısı, baykuş, kuzgunlar ve erkek filden oluşan ve güvenlik sorumluluğunu taşıyan bir konsey de kuruldu. Narnia'yı yöneten bu meclisin kendisi de Denizin-Ötesindeki-Büyük-İmparator'un ve oğlu Aslan'ın yetkesine tabi idi.

Narnia, tarihinin bir döneminde, Beyaz Cadı Jadis'in despot yönetimi altına girmişti. Hep karla örtülü ama Noel'in asla gelmediği, Büyük Nehir'in de dümdüz bir yeşil buz halini aldığı ebedi bir buz ve kar ülkesine dönüşmüştü. Efsaneye göre Aslan, insanların dünyasından dört çocuğun yardımıyla kışa son vermek üzere geri dönecekti. Büyük bir muharebenin ardından kehanet gerçekleşti. Dört çocuk Cair Paravel'de tahta çıktı, ortak hükümdarlar olarak Narnia'yı yıllarca oradan yönettiler. Adları, Muhteşem Kral Peter ya da Yüksek Kral, Latif Kraliçe Susan, Adil Kral Edmund ve Cesur Kraliçe Lucy'ydi. Bu, Narnia'nın meşhur Altın Çağ'ıdır.

Aslında Cair Paravel Büyük Nehir'in ağzındaki iki derenin ortasındaki bir düzlük-

te yükselen küçük bir tepenin üstünde kuruluydu; ancak erozyon burayı ufak bir adaya dönüştürmüştür. Beyaz Cadı tarafından inşa edilen özgün şatonun kimi sivri uçlu birçok kulesi ve devasa bir kemerin içine oturtulmuş büyük bir demir kapısı vardır. Ziyaretçiler şatonun fildişinden yapılmış Büyük Salon'unu ve üzerine tavuskuşu tüyleri asılı batı duvarını hayranlıkla izleyecektir. Giriş kapısı ve kule, Beyaz Cadı'ya karşı yapılan son muharebede Peter tarafından büyük ölçüde tahrip edilmiştir. Şato restorasyon sonucu şimdi eski görkemine kavuşmuştur ama bu restorasyonun ne zaman ya da kimin tarafından yapıldığını gösterecek herhangi bir kayıt yoktur.

Narnia'da nispeten az bina vardır. Cair Paravel ve Kunduzbarajı dışındaki şatolar dışında, tek bellişbalı yerleşim, surlarla çevrili küçük Beruna kasabasıdır. Ülke yaratıklarının pek çoğu, ağaçlarda ya da oyuklarda yaşamayı tercih eder; ancak bazılarının, örneğin rahatı seven yarı keçi yarı insan biçiminde tanrıların, *Su Perileri ve Alışkanlıkları* ya da *İnsan Bir Mit midir?* gibi kitap koleksiyonları içeren, iyi döşenmiş yeraltı odaları vardır.

Narnia'da yaşayan ve tavşanlarla köpeklerden, muharebede neredeyse yenilmez olan cesur tekboynuzlara kadar uzanan geniş yaratık yelpazesini belirtmekte fayda var. Özel ilgi gerektiren bir canlı ise acayip bataklık-kıpırıdır. Ufak bir bedenleri, son derece uzun kol ve bacakları vardır. Tenleri çamur rengindedir, yeşilimsi-gri saçları, biraz yabani otları andıran düz bukleler halinde aşağı sarkar. Bataklıklarda yaşayan yaratıklara uygun şekilde, elleri ve ayakları perdelidir. Toprak rengi giysiler giyerler, başlarına ucu sivri, geniş kenarlı şapkalar takarlar ve araziye öyle uyum sağlarlar ki, normal çevrelerinde iken onları fark etmek çok güç iştir. Bataklığa yayılmış çadırlarda yaşarlar, mahremiyetlerine düşkündürler. Bataklıkta tuttukları yılanbalıkları ve kurbağalarla beslenirler, çamurla karışmış özel bir tür tütün tüttürürler. Çıkan duman havaya yükselmez, yavaş yavaş pipolarından aşağı, yere doğru süzülür.

Doğu denizi denizadamları ve denizkızlarına barınaklık ederken, ormanlar da yaşadıkları ağaçlardan ayırt etmenin genellikle zor olduğu ağaç perileri ve orman ruhlarıyla doludur.

Yaratıkların çoğunun beslenme rejimi beklendiği gibi olup ziyaretçiyi şaşırtmazken, kiminin alışkanlıkları tuhaftır. Örneğin ağaç ruhları devlet ziyafetlerinde bile çeşitli tür toprak yerler, ama büyük atadamların beslenme alışkanlıkları herhalde en garibidir. Bir atadam hem insan, hem de at midesine sahip olduğu için, iki kez yer. Kahvaltıda bir atadam, insan midesini doldurmak için yulaf peltesi (ve diğer normal kahvaltılıkları) yiyecektir; at midesini doldurmak için ise bir saat kadar otlanır ve yemeğini yulaf ezmesi ve şekerle tamamlar. Bu elbette çok yavaş tempolu bir süreçtir ve eve atadam konuk etmenin hiç de hafife alınacak bir şey olmadığı anlamına gelir.

Narnia cüceleri yaklaşık dört ayak boyundadır ama boylarına göre, mevcut en kuvvetli yaratıklar arasında yer alırlar. Cesurdurlar, bazen gaddarlık edip güvenilmez olsalar da, mükemmel madenci ve demircidirler.

Narnia'nın en ilgi çekici göreneklerinden biri de, ilk karın yere düşmesinden sonraki ilk mehtaplı gecede düzenlenen yıllık Büyük Kar Dansı'dır. Hepsi kızıl giysilere bürünmüş, kürk kukuletalı ve kürklü çizmeli, müziğin ritmine uygun olarak kartopu atan bir cüceler halkası tarafından çevrelenmiş yarı keçi yarı insan biçiminde tanrılar ve ağaç perileri, karmaşık bir dansa koyulur. Eğer bütün dansçılar kusursuz biçimde yerlerini almışsa, kartopları kimseye isabet etmez. Ancak bu, dans olduğu gibi aynı zamanda bir oyundur da. Zaman zaman bir dansçı adımını birazcık şaşırır ve isabet alır, bu durum da herkesi pek eğlendirir. İyi bir dansçılar, müzisyenler ve cüceler ekibi eğer isterlerse kimse isabet almadan saatlerce bunu sürdürebilirler.

Orman sakinleri, kuyulardaki su perileri ile ağaçlardaki ağaç perilerinin, cümbüşlerinde yarı keçi yarı insan biçiminde tanrılara katıldığı gece yarısı danslarından da hoşlanır. Kırmızı cücelerin rehberliğinde madenler ve mağaralarda hazine avına çıkmak da, sevilen bir meşgaledir. Yazın ise, eşeğine binmiş ihtiyar Silenos'un (hatta bazen Bakkhos'un kendisinin) gelişi, Narnia'da şarabın seller gibi aktığı, haftalar boyu süren eğlencenin habercisidir.

Cair Paravel törenleri ise görkemleri ile tanınır. Şatodaki akşam yemekleri, kendi diyarlarındaki Narnia'lıların şaşaasını ve nezaketini hayranlık uyandıracak şekilde gösterir. Büyük Salon tavandan sarkan bayraklarla donatılmıştır; her yemek gürültüyle çalan trompetler ve kocaman davulların sesi eşliğinde içeri getirilir. Şaşırtıcı çeşitte yemek ve meşrubattan oluşan yemeğin ardından, akşam şiir ve hikâye dinleyerek geçirilir.

Kralın –özellikle deniz yoluyla– gelişi ve gidişi gerçekten görkemli bir olaydır. Kral ve refakatçileri, üzerlerinde en parlak renkli giysileriyle pek şıktır, gemiler de şahane bayraklarla donatılmıştır. Krallarını uğurlamak ya da karşılamak için çok sayıda kişi gelir. Narnia gemileri de kendi paylarına birer sanat eseridir. Yüksek Kral Peter'ın binip TENHA ADALAR'a gittiği *Şeffaf İhtişam* (*The Splendour Hyaline*) kuğu biçiminde yapılmıştır. Geminin pruvası kuğu başı şeklindedir ve oyma kanatlar, neredeyse en üst güverteye kadar geriye doğru kıvrılır. Gemi, ipek yelkenleriyle, suda süzülen gerçek bir kuğuya çok benzer. *Şafak Yıldızı* (*Dawn Treader*) ise ejderha biçiminde yapılmıştır; yaldızlı baş pruvayı; kanatlar geminin yanlarını; kuyruk da kıçı oluşturur. Tek bir direği ve parlak mor renkte, kare şeklinde büyük bir yelkeni vardır. Gözcü, ejderhanın boynunun iç tarafındaki küçük bir rafın üzerinde durur ve ağızdan dışarı bakar.

Narnia'da zaman, diğer ülkelerdeki zaman gibi akmaz. İnsan Narnia'da ne kadar vakit geçirirse geçirsin, insanların dünyasına orayı terk ettikten bir an sonra geri döner. Aynı şekilde, Narnia'da zamanın nasıl ilerlediğini söylemek de imkânsızdır; başka yerlerde bir yıl geçerken orada üç yıl ya da yüz yıl geçmiş olabilir.

Narnia'ya çeşitli yöntemlerle ulaşılabilir. Yaradılışı sırasında orada bulunan insanlar Narnia'ya, Dünyalar Arasındaki Orman yoluyla gitmiş ve onları oraya ulaştırması için sihirli yüzüklerden yararlanmışlardır. Ülkeye, bir Narnia elma çekirdeğinden yetiştirilmiş ağacın tahtasından yapılan bir gardrobun arka tarafından da girilebilir, ama Aslan'ın büyük ihtiyaç ya da tehlike anlarında çağırttıklarının yapay yardımlara ihtiyacı yoktur – onun gücüyle doğrudan doğruya Narnia'ya getirtilir ve aynı şekilde geri gönderilebilirler. Ülkeye giriş için düşük bir yaş sınırı olabilirmiş gibi görünüyorsa da, bu konuda kesin bilgilere ulaşmak zor.

(C.S. Lewis, *The Lion, the Witch and the Wardrobe*, Londra, 1950; C.S. Lewis, *Prince Caspian*, Londra, 1951; *The Voyage of the "Dawn Treader"*, Londra, 1952; C.S. Lewis, *The Silver Chair*, Londra, 1953; C.S. Lewis, *The Horse and His Boy*, Londra, 1954; C.S. Lewis, *The Magician's Nephew*, Londra, 1955; C.S. Lewis, *The Last Battle*, Londra, 1956)

NAUDELY, Amsterdam'dan gemiyle yaklaşık üç ayda gidilen bir adadır. Seyyahlar denizden, yeşil dağlar arasına kurulu hoş Merinda şehrini seçebilir. Merinda yaldızlı çan kuleleriyle, ağaçlık ve geniş düz yollarıyla ve sekizgen biçimindeki güzel Place du Tucolas'sıyla meşhurdur. Çok sayıda dikilitaş ve çeşme, şehrin mimarisinin değerini arttırır.

Sakinleri sessiz ve sofu Katoliklerdir. Ahlaki eğitim öylesine sıkıdır ki, halk arasında, hatta orduda bile hiç hırsız, çapkın ve riyakâr insan bulunmaz. Soylu doğumun getirdiği ayrıcalıklar onaylanmadan önce, adayın erdemleri sınava tabi tutulmalıdır. Bu sınama, neşe içinde ve kutlamalarla yapılır ve

yeni soylu, yüksek sesle tezahürat yapan bir kalabalık tarafından Merinda'da karşılanır. Sadece kraliyet kanı taşıyan prensler bu sınava katılmaktan bağışık tutulur.

Hiç kimsenin, normal bir ailenin ihtiyaç duyduğunun iki katından fazla toprağa sahip olmasına izin verilmez. Zor dönemlerde devlet zanaatkâr ve köylülere yardımcı olur; ödemeler, bu amaçla kurulmuş bir Yardımlaşma Fonu'ndan yapılır. Ziyaretçiler adanın hiçbir yerinde dilenci, dolandırıcı ya da fahişeye rastlamayacaktır.

(Pierre de Lesconvel, *Idée D'Un Regne Doux Et Heureux, Ou Relation Du Voyage du Prince de Montberaud dans l'Ile de Naudely*, Paris, 1703)

NAUTİLUS LİMANI, sönmüş bir yanardağın içindeki bir yeraltı limanıdır. Bir sualtı geçidiyle ulaşılan bu liman, Kaptan Nemo'nun *Nautilus* denizaltısının üssü olarak kullanılır (Ayrıca bkz. ARAP TÜNELİ ve LİNCOLN Adası). Ancak, yanardağın Kanarya Adaları'nda mı, Cape Verde Adaları'nda mı olduğu belirsizdir.

Yanardağın içi, çapı neredeyse iki mil, çevresi de altı mil olan muazzam bir lagündür. Etrafındaki duvarlar, yaklaşık altı yüz metre yüksekliğinde bir tür huni oluşturur.

Yanardağın yakınında, denizin altında, *Nautilus* mürettebatının çıkarmayı becerdiği önemli kömür yatakları vardır.

(Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*, Paris, 1870)

NAZAR, birkaç eyalete ya da bağımsız krallığa bölünmüş bir yeraltı ülkesidir. Seyyah, Nazar'a ulaşmak için Norveç'te Bergen yakınındaki dağlarda bulunan büyük bir yarıktan geçmelidir. Yarıktan geçtikten sonra kendini, Nazar göklerini oluşturan ve düşüşünün hızını kesecek bir tür atmosferle, "esir"le sarılmış bulacaktır.

Ziyaret edilecek ilginç eyaletlerden bazıları, sakinleri yarı insan yarı müzik enstrümanı olan –*adagio* olarak sorar, *allegro* olarak teşekkür ederler– ve felsefe ile maliye sorunlarını tartışabilen Crotchet Adası; yavaş düşünmeyi hakir gören uygar insansımaymunlar adası Martinia; hareket eden ve konuşan ağaçların yaşadığı Potu eyaleti; bütün fikirlerin kabul edildiği ve hoşgörünün en büyük yurttaşlık erdemi ilan edildiği Jochtan; ve kadınların yönettiği bir bölge olan Cocklev'dir. Cocklev'e giden ve gördüklerinden hoşlanmayan bir ziyaretçi, buradaki hükümetin "kamu işlerinin, yönetimine kadınların alınmasıyla sallantıda olduğu" gözleminde bulunmuştu, çünkü "hırs, kadınların doğasında bulunduğu için, hâlâ güçlerini yaymayı amaçlıyor, dur durak bilmeden tam ve mutlak bir yetke elde etmeye çabalıyorlar"dı.

Norveçli bir seyyah olan Nicholas Klim, on sekizinci yüzyıl başında Nazar'ı ziyaret etti, *Kadınlar Üzerine Deneme* adlı zehir zemberek bir yazı yazdı ve Cocklev hükümetini devirmeye çalıştı. Bunun için "semalara sürüldü" (devasa bir kuşa bağlanmış bir kafese atılıp, "esir"de süzülmeye bırakılmaktan oluşan bir Cocklev cezası). Kaçmayı başardı, Quama Krallığı'na erişip orada halka silah yapmayı ve komşularına karşı kullanmayı öğretti. Quama Halkı'nın İmparatoru tayin edildi, ama bir devrim sonucunda, kaçıp ormana sığınmak zorunda kaldı. Burada kendisini Avrupa'ya geri götürecek bir mağara buldu, Avrupa'ya gittiğinde de harikulade maceralarının hikâyesini yazdı.

(Baron Ludvig Holberg, *Nicolai Klimii Iter Subterraneum Novam Telluris Theoriam Ac Historiam Quintac Monarchie Adhuc Nobis Incognitae Exhibens E Bibliotheca B. Abelini*, Kopenhag, 1741)

NEHİR ALTI, hızla akan bir nehrin sularının altındaki bir yeraltı bölgesidir; ziyaretçiler burada suyun gümbürtüsünün hayli açık şe-

kilde duyulduğunu fark edecektir. Nehir Altı'na ulaşmakta kullanılabilecek bazı tüneller vardır, ancak bu tünellerin çoğunun gizli girişlerini bulmak hayli zordur. Tavanı, madenlerde kullanılan payandalara benzer kaba direkler tutar, sürekli su sızar. Zemini tuğla ve taştandır, aralıklı olarak göller ve havuzlar vardır; kuruyup durur ve biçim değiştirirler.

Nehir Altı, dış dünyadan kaçmak zorunda bırakılmış paryalar, kaçaklar ve başarısızlardan oluşan tuhaf bir toplumun evidir. Rutubetli masalar, yataklar ve sıraların oluşturduğu yabanıllıkta, hırsızlarla kötü şairler kaynaşır; titrek ışıkta kaçışan siluetler gibidirler. Nehir Altı toplumunun biçimsel bir örgütlenmesi yoktur, sakinlerden de pek azı birbirini tanır; ancak, vaktiyle temerküz kampı muhafızı olan, sonra kaçıp buraya gelen ve zalimce hâkimiyet kurarak kendine bir yer yapan Peçe gibi az sayıda birey tarafından yönetilir.

Nehir Altı bir süre, GORMENGHAST'ın vârisi olan ve atalarının evinden kaçmış Titus Groan'a sığınak oldu. Titus burada, onu bir seferinde zaten haneberduşluk yüzünden tutuklamış olan polisten kurtulabildi. Az kalsın Peçe'nin elinde ölüyordu, ama kurtarıldı ve bu meşum diyardan kaçmayı başardı.

(Mervyn Peake, *Titus Alone*, Londra, 1959)

NEHİR KIYISI, KURBAĞA KONAĞI'nın yanından geçen nehrin kıyılarına takılan isimdir. Nehrin kıyıları ağaçlarla örtülüdür, ağaçların arkasında zengin sulak çayırlar, YABANIL ORMAN'ın uçlarına kadar uzanır; ufuk da, Ovalar'ın büyük halkasıyla sınırlanmıştır. Kurbağa Konağı'nın hemen yukarısında, bir kanal nehirle birleşir; nehirdeki bir ada, ana dereyi, üzerinde gri kalkan duvarlı bir değirmen evinin durduğu bir ağızdan ayırır. Adanın kendisi, salkımsöğütler ve gümüş huşağacıyla çevrelenmiştir, ama merkezinde doğal bir yabanelması, çakaleriği ve yabani kiraz ormanı yetişmiştir. Bazen burada, gayda çalan tuhaf, boynuzlu biri görülür ama korku yerine neredeyse dinsel bir sükûnet duygusu uyandırır (Tecrübeli seyyahlar, KAPTAN SPARROW'UN ADASI'nda da benzer yaratıklar görmüş olacaktır).

Nehir Kıyısı'nda çeşit çeşit kuş ve hayvan yaşar. Kuşlar arasında dalgıçkuşları, yalıçapkınları, saztavukları ve elbette ördekler vardır. Suda susamurları yüzer ama herhalde bölgede en iyi tanınan, kıyıdaki bir delikte yaşayan Bay Susıçanı'dır. Kışın nehir yükselip tehlikeli bir hal alınca kilerlerini çoğu kez su bassa da, evi rahattır. Başarılı bir gemici olan Bay Susıçanı, hem KÖSTEBEK BURNU'ndaki Bay Köstebek'in, hem de Yabanıl Orman'daki Bay Porsuk'un yakın dostudur.

Nehir Kıyısı, sakinlerinin ender olarak evlerinden uzaklaştıkları, barışçıl bir topluluktur. Resmi bir yasalar sistemi olmasa da, herkes bazı genel görgü kurallarına uyar, seyyahların da bunlara uyması tavsiye olunur. Örneğin, bir dost ya da bir tanıdığın aniden ortadan kaybolması üzerine yorumda bulunmak ya da böyle bir olayın açıklanmasını istemek, görgü kurallarına aykırıdır. Gelecekte ortaya çıkması muhtemel herhangi bir sorun üzerinde durmak, hatta bunu ima etmek de görgü kurallarına aykırıdır. Genelde, gelecek konusu külliyyen uygunsuz sayılır, bu konudan kaçınılmalıdır.

(Kenneth Grahame, *The Wind in the Willows*, Londra, 1908)

NEN HİTHOEL, ORTA DÜNYA'nın güneyinde, ULU NEHİR'in üzerinde büyük, oval bir göldür, EMYN MUİL'in sarp tepeleriyle çevrilidir. Nehir, kayadaki uzun ve derin bir yarığın içinden akarak göle kuzeyden girer. Yarığın girişinde Argonath adı verilen iki büyük taş figür durur; sol elleri uyarıda bulunur gibi kaldırılmıştır, sağ ellerinde ise balta tutarlar. Her iki figürün de taçları ve miğferleri vardır ama artık bunlar fena halde yıpranmıştır. Kayanın cephesine oyulmuş olan heykeller, kadim GONDOR Krallığı'nın kurucusu olan Elendil'in İkinci Çağ'da krallığı ortaklaşa yö-

netmiş olan oğulları İsildur ve Anárion'u temsil eder. Gondor'un kuzey sınırını işaretlemek için yapılmış olan heykeller, meşru seyyahlar dışındakilerin geçişini yasaklar.

Gölün güney ucunda üç doruk vardır. Bunlardan bir tanesi sudan dimdik yükselen bir adadır; üzerine hiçbir insan ya da hayvanın adım atmadığı söylenen Tol Brandir ya da Tindrock. Nehrin kıyılarından ise, Amon Lhâw ve Amon Hen, duyma ve görme tepeleri yükselir. Amon Hen'in zirvesinde harap halde bir burç duvarıyla çevrili, geniş, kaldırım taşı döşeli bir çember vardır. Bu çemberin ortasındaki basamaklar, dört sütunun taşıdığı yüksek bir tahta çıkar. Burası, görme tahtıdır, Orta Dünya'nın yüzlerce milkarelik alanını görmeyi mümkün kılar. Öylesine yüksektir ki, buradan DUMANLI DAĞLAR kırık dişler gibi görünür. Batıda, ROHAN ve İsengard görülebilir, güneyde ise Ethir Anudin'i, Ulu Nehir'in deltasını ve denizi görmek mümkündür. Daha içerilerde, nehrin öbür yanında MİNAS TİRİTH şehri vardır, güneybatıda ise meşum MORDOR ülkesi açıkça görülebilir.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954)

NEOPYA ADASI, Atlas Okyanusu'nun güneyinde, GENOTYA Kıtası'nın açıklarındadır. Üç krallığa bölünmüştür: Salvara, Dokseros ve Jinomaktid. Efsaneye göre, bu üçüncü krallıkta bir zamanlar Amazonlar (bkz. AMAZONYA) yerlilere büyük bir zulüm ve adaletsizlikle hükmetmiştir. Jinomaktid'liler sonunda işgalcileri kovunca, ellerine düşen bütün yabancı kadınları öldürmeye ahdetmişlerdir. Bunu da coşkun bir neşeyle yaparlar, özellikle de –şans getirsin diye– muharebelerin arifesinde. Bu yüzden dişi seyyahlara bu adadan uzak durmaları tavsiye olunur.

(Louis Adrien Duperron de Castera, *Le Theatre Des Passions Et De La Fortune Ou Les Avantures Surprenantes de Rosamidor & de Theoglaphire. Histoire Australe*, Paris, 1731)

NEPENTHE, Tiren Denizi'nde bir adadır, İtalya anakarasından görünür. Nepenthe deniz kıyısındaki yarlarıyla meşhurdur. Bu kayalıkları seyretmenin en iyi yolu, tekneden bakmaktır.

Adanın volkanik kökeni nedeniyle, kayaların renkleri farklı farklıdır ve görkemli bir renk tonları skalası sunarlar. Tüyümsü beyaz pomza, taşın grileri ve kahverengileriyle birleşir, bu taşların da bazen parlak renkli damarları olur. Yarlar, aşınarak acayip biçimler edinmiştir, su düzeyinde açılan çatlakların ve mağaraların tepesinde iğne gibi sivri doruklar yükselir. Yarların yüksekliği ürkütücüdür, özellikle de neredeyse kusursuz bir dik açıyla denize indikleri Şeytan Kayası ya da İntihar Kayası diye bilinen burnun yakınlarında. Kayanın kendisi, sanki kan bir şekilde taşın kendisinden sızmış gibi kırmızımsı yamalarla beneklenmiş lacivert-siyah renktedir. Bu, görkemli kayalık manzarasının son kalesidir; ötesinde arazi, kış yağmurunun gevşek toprağı sürükleyip götürdüğü boğazlarla kesilmiş bir dizi toprak rampa halinde denize iner. Yılın büyük kısmında bu su yolları kurudur; çünkü Nepenthe'de hiç doğal akarsu bulunmaz.

Geçmişte adada en azından on iki doğal pınar vardı, her biri tadı nahoş, belirgin bir ağır kokusu olan ve içilmez türden su verirdi. Ancak, şifa verici özellikleri olduğuna inanılırdı; örneğin Aziz Calogero Çeşmesi'nin damla hastalığına, doğum sancılarına, cüzama ve akrep sokmasına iyi geldiği iddia edilirdi. Herakles Çeşmesi'nin kireçli suyu, saradan tutun da basur ve mayasıla kadar her şeye kesinlikle şifa olurken, Aziz Feto Çeşmesi'nin suyunun kokusunun bile Anna da Pasto'yu diriltiği söylenirdi. Ne var ki yavaş yavaş çeşmelerin hepsi kurudu, yerleri bile unutulmuş durumda artık. Son yok olan, Aziz Elias çeşmesiydi; on yedinci ve on sekizinci yüzyılda o kadar çok ziyaretçi çekmişti ki, buraya saray gibi bir tulumba odası inşa edilmesi gerekmişti. Açıklanmayan nedenlerle, aşırı şehvet ve alkol düşkünlüğünün sonuçlarından şikâyetçi olanlar

üzerindeki hayırlı etkisiyle tanınmış bu su, on dokuzuncu yüzyıl ortalarında halkın gözünden düştü. Harabe halindeki tulumba odası, halen Şeytan Kayası'nın yanında görülebilir, ağaçsız bir tepenin üzerinde bulunan, çürümüş ve romantizmden tamamen uzak bir yapıdır.

Dere olmadığı için, Nepenthe'nin pek meşhur bahçelerinin, kış yağmurlarının yeraltında oluşturduğu haznelerden su çeken karmaşık pompalama mekanizmalarıyla beslenmiş suni çeşmelerle sulanması gerekir. Bu çeşmelerin kullanımının en iyi örneği belki de, Magrip tarzında tasarlanmış ve birbirine açılan mermer döşeli odalardan meydana gelmiş bir labirenti olan Villa Kısmet sarayında görülür. Villanın bahçesi, sık esen meltemle serpilen ağaçlarla çiçekli bitkilerden oluşan yabanıl taklidi bir bahçedir ve en azından yirmi dört çeşmeyle sulanır ki, bu çeşmeler havanın serin ve nemli kalmasına da yardımcı olur.

Genelde, akarsuyunun olmaması ve toprağının volkanik olmasının, Nepenthe şarabının mükemmeliyetini sağladığı düşünülür. En iyi şarap dağlık alanlarda, özellikle de adanın doğu tarafından denizin üzerine sarkan lav kayalıklarında üretilir.

Adanın, adı gene Nepenthe olan en büyük şehri, volkanik süngertaşından yapılmış parlak ve karmakarışık bir evler yığını ile siyah lavlardan yollar ve sokaklardan oluşur. Çoğu beyaz badanalıdır, ama bazılarında kırmızı inşaat taşı görünür. Yukarıdan bakınca, evler; asmaları, kaktüsleri ve çiçek bahçeleriyle tamamen örtülmüş gibidir. Verandaların parlak boyaları ile pencerelerin dış tarafına konan çiçekliklerdeki çiçekler, renk cümbüşüne katkıda bulunur. Daha yüksekteki Eski Kent ise daha yalındır. Ağaçlarla çevrilidir ve modern kentin aksine, kuzeye bakar. Aslında adalıları korsan baskınlarından korumak için bir hisar olarak yapılmış olan Eski Kent, barış dönemleri gelince düşüşe geçti, deniz kıyısında yaşamak daha pratik göründü. Bu düşüşe, Eski Kent'in şimdiki durumunu borçlu olduğu Grandük Alfred dur dedi. Dük, şehri savunma amacıyla değil de daha ziyade süs olsun diye çevreleyen dairevi surlar yaptırdı ve mazgallı siperleri olan kapılarla kuleler inşa ettirdi. Yeni dokuya uymayan bütün evler yıkıldı. Dük aynı zamanda Eski Kent'teki bütün binaların pembeye boyanmasında ısrar etti ki, bu renk artık gelenek halini almıştır; Benedikten ve Kartusçu manastırlarının bile pembe cepheleri vardır. On sekizinci yüzyıl surlarının çoğu şimdi yıkık ve harap haldedir, eski binaların çoğu ise terk edilmiştir, ancak Eski Kent hâlâ soylu bir olgunluk havasını korur.

Adanın sosyal hayatının büyük ölçüde merkezi, piazza ya da pazar yeridir. Burası üç tarafından belli başlı kamu binalarıyla çevrili, dördüncü yanı ise deniz manzarasına açılan hoş bir meydandır. İnsanların sabahleyin dedikodu etmek, limandan yeni gelenleri gözlemek ve haber değiş tokuşunda bulunmak için burada toplanması âdettendir. Bu âdet, sabahları az iş yapılmasını da beraberinde getirir (öğleden sonranın büyük kısmı da mecburi siestaya gider) ve adanın telaşsızlığa ve sefahate düşkün hayatının tipik bir örneğidir. Pazar yerinin teraslarından, adanın alt bölgelerindeki çiftlik arazilerinin üzerinden, geniş bir manzarayı gözler önüne serer; anakara ve kıyı hattında heybetle yükselen yanardağ da buradan hayli net biçimde görülür.

Geçmişte yanardağ Nepenthe'deki hayatı doğrudan doğruya etkilemişti. Patlamanın ilk aşamalarında yanardağdan yükselen bir toz bulutu adaya çöküp bütün tarlaları kaplamıştı, az daha bütün ürünleri yok ediyordu. CROTALOPHOBOİ ÜLKESİ'nden oraya gelmiş bir misyoner olan, adanın koruyucu azizi Aziz Dodekanus'un duruma müdahale etmesine bağlanan ani ve şiddetli bir yağmur sayesinde felaketten kurtulundu. Aziz Dodekanus sonunda yamyamlar tarafından öldürüldü ve yendi ama uyluk kemiği mucizevi bir şekilde muhafaza edildi. Bu kutsal emanet, azize adanmış kilisede hâlâ saklanır; yıllık şenlikte ya da azizin yardımının

gerekli olduğu herhangi bir durumda da, suyun öte yanına taşınır. Kilisede bulunan, mermer tabletlerle süslü bir friz, azizin hayatındaki belli başlı olayları gösterir. Bu eser, Grandük Alfred tarafından sipariş edilmiş ama Grandük sonradan, başka hiçbir hükümdar böylesine mükemmel bir sanatçının eserine sahip olamasın diye heykeltıraşın gözlerini oydurup ellerini kestirmiştir. Bunu telafi etmek için de sanatçıya Altın Asma nişanı verilmiş ve ölümüne kadar adanın meşhur ıstakozlarıyla beslenmiştir.

Azizin yıllık şenliği, çanların çalınmasıyla, toplarla havan toplarının ateşlenmesiyle başlar. Gürültü öyle fazladır ki, deprem olduğunu sanırsa eğer, ziyaretçiyi mazur görmek gerekir. Şenlik sırasında azizin bir sureti sokaklar boyunca, bu ayrıcalık için yüklü bir miktar ödeyen adamlar tarafından taşınır. Buna karşılık, on iki aylık bir süreyle onlara günahları bağışlanır.

Nepenthe gemicilerinin kendi koruyucu azizleri vardır: 1712 yılında İspanya'nın Estramadura vilayetinde doğmuş olan Azize Eulalia. En çok, henüz bir çocukken beş haftada sadece bir kez yemek yiyerek çekmeye başladığı gönüllü çileleriyle bilinir. On dört yaşında ölmüştü ama kısa ömrü boyunca pek çok mucize gerçekleştirmişti. Cesedinin gül gibi pembe bir hal aldığı ve ölümünden sonra yirmi hafta süreyle menekşe kokusu saldığı söylenir. Bedeni açıldığında, karaciğerinde Compostela'lı Aziz Yakub'un bir sureti bulunmuştur. Gemicilerin onu koruyucu olarak seçmelerinin nedeni halen belirsizdir; buna karşılık hayatının ve onu çevreleyen kültün hikâyesini Don Giacinto Mellion'un yazdığı risalede okuyabilirsiniz.

Nepenthe Katolik olduğu halde, Bazhakuloff adlı biri tarafından kurulmuş bir Rus mezhebinin üyelerini de barındırır. Bazhakuloff, çarın sarayında yükselerek büyük güç sahibi olmuş, sonra da siyasi baskı sonucu sürülmüştü. Sonunda suikastla tehdit edilince Rusya'dan kaçtı. Ayrılmadan önce, müritlerine sıcakkanlı hayvanların etini yememeleri konusunda talimat verdi; bu talimat orduda büyük huzursuzluğa yol açtı, çünkü askerler onlara verilen yemeği yemeyi reddettiler.

Bazhakuloff, belki de balık ve ıstakoz yemeye doyamadığı için, Nepenthe Adası'na yerleşti. Müritleri kendilerine Küçük Beyaz İnekler der ve kırmızı bluzlarıyla hemen tanınırlar.

Nepenthe'nin dikkati çekmiş tuhaflıklarından biri, halkın kadim çağlarda insan kurban etmek için kullanıldığına inandığı, Cıva Mağarası denen yerdir. Bu isme dair hiçbir tatmin edici açıklamada bulunulmamıştır. Grandük Alfred mağaraya inen bir merdiven yapılmasına neden olmuştur, sadece kendi bildiği sebeplerle burayı sık sık ziyaret ettiği söylenir. İnsanlar onun burada eski kan içici ayinleri canlandırdığını söyler, ama bu efsaneyi destekleyecek kanıt yoktur. Mağara şimdi terk edilmiş durumdadır, adalılar genellikle oraya gitmekten kaçınır. Mesel halini almıştır; örneğin, haysiyetsizce ya da olanaksız bir şey, "Böyle şeyler ancak Cıva Mağarası'nda olur" deyişiyle bertaraf edilir.

Adanın çok sayıdaki mağarasından biri restorana dönüştürülmüştür, burası herkes tarafından Luisella'nın Mağarası diye bilinir. Adanın ponzataşının çok derinlerinde yatar ve denize açılan bir menfezle havalandırılır. Doğal kaya kubbesine badana yapılmış, üzerine balık ve hayvan resimleri boyanmıştır. Restoran özellikle ıstakoz yemekleri ve soğuk balığıyla bilinir.

Meraklı seyyahlara, Nepenthe'nin ilk zamanlarının tarihi ve âdetlerinin, Perelli'nin *Nepenthe'nin İlk Dönemleri*'nde anlatıldığı bildirilir. Latince yazılmış olan bu kitap, yazarının tek eseriymiş gibi görünmektedir ve en son 1709'da basılmıştır.

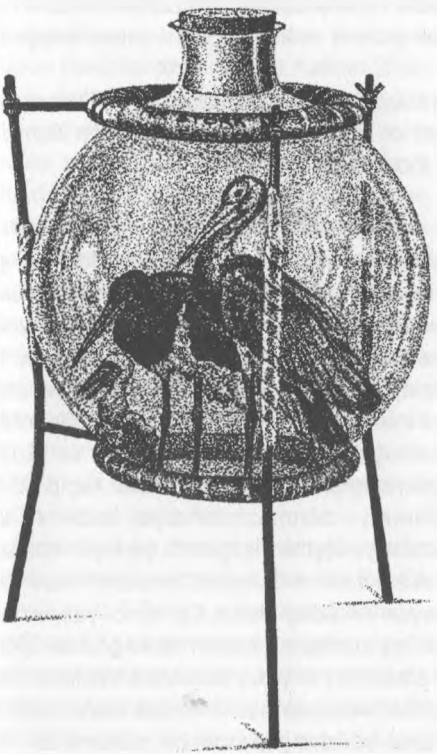
(Norman Douglas, *South Wind*, Londra, 1917)

NEPREKLONSK, bkz. GLUPOV.

NEREZALET ÜLKESİ, büyük gölü Fışır-fuşur ve her ziyaretçinin mutlaka gitmesi gereken meşhur Belediye Müzesi'nin bulunduğu Saçma şehriyle ünlü bir ülkedir. Yedi namlı aile –Papağanlar, Leylekler, Kazlar, Baykuşlar, Kobaylar, Kediler, Balıklar– burada vakumlu tıpaları olan yedi muazzam cam şişede muhafaza edilir. Bu aileler, çocuklarının kötü davranışları nedeniyle itibarları zedelenince çok miktarda Cayenne biberi, konyak ve sirkeyle kendilerinin turşusunu kurmuşlardır. Vasiyetnamelerinde (ki bunları yörenin en seçkin avukatlarının yardımıyla hazırlamışlardı), yüreksiz halkın gündelik incelemesi ve tefekkürü ve daimi yararı için yedi şişenin tıpalarının mavi mühür mumuyla itinayla kapatılması, parşömenle (ya da başka bir uygunsuz şeyle) etiketlenmesi ve gümüş yaldızlı bacakları olan mermer bir masaya yerleştirilmesi konusunda özenli talimatlar verdiler.

Ziyaretçiler bu şişeleri müzenin Merkez Avlu'sunun sol kanadının sağ koridorunda, dört yüz yirmi yedinci odadaki doksan sekizinci masada bulacaktır.

(Edward Lear, "The History of the Seven Families of the Lake Pipple-popple", *Nonsense Songs, Stories, Botany and Alphabets*, Londra, 1871)



NEREZALET ÜLKESİ'ndeki Zırva Müzesi'nde muhafaza edilen Leylek ailesi.

NESHUM, bkz. OSSKİL.

NEŞELİ ADA, yeri bilinmeyen bir ülkedir. Etrafı üzerinde köprü bulunmayan büyük ve derin su birikintileriyle çevrili olduğundan, seyyahlar buraya ulaşmanın zor olduğunu bilmelidir. Adadaki en önemli yapı, Sir Lancelot'un CORBİN'de deliliği geçtikten sonra Elaine ile gittiği Bliant Şatosu'dur. Yüksek tribünlü büyük turnuva sahasıyla tanınır. Burada Sir Lancelot'un tek bir turnuvada tam beş yüz şövalyeyi yendiği söylenir.

(Sir Thomas Malory, *Le Morte Darthur*, Londra, 1485)

NEŞELİ ÇOCUKLAR ADASI, bkz. ALPAPA ADASI.

NEXDOREA, Orta Avrupa'da, komşu ülkelere kraliçe sağlamasıyla meşhur, bir arşidükün yönetimindeki bir bölgedir. Arşidükün bütün kız çocukları, hükmeden aileye ait eski bir saray ve parka salıverilir. Burada kendi dillerini bile öğrenmeden büyümelerine izin verilir. Evlenme çağına geldiklerinde, usule uygun şekilde listelenirler ve güzelliklerinin tasviri, çevre bölgelerdeki bütün bekâr hükümdarlara gönderilir. İçlerinden bir tanesi, prenslerden biri tarafından evlenmek üzere seçildiğinde, kız, Kraliyet Kreş Sarayı'na aktarılır ve orada

işinin ehli hocalarla mürebbiyeler ona çabucak gelecekteki ülkesinin dilini ve orada moda olan marifetlerle görgü kurallarını öğretir.

Nexdora'nın arması şöyledir: kırmızı kalkan üstünde sol üstten sağ alta inen altın rengi bir kuşak; kuyruklarını açmış, kanatlarını indirmiş, badi badi yürüyen kendi renklerinde bir kaz ve altı yavrusu; sorguç: gümüş rengi bir koltukta horlayan, kendi renginde bir mavi-burunlu babun; kalkan destekçileri: kendi renginde ve samur rengi çatlaklı iki tavuk yumurtası; Şiar: *Haşlama ya da Salamura.*

Nexdorea'nın belli başlı ürünü tavuk yumurtasıdır, armalarda kümes hayvanlarına gönderme yapılmasının nedeni de budur. Nexdorea parası pirinç ve Alman gümüşündendir ki, komşu ülkelerde kabul edilmez.

(Tom Hood, *Petsetilla's Posy*, Londra, 1870)

NGRANEK, RÜYADÜNYA'da GÜNEY DENİZİ'nde, BAHARNA limanına at sırtında iki günlük mesafedeki Oriab Adası'nda muazzam bir doruktur. Dağ Oriab sakinlerince kutsal sayıldığı için gerçek coğrafyası hakkında pek bir şey bilinmez. Ngranek'in kadim lavlarını meşhur küçük biblolarını oymak için toplayan adamlar, yamaçların belli bir noktasının ötesine tırmanmazlar. Doruğa tırmanmaya çok az kişi cesaret edebilmiştir.

Buraya seyahat etme gibi bir tehlikeyi göze alanlar, Baharna yakınlarındaki Yath Gölü kıyılarından yola çıkıp, yabanıl ve ormanlık bir alandan geçerek lav-toplayıcıların kamplarına gelmelidir. Bu adamlar karanlık bastıktan sonra dışarı çıkılmasını tavsiye etmezler, çünkü zarlı kanatlara sahip, soğuk, nemli, kaygan yaratıklar oldukları dışında haklarında pek az şey bilinen ve *gece-sıskaları* denen yaratıklardan korkarlar. Seyyahlar kampı geçtikten sonra, yokuş yukarı uzun bir tırmanışın ardından, bir vakitler burada yaşayan tepe insanlarının terk edilmiş tuğla köylerine gelecekler. Bu kulübeler dağın yamacından yukarı doğru giderek yayılmış, ama köy daha yükseklere uzandıkça, sabah güneş doğduğunda kayıplara karışmış olan köylülerin sayısı da artmıştı. Sonunda köyün bütün bütüne terk edilmesi kararlaştırıldı, çünkü karanlıkta bazen kimsenin lafını etmek istemediği şeyler göze çarpar olmuştu.

Buradan itibaren, Ngranek her zamankinden daha tehditkâr görünür. Seyrek ağaçlar ve cılız çalılıklar yerlerini donla, buzla ve ebedi karla karışmış korkunç kayalıklara bırakır. Seyyah bazı yerlerde, yamaçlarla çıkıntıları kirleten katı lav dereleri ve cüruf yığınlarına rastlayacaktır. Yol boyundaki mağaralarda, şekli hayal dahi edilemeyecek dehşetler vardır. Seyyah sonunda, dağın çıplak taşına yapılmış muazzam bir oymaya varacak: uzun dar gözleri, uzun memeli kulakları, ince bir burnu ve sivri bir çenesi olan koskocaman, azametli, heybetli bir yüz. Gece olmadan buradan aşağı inmek en iyisidir, aksi takdirde, *gece-sıskaları*'nın eline düşülebilir. *Gece-sıskaları* kurbanlarını kasıtlı olarak gıdıklar ve korkunç labirentlerine taşırlar.

(Howard Phillips Lovecraft, "The Dream-Quest of Unknown Kadath", *Arkham Sampler* içinde, Sauk City, 1948)

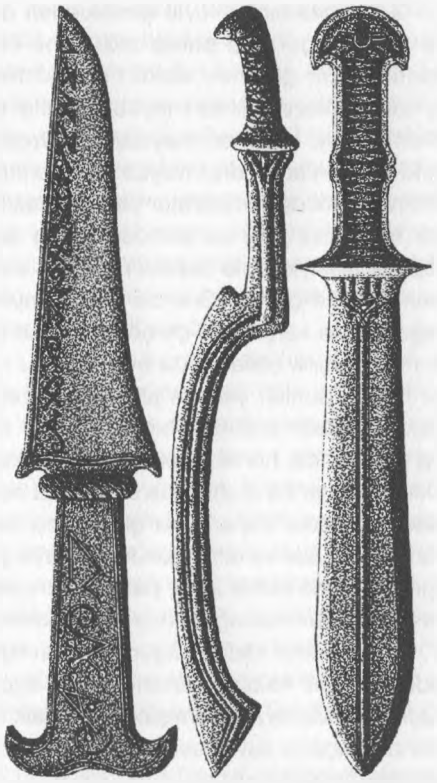
NİMMR, Afrika'da, Mezar Vadisi'ndeki iki şehirden biridir. I. Richard'ın hükümdarlığı sırasında bazı Haçlılar'ın gemisi Akdeniz kıyısında batmıştı, onlar da güneye yürüdüler ve ikiye ayrıldılar. Bir grup, Kutsal Mezar'a eriştiğine inandı ve onu korumak için Nimmr şehrini kurdular. Diğer grup şüpheciydi ve Nimmr halkı arayışlarını tamamlamadan kaçıp da İngiltere'ye dönmesinler diye, vadinin karşı ucuna yerleştiler. Bugün ilk yerleşim bölgesinin sakinlerine Öncüler, ikincisinin sakinlerineyse Arkacılar denir. On ikinci yüzyılın bütün göreneklerini korurlar ve iki grubun üyeleri arasında her yıl bir turnuva düzenlenir. Seyyahlar müsabakaya katılmaya davet edilir ve bazen şövalye yapılarak onurlandırılırlar.

(Edgar Rice Burroughs, *Tarzan Lord of the Jungle*, New York, 1928)

NİMPATAN, Atlas Okyanusu'nun güneyinde, son derece yalçın bir sahil hattı bulunan, sarp ve dik kayalarla çevrili büyük bir adadır. Kayaların gerisinde çıplak dağlar ve metruk bir ova vardır, adanın bereketli merkezinden, ikinci bir dağ çemberiyle ayrılmıştır. Merkezdeki kırsal kesim çok güzeldir, ormanlar ve çiftlik alanlarından oluşan bir goblen gibidir, çiftlikevleri ile köyler oraya buraya serpiştirilmiştir. Başşehir Kelos, çok daha içeridedir ama çevresinin aksine Kelso hem çirkin, hem de iç karartıcıdır. Dar ve pis sokaklarının iki yanında haddinden kalabalık evler vardır, daha yoksul kısımlarda, beş metrekarelik bir alanda yirmi ya da otuz kadar insan yaşar. Kamu binaları hantal ve zarafetten uzak bir üsluba sahiptir, hatta İmparator'un sarayı bile alçak, pis mezbelelerden oluşan pespaye bir yığın olmaktan öte gitmez.

Nimpatan'lılar, ülkelerine ulaşan az sayıda seyyaha çok kötü davranan, konukseverlikten nasibini almamış bir halktır. Ziyaretçiler yanlarında altın getirmezlerse eğer, kent ve köylerden geçerken yuhalanır, hatta üstlerine çerçöp atılır. Nimpatan'lıların tanrısı altındır, ona sözün tam anlamıyla tapınırlar dense yeridir; altına, diğer ulusların tanrılarına ettiği muameleyi ederler. Altınla gelen seyyaha, büyük bir saygı gösterilir. Bu altın tutkusu, ulusun özelliklerinin çoğunu açıklar. Örneğin, bütün Nimpatan'lılar kumar müptelasıdır, salyangoz yarışı gibi oyunlarda muazzam bahislere girilir. Mahkemelerdeki ve diğer kurumlardaki görevliler rüşvetçidir; toplumsal ya da siyasi hayatta ilerlemenin tek yolu, rüşvet vermektir.

Nimpatan bir monarşi olduğu halde, seçilmiş temsilcilerden oluşan bir Büyük Konsey'i vardır. Seçim sistemi, adı Nimpatan dilinde külçe altın anlamına gelen *Crallilah*'a sadakatle tapanların iktidar sahibi olmasını sağlayacak şekilde çalışır. Ülkede iki siyasi parti vardır, ikisi de yalnızca özel servet ve güçle ilgilenir. Hangi parti iktidarda olursa olsun, hükümet daima halka yoksulluğu hor görmeyi ve elden geldiğince servet



NİMPATAN'ın asıl yerlilerinin kullandığı altın bıçaklardan üç örnek.

biriktirmeyi öğretir. Nimpatan siyasetinin altında yatan temel düsturlar, imparator'un hazinedarı Gribbelino'nun yazdığı bir kitapta özetlenmiştir. Gribbelino'ya göre, insanların her eylemine bir kişisel çıkar kaygısı hâkimdir ve her erdem, kılık değiştirmiş bir kötülüktür. Dolayısıyla hükümet de nüfusun küçük bir bölümünü temsil eder ve halk önünde ne denirse densin, kendi çıkarıyla ilgilidir. Bunun için de hükümetin her çareye başvurup mümkün oldukça böl ve yönet taktiğini kullanarak, gerektiğinde de kaba kuvvete ya da zorbalığa başvurarak, iktidara dört elle sarılması meşrudur. Eğer herhangi bir kent hükümete karşı çıkma belirtileri gösterirse, birlikler derhal oraya yığılmalı ya da o kent ağır şartlarla boyun eğmeye zorlanmalıydı.

Ülke halkının vaktiyle şimdikinden daha fazla özgürlüğe sahip olduğunu ima eden tek bir görenek vardır. Her yıl Kelso'nun merkezindeki bir meydanda tuhaf bir tören yapılır. İnsanlar, meydanın çevresindeki balkonlarda oturmuştur, ortalarında tahtının üstündeki imparator yer alır. Haznedar meydana girer ve anında, her tür çerçöp ve dışkıyla dolu sepetler taşıyan düşman kişilerle çevrilir. Onu bir sövüp sayma sağanağıyla karşılarlar, çerçöplerini ona fırlatırlar. Karşılık olarak o da avuç dolusu kâğıt fırlatır; bunları yerden alanlar, müttefiki olur. Kalabalık arasında bir çoğunluğa sahip olduğunda, her iki taraf da yorgunluktan yıkılana kadar bir muharebe başlar. Bu noktada hazinedar imparatora gider, onu burnundan yakalar ve tahtından kaldırmaya çalışır. Sonra da bütün kâğıt parçalarını toplar ve hükümdarın kucağına atar. Tören bitmiştir. Bunun halkın kadim özgürlüğünü simgelediği söylenir ve birbiri ardından dört imparator yasaklamaya çalışmış olsa da, halk tarafından açıkça sevilmesi bu törenin sürdürülmesini gerektirmiştir.

Calmonsora (sözcük anlamı, "Hikmet Meskeni") ya da Kelso Akademisi, başşehrin en pis ve zarafetten uzak binasındadır. Başlıca özelliği, her tür canavar, doğa harikası ve korkunç garabetle dolu, "Bilgi Ambarı" denen büyük bir odadır. Son zamanlarda edindikleri şeylerden biri, kraliyetin bir üyesi tarafından vaktiyle kullanılmış lekeli bir lazımlıktır. Sergilenen diğer şeyler arasında dünyanın her tarafından getirilmiş ve insan dehasının en harika ürünleri, insan zihninin çıkabileceği dorukların kanıtı olarak muhafaza edilmiş tuhaflıklar vardır. Koleksiyon son zamanlarda genişlemiştir ve şimdi muhtemelen Louis Pawels'in bir portresini, Jacqueline Susann'ın toplu eserlerini, *Stern* dergisinin bir sayısını, çeşitli ülkelerden siyasi yayın kayıtlarını ve bütün bir Pierre Cardin gardrobunu içerir.

Buna karşılık, şehrin en güzel binaları da *Gormakzee*'ler yani tımarhanelerdir. Deliler, her biri müstakil bahçeli ayrı ayrı dairelere bölünmüş olan güzel simetrik binalara yerleştirilmiştir. Buraya kapatılmış olanlar arasında doğayı taklit etmiş ve modellerine iltifat etmeyi reddetmiş ressamlar, hayır sahipleri, baştan çıkardıkları kızlarla evlenecek kadar budala olan ya da arkadaşlarının karılarıyla zina yapmayı reddetmiş erkekler, büyüklere iltifat etmeyi reddetmiş rahipler ve alkollü içki içmeye tövbeli doktorlar vardır. Ülkenin kültür ya da görgüsüne karşı gelmiş olan herkesin sonu, bu kurumlara kapatılmak olur. Bu sürgün sistemi, başka birçok ülkede de taklit edilmiştir.

Nimpatan'lıların giysisi hayli özeldir. Erkekler, bütün vücutlarını kaplayan ve belden, çorabın üst kısmından, kollar ve uyluklardan bağlanan dar ipek kıyafetler giyerler; bunlar öyle dardır ki neredeyse kan dolaşımını durdurur. Üste daha bol bir kıyafet giyilir, süslü püslü perukalar tercih edilir. Ülkenin kadınları yüzlerini kırmızı kozmetik maddeleriyle örtüp, boyunlarına ağır süsler takarlar. Kalçada genişleyen sımsıkı zincir mantoları göğüslerini bir araya getirip sıkıştırır; etekleri de metrelerce uzadığından, giyen kişiye, uzun ve yassı saplı büyük bir çan görünümü verir.

Ancak lüks içinde yaşayan bu insanlar, adanın asıl halkı değildir; istilacıdırlar. Geriye kalmış az sayıda yerli, dışarıdaki çorak alanlarda yaşar, kayalarla kumlu verimsiz toprakların arasındaki az sayıda ekilebilir arazi parçasından geçimlerini kıt kanaat sağlarlar. Özgün kültürlerini korurlar, fatihlerine karşı çok az sevgileri vardır. Yerliler çıplak dolaşır, sebzelerden elde edilen mavi bir boyayla vücutlarına güneşin ve çeşitli hayvanların resimlerini çizerler. Az yerler, az sayıdaki ihtiyaçlarını küçük parsellerden tatmin ederler. Mağaralarında ve kulübelerinde büyük miktarda altın saklarlar, ancak bu altını yalnızca kutsal bitkiler olduğuna inandıkları şeyleri kesmek için bıçaklar ve tarım aletleri yapmakta kullanırlar. Bu yerlilerin sürdürdüğü hayat, erdemli, barışçıl ve sıkıcıdır.

(John Holmesby, *The Voyages, Travels, And Wonderful Discoveries of Capt. John Holmesby. Containing A Series of the most Surprising and Uncommon Events, which befel the Author in his Voyage to the Southern Ocean, in the Year 1739*, Londra, 1757)

NOBLE'IN ADASI, ayrıca **MOREAU'NUN ADASI** diye de bilinir, 5°3' güney enlem ve 101° batı boylamdadır; sık bir bitki örtüsüyle, en çok da palmiyelerle kaplı küçük, alçak, volkanik bir adadır. Mat gri kumlu kumsalları, deniz seviyesinden altmış yetmiş ayak yukarıdaki bir sırta doğru dikçe meyillenir. Sırtın öbür yanında, dar bir vadiden içeri doğru akan bir dere vardır. Seyyah kuzeyde küçük bir kaplıca; güneyde ise yanarak kömür haline gelmiş bir orman ve keskin bir buhar çıkaran sarımsı bir bataklık bulacaktır.

Noble'ın Adası ilk kez 1867 yılında, asistanı Montgomery ile birlikte burada bilimsel araştırma için bir kamp kuran İngiliz biyolog Dr. Moreau tarafından ziyaret edildi. Dr. Moreau'nun incelemelerinin bir vakayinamesi ile adanın tarihi, Bay Edward Prendick adlı biri tarafından kaydedilmiş ve yeğeni Charles tarafından basılmıştır.

Adanın şimdiki iskân durumu hakkında hiç bilgi mevcut olmadığı halde, hem Kanakas Kızılderilileri'ne (Yeni Kaledonya'da da bulunurlar), hem de Hayvan-İnsan olarak bilinen bir grup yaratığa mesken olduğu biliniyor. Hayvan-İnsanlar –boğa-adam, aslan-adam, maymun-adam vesaire– bir bakıma Kirke geleneğinin (bkz. AİAİE) tersine, doktorun insana dönüştürmeye çalıştığı hayvanlardı, ama doktor bu konuda tam olarak başarılı olamamıştı. Kiminin konuşma yeteneği olmakla birlikte bu hayvanlar, yeniden hayvan hallerine döndü; ziyaretçilerin onları kollaması tavsiye olunur, çünkü bu yaratıklardan herhangi biriyle karşılaşmak, hoş bir deneyim olmayabilir.

Edward Prendick, Noble'ın Adası'nda onlarla tanıştıktan sonra İngiltere'ye dönünce, kendi ülkesinin birçok insanının, görünürde normal oldukları halde, ona Hayvan-İnsanlar'ı hatırlattığını keşfetti. Av arayan kadınlar arkasından miyavlıyor, yaralı geyikler gibi yorgun gözlü soluk yüzlü işçiler üstüne öksürüyor, yaşlılar ona maymun-adamları düşündürüyordu. Hele tren ve otobüslerdeki boş ve ifadesiz insan yüzleri mide bulandırıyordu. Hayvan-İnsanlar'ın bazılarının Noble'ın Adası'ndan kaçtığı ve artık dışarda yaşıyor olduğu düşünülebilirdi.

Ziyaretçi kendisi de havvan olur ve böylece dönüşüme açık hale gelirse (hem Dr. Moreau hem de yardımcılarının artık yaşamadığı nerdeyse kesin olmasına rağmen), adanın yasasını bilmesi yararlı olacaktır. Yasa şöyledir: "Dört ayak üstünde yürüme, içeceğini yalama; et ya da balık yeme; ağaç kabuklarını tırmalama; başka insanları avlama." Ancak, ziyaretçiler dönüşümün çok acılı olduğunun söylendiği konusunda uyarılmalıdır. Gerçekten de, bu işlemlerin yapıldığı bina Acı Evi diye bilinir.

(H.G. Wells, *The Island of Doctor Moreau*, Londra, 1896)

NODNOL ya da **ECTNATNEPER,** TAERG NATİRB'in başşehridir.

NOLANDANYA, yeryüzünün içi boş küresinin merkezindeki ülke olan PLUTO'nun on bir cumhuriyetinden biridir. Pluto'nun diğer bölümlerinde olduğu gibi Nolandanya'da da, insanlar ve hayvanlar, yeryüzü yüzeyindeki insanlarla hayvanlardan çok daha küçüktür. Ülke sakinlerinin boyunun, Pluto'da halkın ortalama boyu olan iki ayağı geçtiği pek nadirdir.

Nolandanya, BANUA İMPARATORLUĞU sınırındadır ve komşularının hepsinden hatırı sayılır derecede büyüktür. Ancak nüfusu, onu çevreleyen ülkelerinkinden azdır ve devlet, hem askeri, hem siyasi yönden zayıftır.

Nolandanya'lıların hayattaki tek tasası zevk ve keyiftir. Toplumsal hayatın merkezini ardı arkası kesilmeyen balolarla ziyafetler oluşturur ve ülkede kalmış az sayıda ahlakçıya göre, cumhuriyet tamamen mahvolma yolundadır. Kamusal hayatta rüşvete sık rastlanır, yurttaşların özel hayatları da sefahat ve kumarın çeşitli biçimlerine adanmıştır. Zina artık bir eğlence konusudur ve ülkede meşru zevceden çok metres olduğu söylenir. Evlilik kurumu tükenmek üzeredir, daha aklı başında yurttaşlar, cumhuriyetin ahlaki geleceği konusunda ya çok az umut beslerler ya da tamamen umutsuzdurlar.

(Anonim, *Voyage au centre de la terre, ou aventures de quelques naufragés dans de pas inconnus. Traduit de l'anglais de Sir Hormidas Peath*, Paris, 1821)

NOLE, YOKDİYAR'ın başşehridir.

NOME ÜLKESİ, Kayalar'ın Kral Roquat'ının diyarıdır, EV'in kuzeyindeki dağların altında bulunan geniş mağaraların içindedir.

Nome'lar kaya perileridir, aralarında yaşadıkları kayaların renginde küçük ve çevik yaratıklardır. Sanki kayanın kendisinden oyulmuşlar gibi, gövdeleri sert ve çıkıntılıdır. Fevkalade kuvvetlidirler ve mağaralarının altındaki madenlerde çalıştıkları için kasları son derece gelişmiştir.

Seyyahlar, Ev'in çok güneyindeki dar dağ geçidini aşarak ulaşılabilen Nome Ülkesi'ni ziyaret etmenin zahmetli ve tehlikeli olduğu konusunda uyarılır. Yol en dar noktasında, muazzam bir demir çekiçle yolu döven bir dev tarafından kapatılmıştır. Dev aslında, –şimdi OZ'un saygın bir yurttaşı olan makine adam Tiktak'ı da yapmış olan– Ev'deki Tinker (Tenekeci) ve Smith (Demirci) şirketinin yaptığı bir makinedir. Devin yanından geçmenin tek yolu, henüz havadayken çekicin altından koşmaktır; ama Nome Ülkesi'ne girmek bunu yapanlar için bile kolay değildir. Kaya cephesindeki gizli kapının açılması için, insanın içeri alınma talebinin Kral Roquat tarafından yeterince mütevazı ve saygı dolu bulunması gerekir.

Kapıdan girdikten sonra, alevlenmiş mücevherlerle aydınlanan bir tünel, Roquat'ın taht odasına gider. Kral Roquat genellikle burada, iri bir kayadan oyulmuş ve zümrütler, yakutlar ve elmaslar kakılmış, biraz hantal bir yapı olan tahtında oturmuş halde, tütün içerken bulunabilir. Geride, görkemli sarayının salonları uzanır – ipek perdelerin asılı olduğu cilalı mermerden duvarlarıyla, kemerli büyük odalar; kalın, kadife halılarla örtülü döşemeler ve ender bulunan eski tahtalardan yapılmış mobilyalar. Sarayın tamamı, belirli hiçbir kaynaktan gelmiyormuş gibi görünen yumuşak, gizemli bir parıltıyla aydınlanır. Sarayın altında, derinlerde, binlerce Nome'lunun yeryüzünün mücevherlerini ve değerli metallerini çıkarıp işlediği madenler uzanır. Yeraltı mağaraları aynı zamanda Roquat'ın, hepsi mücevherli kakmaları olan çelik zırhlar giyinmiş muazzam ordusunun kışlası görevini görür.

Ziyaretçiler, Nome Ülkesi'nin harikalarından birini hayranlıkla izleme fırsatı bulamayacaktır: Kral Evoldo'nun uzun bir ömür karşılığında Kral Roquat'a verdiği karısıyla çocuklarının taşlaşmış suretleri. Bu vaadin Evoldo'ya hiç faydası olmadı, çünkü çok geçmeden pişmanlığa kapılarak intihar etti. Kral Roquat, merhametinden, yeni kölelerini ağır işlerden sakınmak amacıyla onları salonlarından biri için süse dönüştürdü. Köleler buradan Oz kraliçesi Ozma ve müttefikleri tarafından kurtarıldılar. Kral Roquat'ın onların yerine yenilerini koyup koymadığı bilinmiyor.

(L. Frank Baum, *Ozma of Oz*, Chicago, 1907; L. Frank Baum, *The Road to Oz*, Chicago, 1909; L. Frank Baum, *The Emerald City of Oz*, Chicago, 1910)

NOPANDES TOPRAKLARI, Amerika Birleşik Devletleri'nde, Apalaş Dağları'nın gerisindedir. Göller ve dağlarla korunmuş bu bölge, düzenli ve misafirperver insanlardan oluşan bir Kızılderili kabilesinin, Nopandes ulusunun yuvasıdır.

İyi planlanmış sokakları ve tuğla evleri olan başşehir Nopande'de, İspanyollarla geçmişteki temasların izleri görülebilir. Latif bahçeleri ve birçok meyve ağacıyla, şefin büyük tuğla sarayı dikkate değer bir yerdir.

Yılmaz seyyah, bir duvar tarafından kapatılmış derin bir vadiyi araştırırsa ve sıkıca korunan girişten içeri nüfuz ederse, büyük bir ateşin hep yanar halde bırakıldığı kapalı bir alana giden ikinci bir kapıdan geçecektir. Burası Cehennem adıyla bilinen ve Şeytan denen rahiplerin hizmet ettiği bir hapishanedir. Çeşitli suçları işlemiş olanlar burada geceleyin, bütün kabile izlerken yakılır ve seyyahlar da bu temaşaya katılmaya davet olunur.

(Abbé Antoine François Prévost, *Le Philosophe anglois, ou Histoire de Monsieur Cleveland, fils naturel de Cromwell, par l'auteur des Mémoires d'un Homme de qualité*, Utrecht, 1731)

NORA-BAMMA, MARDİ TAKIMADALARI'nın bir adasıdır. Adı, "Hayaller Adası" anlamına gelir; yeşil renkte ve Müslüman sarığı kadar yuvarlak diye tanımlanmıştır. Burada hayalciler, hastalık hastaları ve uyurgezerler yaşar.

Adanın kıyılarına ulaşanlar mutlaka bir uyku haracı öderler; meşhur altın balkabaklarını bulma umuduyla Nora-Bamma'ya gelen kişiler daha ilkini bile koparamadan derin bir uykuya dalacak ve ancak gece olunca uyanacaktır. Ziyaretçiler gözlerini ovuşturarak dolaşır, solgun orman ışıklarında hareket eden ve durup dururken görünüp kaybolan sessiz hortlaklar tarafından selamlanır.

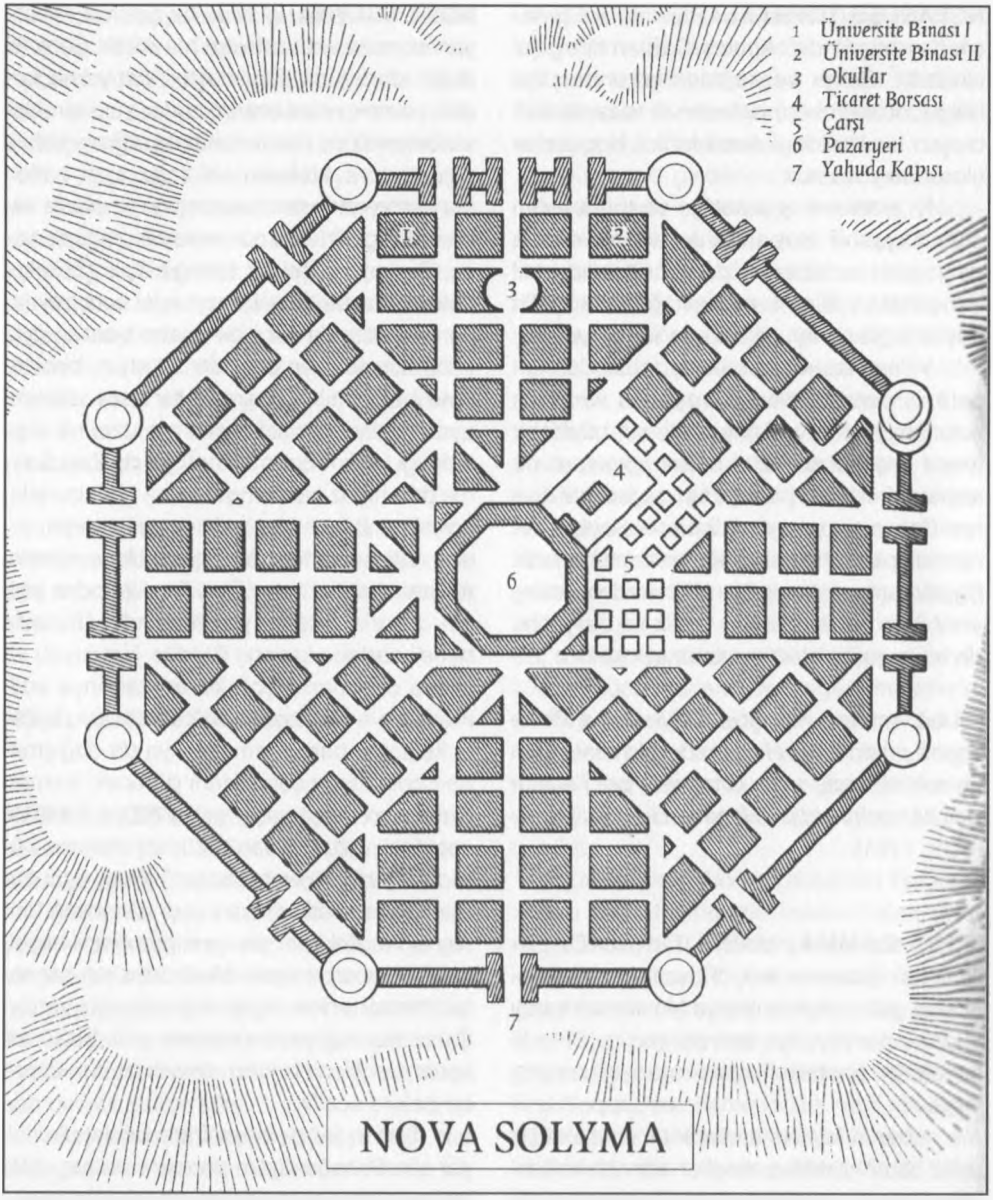
(Herman Melville, *Mardi, and A Voyage Thither*, New York, 1849)

NOVA SOLYMA, İsrail'de bir şehirdir, Hıristiyan inancının müstahkem mevkiidir. Şehir iki dağın doruğuna kurulmuştur, üst yamaçlardan yüksek ve muazzam surlar yükselir. Nova Solyma'nın, üzerlerine hakkedilmiş kabile nişanları ve Atalar'ın adlarıyla ayırt edilen hepsi som pirinçten yapılmış on iki cümle kapısından girilir. Ana cümle kapısı Yahuda'nındır. Bu kapı güzel bir sokağa açılır. Sokakta bulunan taştan konakların hepsi aynı boydadır ve dışları da birbirine tıpatıp benzer, öyle ki birbirinden ayrı olmalarına karşın, birbirleriyle bağlantılı, kocaman bir yapı izlenimi uyandırırlar. Nova Solyma'nın üzerine inşa edildiği kadim Solyma kenti ya da Eski Solyma'dan hiç iz kalmamıştır, ama şanı burada, çok daha büyük bir ölçekte, yenilenmiştir.

Evler üzerlerinde, inşa ediliş şekillerini anlatan yazıtlar taşır. En önemlilerinden birinin duvarlarında şu yazılar vardır: "Bu evin temeli sadece kazanç üzerine kuruluydu ve hileye dayanan hiçbir kazançtan inşa edilmemişti ve bu yüzden de çağlar boyu ayakta kalacak, parçalanmadan ya da değişmeden çocukların çocuklarını görecek. Kumar, gizli gayri meşru aşk, çekişme ya da öfke, saplantılı, gözünü kan bürümüş intikam, burada kendine yer bulamaz." Yazıt aynı zamanda hayaletlerin, yarı keçi yarı insan tanrıların ve satirlerin de içeri girmesini engeller. Bahçelerde Kitabı Mukaddes'ten sahneleri temsil eden alçak kabartmalar vardır. Şehir, kuruluş yıldönümünde yıllık bir töreni kutlar ve Zion'un kızını temsil etmek üzere bir bakire seçilir.

Şehrin kuzey köşesinde devlet okulları yer alır. Sokağa açılan pencere yoktur; onların yerini meşhur adamların heykelleri almıştır; giriş kapısının üstünde, rüşvet verilemeyen resmi bir kapıcının muhafaza ettiği Davud heykeli bulunur.

Gençler, doktor onayıyla, zorluklara tahammül etmeye derece derece alışır. Çünkü, Solyma'lı bir yazarın dediği gibi: "En büyük tutumlulukla yetiştirilen yoksul çocuklarının, nazlı bir şekilde ve lüks içinde yetiştirilen çocuklardan daha sağlıklı ve daha iyi bünye-



ye sahip oluşu basit bir tecrübe meselesidir." Erkek çocuklara dans, yüzme ve okçuluk öğretilir. Tutkular kontrol altında tutulur, ağırkanlı ve çekingen olanlar kamçılanarak eyleme itilir. Saf olmayan, utanmazca edimlerden dehşetle kaçınılır. Yalancılar konuşamayan yaratıklarla bir tutulur ve meramını anlatan adamların toplumuna uygun değilmiş muamelesi görür. Erkek çocuklara Tanrı'ya tapınmak ve ülkelerini sevmek öğretilir, ama kızların eğitimi için hiçbir şey yapılmaz.

Nova Solyma halkı, evrenin tek bir büyük rahim olduğuna inanır.

(Samuel Gott, *Novae Solymae libri sex*, Londra, 1648)

NÖBETÇİNİN KÖŞESİ, Anadolu'da, isimsiz bir yerleşim bölgesiyle çölün sınırında bir yerdir. Ufka bakıp düşüncelere dalmış, dolaşıp duran canavarımsı bir yaratık tarafından muhafaza edilir. Seyyahlar, bu kasvetli yerde nöbet tutmaktaki amacının ne olduğunu sordukları vakit, yaslı bir sesle, çölden gelen birini beklediğini söyleyerek cevap verir. Seyyah kimi beklediğini soracak olursa, bu soru gündüz sorulmuşsa eğer, cevap vermeyi reddeder. Ama soru eğer akşamın erken saatlerinde, yaratık gözlemek ve beklemekten yorulmuş, yorucu beklentiden tükenmiş haldeyken sorulmuşsa, bir kayanın üzerine oturacak, kaygılı ve yaslı yüzünü çöle çevirecek, soruyu soranın yüzüne bakacak, sonra gözlerini bir kez daha ufka çevirip yeniden oradan alarak kendi kendine konuşacaktır: "Hörgüçlerinde yanan iki mum olan bir deveyi bekliyorum." Ve yaratık seyyaha, bir devi tuhaf ve müşkül bir durumdan kurtardıktan sonra hörgüçlerinin her birine bir mum konmasını, her iki fitilin de tek bir ateşle yakılmasını isteyen, sonra da yüzünü çöle doğru çevirip bütün fanilere ışık ve iyi haberler getirmek üzere yürüyüp giden, henüz de geri dönmeyen bu olağanüstü deveyi anlatacaktır.

(Der Nister [Pinhas Kahanovitch], *Gedakht*, Berlin, 1922)

NUBYA, büyük Etiyopya Krallığı'nın (ayrıca bkz. SABA) başşehridir, Sudan'da bulunan aynı adlı kıraç topraklarla ya da kuzeydoğu Afrika'daki kadim bir milletle karıştırılmamalıdır.

Nubya, toprakları altın, mücevher, belsem ve miskiamber yönünden zengin olan Senapho tarafından yönetilir. Kimi seyyahlar Senapho'nun meşhur Prester John olduğuna inanır. Nubya'daki en kayda değer bina, kristal sütunları, yakut, zümrüt, safir ve topaz kaplanmış duvarları ve her odadaki muazzam miktarda inci ve değerli taşlarıyla tanınan Kraliyet Sarayı'dır.

Nubya'nın kuzeyinde, Nil Nehri'nin doğduğu Ay Dağları vardır. Mısır sultanı, Senapho'ya yıllık bir baç öder, çünkü ödemezse Nubya hükümdarının nehrin seyrini değiştirerek başka bir ülkeden geçireceğinden korkar.

Efsaneye göre, Ay Dağları'nda güzel bir bahçe-krallık vardır, burasının Senapho'nun bir keresinde fethetmeye kalktığı bir yeryüzü cenneti olduğu söylenir. Senapho bu dağları develer, filler ve piyadelerle istila etmişti, ama Tanrı onu cezalandırdı: onu kör edip adamlarından yüz bin tanesini öldürmek için bir melek gönderdi. İstilacı kralı şiddetle cezalandırmak için *harpya* adı verilen kadın başlı kuş bedenli canavarlar da yollandı: her yemek yemek isteyişinde yiyeceklerinin üstüne uçar, dışkılarıyla onu mundar ederlerdi. Fransız şövalye Astolpho, *harpya*'ları yakalayıp Ay Dağları'nın altındaki bir mağaraya kilitleyerek Senapho'yu ıstıraptan kurtardı. Seyyahların orada hâlâ onların kara kanatlarını çarpışını duydukları söylenir.

(Ludovico Ariosto, *Orlando furioso*, Ferrara, 1516)

NUH'UN DİYARI, şimdi bir denizin –muhtemelen Akdeniz– altında yatan küçük, özel bir mülktür. Mülkün merkezinde üzerinde bir sallanan sandalyenin görülebildiği, ahşap bir verandası olan büyük bir evin kalıntıları vardır. Evin her yanından bir bahçe uzanır, ve bahçenin etrafında birkaç dönüm çayır vardır. Buraya yürüyüş mesafesinde, ziyaretçilerin hayran hayran seyredebilecekleri, bir zamanlar içindeki balıkların kalkıp yürüdüğü söylenen küçük bir havuz bulunur. Bir de, hem tehlikeli, hem de şifa verici özellikleri olan orman vardır: kimi bölümleri yaralı hayvanlar için bir sığınak oluşturur, gölgesinde büyüyen mantarlar hem ilaç olarak, hem de mantarların kokusunu alınca kusan ve korkunç baş ağrıları çeken ejderhaları defetmek için kullanılmıştır. Bu ejderhalar,

ormanın, Ejderha Çamuru olarak bilinen, gizli tehlikelerle dolu kısımlarında yaşar, burada kendilerini, sadece gözleriyle burunları açıkta kalacak şekilde kırmızı çamura gömerler ki, seyyahlar onları göremesin.

Ormanda aynı zamanda bataklıklar, bataklık kumu ve çukurlar, ısırganotu ve eşekarısı yuvaları bulunan bölümler ve ustura gibi keskin taşlardan oluşup aniden ortaya çıkan ızgaralar, seyyahların ayakları dibinde açılıp tabanlarını sıcak kömürlerle yakan çatlaklar da vardır. Ağaçlarda periler yaşar ve bazen hava alanı için kuşlarla dövüşürler.

Düzenli ağaç sıralarıyla ve çimenli yollarıyla Duvarlı Meyve Bahçesi, ormanın pek uzağında olmayan huzur dolu bir korudur. Korudaki elmalar kırmızı, yeşil, mor, sarı ve hatta beyazdır. Efsaneye göre, bu elmaları yemeye ilişkin bir tehlike vardır ama, tehlikenin nasıl bir şey olduğu açık değildir.

Nuh'un Diyarı'nın kuzeyinde Kurban Tepesi vardır: seyyahlar buraya ulaşmak için hela, banyo evi, buz evi, ayçiçeği terası ve sedir ağaçları korusundan geçen yola sapmalıdır. Tepenin kendisinin zirvesinde tek başına bir çam ağacıyla, üzerinde bir sunak olan kaba saba bir taş teras durur. Burada, Doktor Nuh'un ona dünyanın ilk cerrahı unvanını kazandıran bir dizi cerrahi deney yaptığı ya da kurban kestiği söylenir.

Gene kuzeyde, tepenin ötesinde, Şehirler uzanır. Bölge daha suyun üstündeyken, Şehirler'in tepesinde dumanların yükseldiği görülebilirdi, Şehirler'in tapınaklarında düzenlenen ayinlerin eseriydi bunlar. Eski günlerde, tanrı Baal adına şenlikler düzenlenir, bu şenliklerde sunaklarda kadınların ırzına geçilirdi (kimileri gönüllü olduklarını söyler). Baal'ın kendisinin de, boğa enkarnasyonuyla bu şenliklerde seçtiği bir kadınla çiftleştiği söylenir.

Şehirler'in davranışları, kanatlı atların çektiği büyük siyah bir arabayla Nuh'un Diyarı'na gelen Rab Yahve'nin onları cezalandırmasına yol açtı. Arabanın derisi, taşlarla yırtıldı, üzerine çamur bulandı, öfkeli insanların saygısızca attığı dışkı, yumurta ve çürümüş sebze kalıntılarıyla lekelendi; arabanın tekerlekleri kırıldı. Hemen ardından, bir kafes alayı geliyordu, her birisi çentilmiş beyaz alçıdan yaldızlı rokoko desenlerle bezeliydi. Her kafesin içinde, her türden hayvan vardı ve bütün alay boyunca bir flamada "YEDİ GÜ. .ARİKALARI! HAYATIN BÜYÜK ESRARL..I!" yazıyordu. Efsaneye göre Nuh'un Diyarı'na bu son ziyaretin ardından Yahve, irade gücüyle kendini öldürmüştür.

(Timothy Findley, *Not Wanted on the Voyage*, Toronto, 1984)

NUTOPYA, toprağı, sınırı, pasaportu olmayan bir ülkedir – sadece halkı vardır. Kozmik yasalar dışında yasası da yoktur ve Nutopya'da herkes ülkesinin elçisidir. Nutopya uluslararası marşının adı *Bring on the Lucie*'dir. Daha fazla bilgi, White Street, No. 1, New York, New York 10013, ABD adresindeki Nutopya Büyükelçiliği'nden sağlanabilir.

(John Lennon, *Mind Games*, Londra, 1973)

O

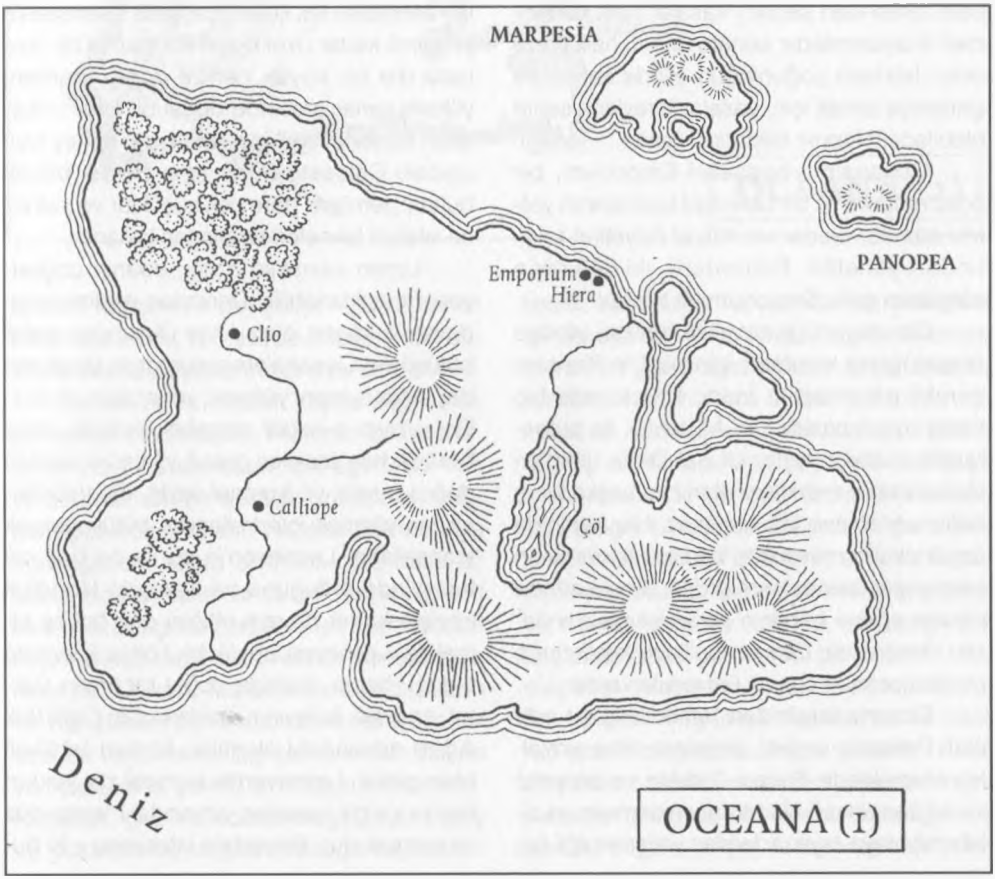
OBALSA, bkz. HİKMET ADALARI.

O-BLAHA, bkz. HİKMET ADALARI.

OBURLAR ADASI, Tierra del Fuego yakınlarında bulunan çok sayıdaki yüksek adadan biridir. Sakinleri çok şişmandır ve yiyecekten başka şey düşünmezler. Çok zengindirler, vakitlerinin ve gelirlerinin büyük kısmını HEKİMLER ADASI'nda harcarlar. Tanrıları, yiyecek sundukları Baratrogulo'dur. Bir masaya oturmuş fevkalade şişman bir adam olarak temsil edilir. Rahipleri hem kâhin hem vantriloktur ve ağızlarıyla değil karınlarından konuşurlar.

(Abbé Pierre François Guyot Desfontaines, *Le Nouveau Gulliver ou Voyage De Jean Gulliver, Fils Du Capitaine Gulliver, Traduit d'un Manuscrit Anglois, Par Monsieur L.D.F.*, Paris, 1730)

OCEANA (1), aynı adlı ana ada ile ada eyaletleri Marpesia ve Panopea'dan oluşan bir milletler topluluğudur. Ana ada, Fransa'dan küçüktür. İlk kez Plinius'un sözünü ettiği Oceana, sırasıyla Romalılar, Tetonlar, Skandialılar



ve Neustrialılar tarafından fethedildi. Romalılar onu bir eyalet olarak muhafaza etti; Teutonlar ise orada bir tür monarşi kurdu. Uzun ve karmaşık bir iç savaşın ardından, Oceana, dünyanın en demokrat milletler topluluğu haline geldi – ki bugün de hâlâ öyledir.

Sakinleri hür kişilerle hizmetkârlar olarak ayrılmıştır. İkinci bir ayrım da gençlerle yaşlılar arasındadır; ilki Oceana'ya sefer halinde bir ordu, diğeriyse daimi bir garnizon sağlar. Süvariler ve piyadeler, özelliklerine göre ayrılır; taburlar Anka, Pelikan ve Kırlangıç olmak üzere üç gruba; bölükler de Servi, Mersin ve Bahar Dalı olmak üzere üç gruba ayrılmıştır. İdari olarak milletler topluluğu bölgelere, altbölümlere ve kabilelere ayrılır; her kabilenin yaşlıları oyla seçilir ve merkezi hükümete yedi mebus gönderir. Bölge mebusları, sulh hâkimlerini ve yüzbaşılarla asteğmenleri seçer. Başka birçok subay ve müşavir de senato tarafından seçilir. Yasalar halk tarafından onaylanmalıdır: senato önerir, halk karar verir. İktidarın çoğunluğun elinde kalmasını garantiye almak için, yasalar bireylerin sahip olabileceği toprak miktarını kısıtlar.

Oceana'nın başşehri Emporium, bir polis müdürü ile bir belediye başkanının yetkisi altında, tüccar ve ihtiyar heyetleri tarafından yönetilir. Emporium, iki şehirden meydana gelir: Emporium ve Hiera.

Din özgürlüğü olmakla birlikte, vicdan özgürlüğünü korumak için bir Din Konseyi gerekli görülmüştür. İnanç konularında hiç baskı uygulanmasa da, Musevilik ile putperestlik yasaklanmıştır. Ulusal Din'in rahipleri Üniversite'de mevkilere atanır ve başka bir iş kabul etmelerine izin verilmez. Her kabilede özgür okullar mevcuttur, bunlara dokuz ila on beş yaş arasındakiler gider, ama sadece oğulun eğitimi babanın sorumluluğu altındadır. Oceana'da, Clio ve Calliope kentlerinde olmak üzere, iki önemli üniversite vardır.

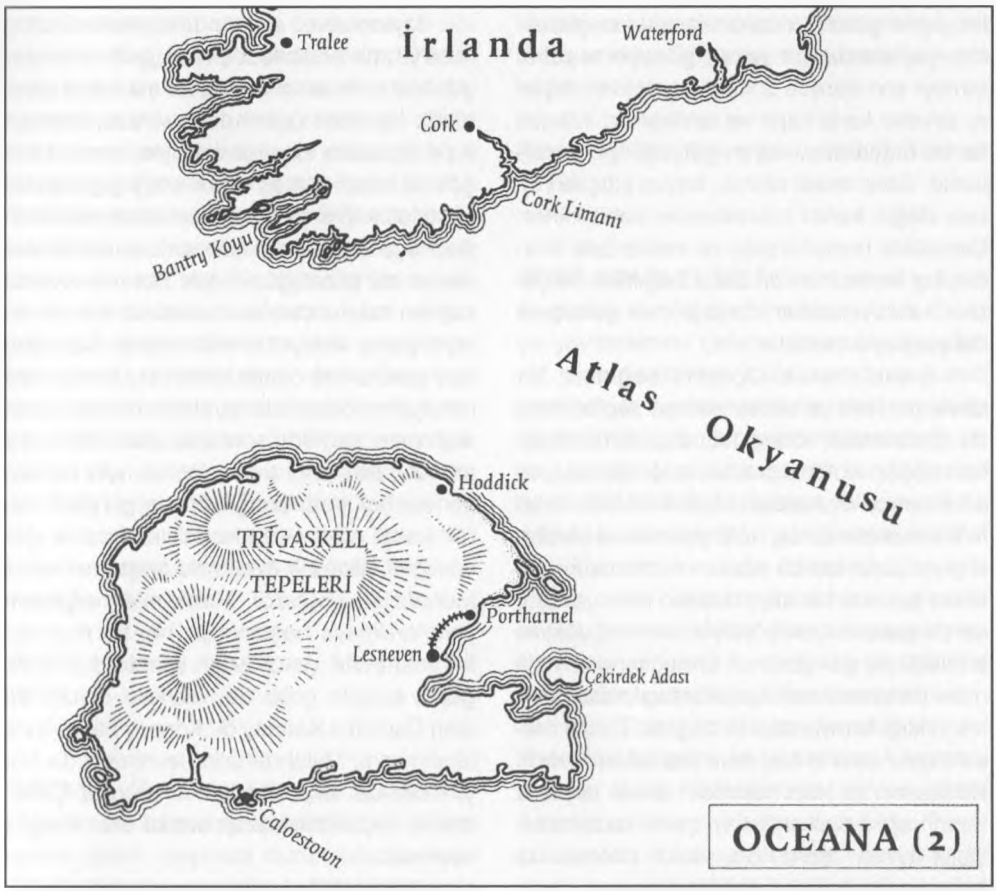
Oceana tarafından fethedilmiş bir ada olan Panopea eyaleti, dejenere olma sinyalleri vermektedir. Burası, "miskin ve tabansız insanların anası" olarak tanımlanmıştır ve silah taşımaya layık adamlar yetiştireceği hiç sanılmamaktadır. Oceana'nın en iyi dostlarından bazıları göçmenler olmakla birlikte, ülkenin Musevi nüfusunun anakaradan mümkün olduğu kadar uzakta, Panopea'ye yerleşmesi tavsiye olunmuştur.

(James Harington, *The Commonwealth of Oceana*, Londra, 1656)

OCEANA (2), Kuzey Atlas Okyanusu'nda bir adadır (OCEANA Milletler Topluluğu ile karıştırılmaması gerekir). İrlanda'nın güneyinde, Cornwall kıyısının yaklaşık iki yüz mil batısındadır.

Oceana küçük bir adadır, uzunluğu doksan mili geçmez. Tecrit edilmiştir ve buraya ulaşmak kolay değildir. Tek düzenli ulaşım aracı, haftada bir İrlanda'dan kalkan bir buharlı gemidir; adada havaalanı yoktur. Suları derin olan tek liman, başşehir Lesneven'e yirmi mil kadar uzaklıktaki Portharnel'dir; burada dar bir koyak denize doğru inerken, yüksek yarlar arasında doğal bir liman oluşturur. Oceana'nın ikinci limanı ise, güney kıyısındaki Caloestown'dır ama burası büyük buharlı gemilere göre çok küçüktür ve yalnızca ıstakoz tekneleri tarafından kullanılır.

Liman sayısının azlığı, adanın coğrafyasıyla açıklanabilir. Denizden erişimi neredeyse imkânsız olan Atlas Okyanusu sahili bütünüyle, Oceana'nın omurgasını oluşturan dağlardan inen yüksek yarlardan oluşur. Doğu kıyısı o kadar engebeli değildir, ama burada bile tepeler granit yüzlerini denize doğru çevirir ve kumsal azdır. Ziyaretçiler, yazları yüzmek için kullanılan bütün gerçek kumsalların, Lesneven'in on ila on beş mil kuzeyinde olduğunu ve kuzeyde Hoddick köyüne kadar devam ettiğini göz önüne almalıdır. Lesneven büyük bir körfez üzerinde olduğu halde, burada doğal bir liman yoktur; anakara ile kıyının açıklarındaki Çekirdek Adası arasındaki akıntılar, körfezi tehlikeli hale getirir. Lesneven'in kumsalı da yoktur; kıyının gelgit işaretleri arasındaki kısmı düz ve çamurludur. Başşehrin istasyonu – ki bu-



radan Portharnel'e tren çalışır – küçük kentin biraz dışındadır ve cezirde ortaya çıkan çamurlu arazideki payandalar üzerinde durur.

Lesneven'in kendisi, kayda değer pek az binası olan küçük, mahmur bir kenttir. Evleri beyaz badanalıdır, dik eğimli damları ve karakteristik bir şekilde granit olan pencere pervazları vardır. Teraslar halinde inşa edilmişlerdir. Atlara eskisine göre daha az rastlansa da, sokaklarda çok sayıda granit biniş noktası göze çarpar. Kentin en dikkate değer binası, ada hükümetinin merkezi olan Rota'dır. Dairevi, kubbeli bir binadır, uzun ve dar pencerelerle aydınlanır, sırasıyla bir açık bir koyu renkte taş şeritlerinden oluşan ve korkulukla çevrili bir döşemesi vardır. Korkuluk, giyinme odalarına giden ana giriş ve yükseltilmiş başkan koltuğu tarafından kesilir. Korkuluğun arkasında ise, delegeler için iki sıra deri koltuk bulunur; tepelerindeki dairevi bir geçit, ziyaretçilerin tartışmaları izlemesini sağlar. Rota binası muhteşem olmasa da, sade bir vakar havasına sahiptir.

İç taraflarda, ada başlıca iki bölgeye ayrılır. Merkezle güneyin bozkırlarıyla tepeleri, zengin bir çiftçilik bölgesidir; genellikle kiracılık temelinde işlenirler, ama mülk sahiplerinin bazıları kendi topraklarını işlemeye devam eder ve aslında, yarı bağımsız küçük devletler gibi, kendi bölgelerine hükmederler. Kuzeyde ve batıda ise toprak daha çıplaktır, Trigaskell Tepeleri'ne ve batının granit dağlarına doğru yükselir. Atlas Okyanusu sahilinin sarp kayalarına doğru inmeden önce üç bin ayak yüksekliğe erişen bu dağlar, yalçın ve karmaşık bir şekil-

ler yığını gibidir. Vadiler sarp ve engebelidir, yaylalarda kuzeyden güneye seyahat etmeyi son derece zor hale getirirler. Kışları, zirveler karla kaplı ve tehlikelidir. Yüksek kır ve dağlardan, koyun çiftçiliği için yararlanılır. Geleneksel olarak, koyun çiftçileri kiracı değil, kendi topraklarının sahibidirler. Genellikle bozkırlardaki ve vadilerdeki kiracı çiftçi ve tacirlerden daha bağımsız ve çabuk kavrayışlıdırlar, "aşağı"dan gelenlere de şüpheyle bakarlar.

Siyasi olarak, Oceana bağımsız bir devlettir. Rota'ya altmış delege seçilir, Rota da aralarından, icra gücüne sahip bir Başkan seçer. Kültürel olarak, ada ağırbaşlı ve son derece muhafazakârdır. Kadınlar, özellikle kırsal alanlarda, hâlâ geleneksel giysileri giyer: uzun bol bir elbise ve omuzlarına attıkları turuncu bir atkı. Hayatın ritmi yavaştır ve Oceana birçok yönüyle yirminci yüzyıla ait değilmiş gibi görünür. Örneğin posta hâlâ mavi üniformalı *mektupçular* tarafından, atların çektiği kamyonetlerle dağıtılır. Dinsel meselelerde adanın hayatına Protestan İrlanda Kilisesi'nin bir kolu hâkimdir, ancak şeytana tapınmayı, çıplak orjileri ve çeşitli sadomazoşistik ayinleri içeren büyücülük törenleri de kırsal kesimde halen varlığını korur.

Göründüğü kadarıyla Oceana'dan tek bir ulusal yemek çıkmıştır: geleneksel olarak kremayla sunulan ve *aküzüm ekmeği* denen soğuk puding. Bu puding, ekmek ile, başka hiçbir yerde bulunmayan bir meyve olan aküzümden yapılır. Istakoz böreği, Lesneven'i çağrıştıran bir yemektir, yabanıl yüksek bölgeler ise funda şaraplarıyla tanınır.

Oceana her zaman, en yakın komşularının politik olaylarından bile tecrit edilmiş olarak yaşamıştır. İkinci Dünya Savaşı sırasında kesinlikle tarafsız kalmış, hem İngiltere hem de Almanya'nın burayı işgal edeceği rivayeti çıkınca bir Yerel Savunma Gücü kurup, kıyı savunmaları inşa etmiştir. 1950'li yıllarda ada, kerameti kendinden menkul Büyük Oceana Efendisi Rolph Mylchraine'in yönetimi altında daha da tecrit edilmiş hale geldi.

Mylchraine, adanın fiili diktatörü olup Rota'yı tatil edebilecek hale gelene kadar gücünü adım adım artıran bir malikâne sahibiydi. İnsanlar üzerindeki nüfuzu, kısmen viski ithalatını kontrol edişiyle, ama daha çok da kasıtlı olarak teşvik ettiği geleneksel büyücülük törenlerinden kurnazca yararlanışıyla açıklanır. Onun yönetimi sırasında *esbat* ya da şabat günü, eski Rota binasında yapılan müstehcen dini törenlerle kutlanırdı. Mylchraine viskiyi bir silah olarak da kullanıp, geleneksel olarak pahalı bu ihraç malının fiyatını önce indirip bütün nüfusun ona alışmasını sağladı; sonra da yükseltti ki, insanlar özlemlerini tatmin etmek için hemen hemen her türlü aşağılanmayı gönüllü olarak kabul edecek hale gelsin. Adanın güvenliğini, etkin bir özel ordu oluşturan kendi Muhafızları sağlardı. Mahkûm emeğinden yararlanılmaya başlanmıştı, her tür muhalefet susturulur ve ülkeden kovulurdu; önde gelen sürgün grup da, merkezi Dublin'de olan Devrimci Konsey'di. Konsey etkinliğiyle tanınmazdı, Mylchraine'in devrilmesi de büyük ölçüde tek bir adamın, aslında Çekirdek'te küçük bir toprak sahibi olan Keig'in eseri oldu.

Keig'in Mlychraine'e muhalefeti, kişisel bir savaş olarak başladı: Büyük Efendi'nin müstahkem bir ev inşa etmek için elinden aldığı toprağından çıkarılmış, protesto edince de hapse atılmıştı. Keig kaçarken, büyük miktarlarda altın taşıyan bir treni soydu. Bu altınla Dublin'e gitti ve Devrimci Konsey'le temasa geçti. Küçük toprak sahibi ile Konsey arasındaki görüşme gergin geçti, özellikle de Keig adanın diktatörünü öldürmenin gerekli olduğundan söz etmeye başlayınca. Devrimci Konsey'in düzenlediği bir çıkarma felaketle sonuçlandı ve Keig, Mylchraine'e karşı kendi askeri seferini örgütlemeye koyuldu. Keig'in öncülüğünde, silahsız erkeklerden oluşan küçük bir grup batı kıyısına çıktı ve nefret edilen Muhafızlar'dan aldıkları silahlarla silahlandı.

Bu, bitmek bilmez bir gerilla savaşının başlangıcı oldu ve Keig'in, diktatörü kendi

gözde silahıyla, baltayla öldürmesiyle sonuçlandı. Keig savaşta kırsal kesimdekilerin çoğunun desteğini kazandı –bunda, Mylchraine'in kereste ihraç etmek için ağaçları kesmesinin de hayli rolü oldu, çünkü o zaman geleneksel oyma mobilyalarını artık üretemeyeceklerdi– ama malikâne sahipleri tarafından şüpheyle karşılandı. Vahşi ve şiddetli bir savaştı, küçük çatışmalardan başlayarak, Mylchraine tarafından iyice tahkim edilmiş Lesneven'in kontrolünü amaçlayan tam tekmil muharebeye vardı. Devrimci Konsey mücadeleye katıldığında iş işten geçmişti, buna rağmen şimdi zorbanın devrilmesinden kendilerine pay çıkarmaktadırlar. Keig'i soygundan tutuklama girişiminde bile bulunuldu; ziyaretçiler onun savaştaki rolünden resmi kayıtlarda sözünün bile edilmediğini görecektir.

(H.R.F. Keating, *The Strong Man*, Londra, 1971)

OCTAVİA, Asya'da, örümcek ağından bir şehirdir. İki sarp dağ arasında bir uçurum vardır: şehir, boşlukta durur, bir doruktan ötekine halatlar, zincirler ve tahta köprülerle bağlanmıştır. Seyyahlar küçük tahta traversler üzerinde boşluklara basmamaya dikkat ederek yürümeli, ya da kenevir ilmiklere tutunmalıdır. Aşağıda, yüzlerce, binlerce metre boyunca hiçbir şey yoktur: alttan birkaç bulut kayar geçer; daha da aşağıda, insan uçurumun dibini zar zor seçer.

Şehrin temeli, geçit ve destek görevini yerine getiren bir ağdır. Geri kalan her şey yukarıya yükseleceği yerde aşağıya sarkar: ip merdivenler, hamaklar, çuval gibi sarkan evler, vestiyerler, gondollara benzeyen teraslar, su mataraları, gaz lambaları, kebap şişleri, sicimlere bağlı sepetler, yemek asansörleri, duşlar, trapezler, çocuk oyun çemberleri, teleferikler, avizeler, sarkan yapraklarıyla çiçek saksıları.

Boşluğun üzerinde asılı şekilde yaşayan Octavia sakinlerinin hayatı, diğer şehirlerdeki insanlarınkine göre belirsizlikten çok daha uzaktır. Bilirler ki, ağın ömrü bir yere kadardır.

(Italo Calvino, *Le città invisibili*, Torino, 1972)

ODES ADASI, ENTELEKİ'den deniz yoluyla iki günlük mesafede bir adadır. Adını Grekçe yol anlamına gelen *'odos* sözcüğünden alır. Adadaki bütün yollar canlıdır ve kendi iradeleriyle hareket ederler. Aristoteles'in ileri sürdüğü gibi, bir şeyin mineral değil de hayvan olduğunun bir işareti, kendiliğinden hareket etmesidir; bu adanın yollarına da bu nedenle canlı yaratıklar gözüyle bakılabilir.

Ziyaretçiler adada dolaşmak için yerlilerden birine belirli bir yolun nereye gitmekte olduğunu sormalıdır. Sonra da doğru yola tırmanmaları gerekir, o zaman hiç zahmet çekmeden gidecekleri yere varacaklardır. Aslında, Odes Adası'nda seyahat etmek, Rhône'da bir gemiyle Lyons'dan Avignon'a seyahat etmek kadar kolaydır. Ancak, Odes Adası'nda her şey kusursuz değildir: Pusucular ya da Yol-döverler denen belli bir sınıf insan pusuya yatarak hareket eden yolları bekler ve sokak soyguncularının yaşlı hanımlara saldırmasına benzer körlemesine bir gaddarlıkla onlara saldırırlar. Yakalanan Pusucular işkence çarkına bağlanıp fena halde dövülür.

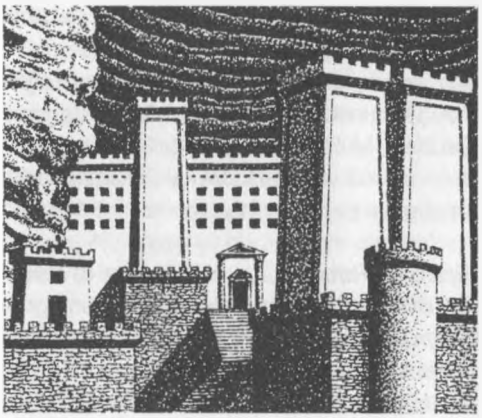
Odes Adası ziyaretçisi açısından bir başka çekici şey de, adada serbestçe dolaşan aşina yolların ortaya çıkışıdır: Sarı Tuğla Yol, Caminito, Mandalay Yolu, Taçgiyme Caddesi, Müller'in Yolu, Golgota, Kuzeye Giden İnce Yol ve Sinekli Bakkal Sokağı, adanın tepeleri ve çayırlarında yol alırken görülebilir.

(François Rabelais, *Le cinquiesme et dernier livre des faicts et dicts du bon Pantagruel, auquel est contenu la visitation de l'Oracle de la dive Bacbuc, et le mot de la bouteille; pour lequel avoir est enterpris tout ce long voyage*, Paris, 1564)

ODO, MARDİ TAKIMADALARI'ndan bir adadır, içinde kulkas yetişen eşmerkezli üç büyük hendekle çevrilmiştir. Guava ağaçları ve bağlarıyla ünlüdür ama takımadanın diğer adalarının hepsinde bulunan ekmekağacı burada bilinmez.

Odo aynı zamanda başşehrin de adıdır; başka bir yerde şehirleşme yoktur – sadece birkaç dağınık mesken vardır. Nüfus iki ana kasta, asillerle pleblere bölünmüştür, ama çoğunlukla savaş esirlerinden müteşekkil üçüncü bir sınıf olan köleler de vardır. Asiller adaya dağılmış, birbirlerinden çok uzak yaşarlar; kimi ormanın yeşil derinliklerinde ya da kumsalda, kimi ağaçların yüksekteki dallarında, kimi de içerideki tepelerde bulunan meskenlerde. Pleblerle köleler ise girilmesi zor murdar yerlerde, izbelerde ya da dalgaların karaya attığı odun parçalarından yapılmış kütük kulübelerde yaşar, çünkü canlı ağaçları kesmelerine izin verilmez. Köleler hendeklerde çalışarak kulkas yetiştirir. Mezarlık yoktur, çünkü ölüler bir mercan resifine götürülerek resifin ötesindeki sulara fırlatılır. Yerliler, "Toprak çiçekler için bir vazodur, küller için değil" der, "Mezarın meyvelerini toplamaya hiç niyetimiz yok." Fırtınalı gecelerde, dalgalar resifin kayalarını dövdükçe, okyanusun derinliklerinden yükselen binlerce ölünün fısıldayan seslerini duyduklarına inanırlar.

(Herman Melville, *Mardi, and A Voyage Thither*, New York, 1849)



ODO'nun tepelerinde bir asil meskeni.

OGYGİE, batı Akdeniz'de bir adadır. Akçağaç, titrekkavak ve mis kokulu servilerden oluşan görkemli bir ormanın çevrelediği bir mağarada, su perisi Kalypso yaşar. Mağaranın kocaman ağzının üstünde, olgun meyve salkımları olan gür bir asma uzanır. Berrak suları olan dört dere, toprağın üzerinde menderesler çizerek, yan yana akar. Daha ötede, menekşe ve yabani kereviz dolu latif çayırlar uzanır. Hayvan varlığı daha çok kuşlardan ibarettir: baykuşlar, şahinler ve deniz kuzgunları. Ogygie'nin en az bir kraliyet mensubu tarafından ziyaret edilmişliği vardır.

(Homeros, *Odysseia*, İÖ 9. yy [?])

OHONOO, MARDİ TAKIMADALARI'nın bir adasıdır. Doğudan bakınca, düz sahili ve iç taraflarda birbiri ardınca yükselen üç tane muazzam kayalık terasıyla, Ohonoo, güneşe doğru çıkan devasa basamaklar izlenimi uyandırır – adayı, tanrı Vivo'nun Mardi'yi yaratışından önce semalarla yeryüzünü birleştirmek için inşa edilmiş bir merdivenin kaidesi olarak tanımlayan efsane de buradan çıkmıştır işte. Ancak Vivo yeryüzüne inince öylesine kötülükle karşılaştı ki, semalara geri döndü ve arkasındaki basamakları da yok etti. Bloklar da denize düşüp Mardi Takımadaları'nı oluşturdu.

Adanın adı, "Suçlular Ülkesi" anlamına gelir, çünkü Ohonoo, bütün çevre adalardan gelen kötüler için bir sürgün yeri halini almıştır. Burada yeni bir topluluk kurmuşlar ve onlar da değersiz bulduklarını sürgün etmişlerdir (değersiz bulunanların ilk yerleşimcilerden daha mı dürüst yoksa daha mı suçlu olduğu açık değildir).

Seyyahların hırsızlar tanrısı ve adanın koruyucusu Keevi'nin kadim heykelini ziyaret etmeleri tavsiye olunur. Heykeli Monlova Vadisi'ni kapatan kayalık sahildeki doğal bir oyuktan yükselir. Beş gözü, on eli ve altı bacağı vardır. Elleri kocamandır, her bir parmağı bir erkek kolu kadar kalındır. Efsaneye

göre Keevi altın bir buluttan düşüp uyluklarına kadar toprağa gömülmüş ve böylece de şiddetli bir depreme yol açmıştır.

(Herman Melville, *Mardi, and A Voyage Thither*, New York, 1849)

OKLAHOMA DOĞA TİYATROSU, Amerika Birleşik Devletleri'ndedir. Tiyatroda neler olup bittiği hakkında pek bir şey bilinmez. Üyeler, tiyatronun herkese iş bulacağını ilan eden bir afiş vasıtasıyla bulunur. Başvuru sahiplerine sabah saat altıdan gece yarısına kadar belirtilen bir at yarışı alanında (örneğin, New York Eyaleti'ndeki Clayton Hipodromu'nda) hazır bulunmaları söylenir.

Başvuru sahipleri yarış alanına vardıklarında, kargaşa içinde bir borazan sesiyle karşılanacaktır; Bu borazanlar birbirine aldırmaksızın çalınıyor gibidir, böylece de Oklahoma Doğa Tiyatrosu'nun büyük bir girişim olduğunu doğrularlar – sadece küçük girişimler örgütlenmeyi göze alabilir.

Yarış alanının girişinde uzun ve alçak bir platform kuruludur, üzerinde beyaz giysili ve kocaman kanatlı melekler gibi giyinmiş, altın gibi parlayan uzun borazanlar çalan yüzlerce kadın vardır. Kadınlar aslında tek tek kaideler üzerinde dururlar ama, dökümlü uzun kumaşlar bu kaideleri tamamen gözden saklar. Kaideler çok yüksek olduğu, kimilerinin boyu altı ayağa vardığı için, kadınlar da dev gibi görünür – ancak başlarının küçüklüğü bu izlenimi biraz bozar, kocaman kanatlar arasından sarkan serbest bırakılmış saçları da çok kısa, neredeyse gülünç görünür. Monotonluktan kaçınmak için kaideler farklı boyutlardadır: kadınların bazıları hayli alçaktadır, ötekiler öylesine bir yükselmiştir ki, ziyaretçiler en küçük bir esintinin bile onları devireceği duygusuna kapılacaktır. Yarım saat sonra şeytan kılığında erkekler, kadınlardan nöbeti devralır; yarısı borazan çalar –tıpkı kadınlar kadar kötü bir şekilde– yarısı da davul.

Anlaşıldığı kadarıyla, kimlik belgeleri olsun olmasın, profesyonel vasıfları olsun olmasın, bütün başvuru sahipleri kabul edilmektedir. Oklahoma Doğa Tiyatrosu'nda her iki cinsiyetten yetişkinlere, çocuklara, hatta bebeklere bile yer bulunur. İstihdamın amacı asla açıklanmamıştır.

Tiyatro'nun kendisinin ise, başkan locasını gösteren bir fotoğraf dışında, elde herhangi bir tasviri yoktur. İlk bakışta, ön locanın bir ön loca değil, sahnenin kendisi olduğu sanılabilir, altın siperinin kapsadığı alan o kadar geniştir. İnce bir makasla kesilmiş gibi oyulmuş narin kolonları arasında, sabık başkanların madalyonlarının yan yana durduğu görülebilir: bunların birinde dikkati çekecek kadar düzgün bir burun, kıvrık dudaklar, aşağı bakan ve yusyuvarlak gözkapağının örttüğü bir göz görülür. Çatıdan zemine kadar, kordonlarla ilmeklenmiş kırmızı damasko perdeler sarkar. Oklahoma Doğa Tiyatrosu, Clayton'dan trenle iki gün iki gece mesafededir.

(Franz Kafka, *Amerika*, Münih, 1927)

ONAR ŞEHRİ, Nijerya Federal Cumhuriyeti'nde, Bauchi Yaylası'ndadır. Ahım şahım bir güzelliği olmasa da Onar Şehri, karıncalar tarafından kısmen yenmiş ya da biçme makinesine kaptırılmış bir insan vücudunu toparlamaya ihtiyaç duyan ziyaretçiler için yararlı bir yerdir. Ellerini kullanmada çok başarılı olan Onar Şehri sakinleri, bir vücudu birkaç parça kemik ve bir tutam saçla baştan yaratabilirler.

Şehre ulaşmak için seyyahlar bazı talimatları takip etmelidir. Onar Şehri'ne giden yolun iki yanında yarı pişmiş yemeklerin sergilendiği tezgâhların dizili olduğunu göreceklerdir. Tezgâh sahiplerinin yarı pişmiş yemeklerini tatmaları konusundaki ısrarlarını nezaketle geri çevirip Onar Şehri'ne en çabuk gidilecek yolu sormaları tavsiye edilir. Tezgâh sahipleri gönülsüzce, orman içinde dolambaçlı yollara sapmadan seyyahları doğruca şehrin kapılarına çıkaran bir pati-

kayı işaret edeceklerdir. Onar Şehri sakinleri kapılardan geçen ziyaretçileri sadece bir gece konuk eder. Ertesi sabah ev sahipleri onlardan sığırlarını otlatmaya çıkarmalarını ister. Ziyaretçiler, kısa boynuzlu ineklerden ve uzun boynuzlu boğalardan oluşan küçük bir sürüyü peşlerine takarak, ufak bir *adduwa* ağacı ormanına gelene kadar yürümelidir. Birkaç *adduwa* meyvesi topladıktan sonra olgun olanlarını sığırlara vermeli, yeşil olanları ise kendileri yemelidirler. Bu durumda, sürünün en büyük boğası hemen şehre koşarak ziyaretçilerin sınavı geçtiğini haber verir. Onar Şehri sakinleri bunun üzerine hiç mesele çıkarmadan, ziyaretçiler tarafından sunulan kemikleri (ya da artık geriye ne kaldıysa onu) alarak parçalanmış bedeni tekrar yaratmak için inanılmaz bir yetkinlikle işe koyulurlar. Gene de ortaya çıkan sonuçların her zaman aynı olmadığını belirtmekte yarar vardır. Ziyaretçi kendisini kolsuz, dişsiz ya da burunsuz bir vücutla bulabilir, ama bu her halükârda küçük bir kemik yığını ya da bir tutam saçtan daha iyidir.

(A.J.N. Tremearne, *Hausa Superstitions and Customs*, Londra, 1913)

OOG, yeraltı kıtası PELLUCİDAR'daki bir nehir vadisidir. Tam yeri belirgin değildir ancak nehrin SARİ yakınlarındaki iç denizlerden birine aktığı bildirilmiştir. Oog, bir sıradağ ile JUKAN'LAR VADİSİ'nden ayrılmıştır.

Vadide bir tane önemli yerleşim yeri vardır: keskin kamışları toprağa dikey olarak koyup, aralarına sert ottan uzun şeritler örerek inşa edilmiş ilkel bir köy. Burası Oog'un, tabiatları ve vasıfları daha çok erkeklere has olan kuvvetli, sakallı savaşçı kadınlarının yuvasıdır. Pellucidar'da tekmiş gibi görünen Oog toplumunda, erkekler köle olarak tutulur ve köyün bahçelerine bakmaya zorlanır. Sahiplerinden kötü muamele görür, sık sık fena halde dayak yerler. Bahçelerden yiyecek çalmak ciddi bir suç sayılır ve son derece vahşi bir şekilde kırbaçlanarak cezalandırılır. Azıcık uyumasına müsaade edilen erkeklere verilen yiyecekler de kalitesiz ve yetersizdir.

Oog'un kültürel düzeyi, Pellucidar standartlarına göre bile düşüktür. Kadınlar sade toprak kaplar ve kaba sepetler yaparlar, yontulmamış taş bıçakları ve baltalarına da büyük hazineler gözüyle bakılır. Savaşta bunlara sapanlar ve ustaca yapılmış duman çubukları eklenir. Duman çubukları, yandıkları zaman ağır, yakıcı bir duman veren kamışlardır; kadınlar bunları, düşmanlarına savurup onların nefeslerini kesip körleştirmeye ve kendilerine bir duman perdesi sağlamaya çalışırlar.

Pellucidar'ın diğer kabileleri Oog kadınlarının yaptığı kanoların bütün yeraltı diyarındakilerin en iyisi olduğunu, istemeye istemeye de olsa, kabul ederler. Bu kanolar, başka köylere düzenlenen baskınlarda ve vadiye köle getirmede etkin biçimde kullanılır.

(Edgar Rice Burroughs, *Land of Terror*, New York, 1944)

OO-OH, Güney Pasifik'te, CASPAK kıyısının açıklarında bir adadır, bu bölgedeki ırkların en gelişmişi olan Wieroo'ların yurdudur. Wieroo'lar, omuzlarına bağlanmış büyük kanatlarla uçma yetisini geliştirmiştir; bu kanatlar Caspak'taki benzersiz evrim sisteminin bir sonucudur.

Caspak'lı Galu'ların efsaneleri, Wieroo'ların başlangıçta sadece basit kanatları olduğunu ve diğer yönlerden Galu'lara benzediğini anlatır. İki ırk arasında büyük rekabet varmış; bu rekabetin en büyük nedeni, Wieroo'lar doğurarak çocuk üretmeyi ilk başaranlar olurken, Caspak ırklarının her kuşağı üretmek için evrimin en ilkel evrelerinden başlamak zorunda kalmasıymış. Ancak Wieroo'lar buna rağmen kız çocuk üretememiş. Belki de bunu telafi etmek için, entelektüel potansiyellerini geliştirmek üzerinde yoğunlaşmışlar ve "Her şeyi doğru şekil-

de ya da Wieroo usulüyle yapmak" anlamına gelen *tas-ad* kavramını icat etmişler. Yavaş yavaş, *tas-ad*'ın bütün dünyaya taşınması ve yollarına çıkan herkesin yok edilmesi gerektiği kanısına varmışlar. Bu inanç doğrultusunda, kanatları iyi gelişmemiş olan herkes öldürülmüş. Wieroo'lar kendini beğenmişlikleri yüzünden Caspak'taki bütün diğer halkların nefretini toplamış ve sonunda buradan ayrılıp Oo-oh'a yerleşmek zorunda kalmışlar.

Wieroo'lar şimdiki halleriyle kanatlı zayıf insanlara benzer. Hamuru andıran yüzleri ve çökük yanakları onlara bir kurukafa havası verir, pençe gibi parmaklarıyla uzun adaleli kolları da bu izlenimi güçlendirir. Vücutları tamamen tüysüzdür, kaş ya da kirpikleri yoktur. Hâlâ kız çocuk yapamadıkları için, Caspak'ın daha ileri ırklarından kadınlar kaçırır, onları bir sonraki Wieroo erkekleri kuşağını üretmede kullanırlar. Bazen erkek Galu'lar alınıp, özel üreme modellerinin gerisinde yatan sırrı keşfetme amacıyla onlara işkence edilir.

Wieroo'ların tüm kültürü cinayet üzerine inşa edilmiştir. Yabancıları olduğu gibi kendi türlerinin üyelerini de katlederler; çocukları, hemcinslerinden korunmak için yeraltı odalarında tutulur. Adada var olduğu bilinen üç Wieroo şehri, çoğu sırıklara geçirilmiş ve maviyle beyaza boyanmış insan kafataslarıyla süslüdür. Kentlerinin kaldırımlarına da kafatasları dizilidir. Bir kurban öldürülünce, sadece kafatası saklanır. Vücudunun geri kalanı, kıyıda bulunan büyük sürüngenler tarafından yenmek üzere, sürüklenip gitsin diye nehirden aşağı bırakılır.

Wieroo şehirleri neredeyse tarife gelmez bir binalar kargaşası oluşturur. Evler birbiri üzerinde yükselerek belki de yüz ayağa ulaşır. Birçok bölgede o kadar sıkışıktırlar ki, en aşağıdaki katlara hiç ışık erişmez ve zemin düzeyinde aralarında hareket etmek imkânsızdır. Sokaklar dar ve çarpıktır, bazı yerlerde ise, son derece gelişigüzel şekilde üzerlerine dikilmiş olan binalarla tamamen kapanmış haldedirler. Binaların renkleri de, biçimleri de büyük farklılık gösterir ama çoğunun, suyu yakalayıp tutmak için kâse biçimi çatıları vardır. Normalde çatının bir yerinde kapı görevini yerine getirecek bir açıklık bulunur, aşağı katlara merdivenle inilir. Her katta şehirler gene kafataslarıyla süslenmiştir.

Ana şehre kafataslarından yapılmış bir kule ve Yedi Kafatasının Mavi Yeri denen bir bina hâkimdir. Bu ikincisi, üzerine her birinde bir kafatası olan yedi direk konmuş, mahkûmları muhafazada kullanılan kare şeklinde bir binadır. Yakınlarda, açıklıkta tek başına duran muazzam bir yapı olan ana tapınak vardır. Tabak biçimi çatısı saçakların ötesine uzanır ve tapınağa, altüst edilmiş bir çekçek sürücüsü şapkası görünümü verir. Tapınağın içinde postlar ve kürkler asılıdır, çoğu leoparlarla kaplanlara aittir. Duvarlar, kafataslarıyla ve çoğunlukla altından yapılma başka süslerle bezenmiştir – bunlar büyük ihtimalle savaş ganimetleridir, çünkü Wieroo'ların kendileri mücevher takmaz. Tavanda hiyeroglif yazılar vardır, duvarlar da kafatasları ve Wieroo kanatlarıyla süslenmiştir. Yeraltı geçitleri, açık denize akan Ölüm Nehri'ne gider.

Wieroo'ların başlıca besini, çeşit çeşit ne idüğü belirsiz şeyle karışmış bir meyve, sebze ve farklı farklı küçük balıklar harmanıdır. Bu karışım, hem şaşırtıcı, hem de leziz bir etki meydana getirecek biçimde çeşnilidir. Yemekler büyük odalarda yenir, Wieroo'lar yemek yerken tepeleri oyulmuş yüksek kaidelerde oturur. Her kaidenin tahta bir şişi ve yemeklerin daha sıvımsı unsurları için bir tarak kabuğu vardır ve her kaidede dört Wieroo oturur. Wieroo'lar büyük hızla ve gürültülü şekilde yemeyi alışkanlık haline getirmiştir, çoğu kez mümkün olduğunca hızla tıkınma çabaları sırasında yemeklerinin çoğunu kaybederler. Bu yemek mahallerinde her türlü kavga ve ağız dalaşı kesinlikle yasaktır; bu yüzden de tüm şehrin tek güvenli yeridirler.

Şehirlerin dışında, Oo-oh ormanlık ve hoş bir adadır. Komşusu Caspak'ın aksine, burada çok sayıda yırtıcı hayvan ya da ta-

rihöncesi sürüngen yoktur. Anlaşılan, Wieroo'lar adaya ilk geldiklerinde burada hemen hemen hiç hayvan yaşamıyormuş ve şimdi orada bulunan türlerin çoğu da Wieroo'lar tarafından getirilip doğal olarak yetiştirilmiş.

Wieroo giysileri ince dokunmuş kumaştandır. Elbiselerinin renkleri, sosyal hiyerarşideki konumlarını gösterir, bu konumu ise işledikleri cinayetlerin sayısı tayin eder. En alt düzeydekiler beyaz giyer; ortaya çıkarılmamış yeterince cinayeti itiraf ettiklerinde, giysilerinde sarı şeritler olmasına izin verilir. En üst düzey ise, kırmızı ve maviyle belirtilir. Mavi, cinayetin kendisinin rengiymiş gibi görünüyor; şimdiye kadar sadece tek bir Wieroo'nun masmavi bir elbise giymesine izin verilmişti, ondan "Luata ile Konuşan" diye söz edilirdi. Wieroo'ların dini hakkında pek az şey biliniyor; görünüşe bakılırsa Caspak halkları arasında yalnızca onlar bir tür örgütlü dini inanç geliştirmişlerdir ve kendilerine seçilmiş ırk gözüyle bakarlar.

(Edgar Rice Burroughs, *The Land That Time Forgot*, New York, 1918; Edgar Rice Burroughs, *Out of Time's Abyss*, New York, 1918)

OPAR, dar bir Afrika vadisinde kudretli bir şehirdir. Batıdaki sıradağlardan birinden gelen seyyah güneş ışığında kırmızı sarı parıldayan koca surlar, azametli tapınaklar, küçük kuleler, minareler ve kubbeler görecektir. Şehrin surları neredeyse aşılmaz olsa da, seyyahlara içinden geçecekleri yirmi santim kadar genişlikte bir yarık aramaları salık verilir. İçeride, yüzyılların aşındırarak altını oyduğu beton basamaklar, dar bir avluya ve ikinci bir sura çıkar. Bu iç surda bir geçit vardır; ziyaretçiyi harap olmuş, karanlık ve tehlikeli bir binalar kümesine götürür. Tepelerinde, Ateşli Tanrı'ya tapınılan Güneş Tapınağı heybet içinde yükselir.

Güneş Tapınağı'na, üstünde devasa bir kuşun heykeli olan yüksek sıra sütunlardan girilir. Duvarlarda imkânsız insanlarla hayvanların tuhaf suretleri oyulmuştur, üzerinde hiyeroglif yazı olan altın tabletler duvarların içine yerleştirilmiştir. Tapınağın içindeki odalar birbirine bağlanır ve hepsi altından yapılmış gibi görünür. Binanın ta içlerinde küçük bir oda olan Ölüler Odası vardır, ölülerin tapınmak için buraya döndüğü söylenir. Opar sakinleri, bu odalara kim girerse ölülerin eline geçeceğine ve onların tasavvur edilemez tanrılarına kurban edileceğine inanır.

Ölüler Odası'ndan, altın külçelerle dolu Hazine Odası'na giden gizli bir geçit bulunur. Hazine Odası'nın gerisinde ise, içinde binlerce yontulmuş ve yontulmamış değerli taşın muhafaza edildiği, Opar'ın Mücevher Odası vardır. Son yıllarda şehirde bir deprem olduğundan, Güneş Tapınağı'nın ne kadarının halen ayakta olduğu da bilinmemektedir.

Tapınak'ta yapılan kurban törenini gözlemek ilginçtir. Yüksek rahibe, sunak taşındaki kurbana bir güneş ışığı huzmesinin değmesini bekler; bu durum, güneşin kurbanı kendine seçtiği anlamına gelir. Sonra uzun sıralar halinde kadınlar ve erkekler, ellerinde altın kâselerle ilerler. Rahibe kurbanın kalbine bir bıçak batırır, kan kâselerde toplanır ve ayini yöneten papazlar bu kanı, güneşin sağlığına içer.

Opar'ın, ATLANTİS'in terk edilmiş bir kolonisi olduğu; sakinlerinin şanlı geçmişlerini unuttuğu ama çok zaman önce yitirilmiş görkemlerinin izlerinin Tapınak duvarlarındaki eski moda süslemelerin bazılarında hâlâ görülebileceği söylenmiş, ama kanıtlanamamıştır.

(Edgar Rice Burroughs, *The Return of Tarzan*, New York, 1913; Edgar Rice Burroughs, *Tarzan and the Jewels of Opar*, New York, 1916; Edgar Rice Burroughs, *Tarzan the Invincible*, New York, 1931)

OPHİR, güneydoğu Arabistan'da bir krallıktır. Burada en iyi altın saf ve azizlere özgü bir hayat sayılır; en iyi gümüş dürüstlük ve

adalettir; en beyaz fildişi namuslu bir ticaret; en gerçek insansımaymunlar itaatkâr bir alt sınıf ve en heybetli tavuskuşları da bilge valiler sayılır. Bizzat Hazreti Süleyman'ın, kendi diyarı için Ophir'den altın, gümüş, fildişi, maymun ve tavuskuşu satın aldığı söylenir.

Ophir kilisesi, Evanjelik Protestandır, ama insanlar Tanrı'nın onuruna yakışır biçimde davrandığı sürece, ülkenin her yanında dinsel özgürlük vardır. Kamu vaizleri ve ilahiyatçılar, dinin yorumu ve etiği dahilinde kalarak, tartışmalı konulardan mümkün mertebe kaçınmalıdır. Pazar'ı kutsal dinlenme günü olarak kabul etmeye ilişkin sıkı kanunlar mevcuttur.

Ophir yasalarına göre en yüksek erdemler, adalet ve iffettir. Pis konuşmalar ve pespaye jestler kesinlikle yasaklanmıştır ve bu suçları işleyen kişi, rütbesi ne olursa olsun, suçuna göre bir ya da iki gün süreyle başına kocaman domuz kulağı takmak zorundadır. Suç işlemeyi alışkanlık haline getirenler hayat boyu sınırlanır. Ancak ilk suç asla cezalandırılmaz, zararın ödenmesi hariç; örneğin bir hırsız, aldığı şeyin değerinin iki katını yerine koymalıdır.

Kral karısına tamamen sadık kalmalı, kusursuz bir adalet ve iffet örneği oluşturmalıdır; o ya da veliaht prens, krallıklarının farklı eyaletlerinde sık sık gezi yapmalıdır.

Seyyahlar, düellonun kesinlikle yasak olduğu konusunda uyarılır; bu suçu işleyenlerin ömür boyu küt bir tahta kılıç ve bir soytarı şapkası takması gerekir. Düello eden kişiler devletin bağışladığı hanedan arması imtiyazına sahipse, armaları, siperliği kapalı, üzerine de bir gözlük takılı, iki kedinin de kalkan destekçiliğini yaptığı bir başlıkla değiştirilmelidir.

(Kitabı Mukaddes, I. Krallar 9: 28; 10; 11; 22: 48; I. Tarihler 29: 4; II. Tarihler 8: 18; Eyub 22: 24; Mezmurlar 45: 9; İşaya 13: 22; Anonim, *Der Wohleingerichtete Staat Des bisher von vielen gesushten aber nicht gefundenen Königreichs Ophir welcher Die Völlige Kirchen-Verfassung Einrichtung der Hohen und niedern Schulen des Königs Qualitäten Vermählungs-Art Auferziehung der Königlichen Printzen und Printzessinnen die Königliche Hoffhalt und Reigerung die dabei befindlichen Bedienten Land und Stadt-Obrigkeiten deren Erwähl wohl insgemein als Insonderheit das Staats-Policey, Justiz-Commercien-Cammer und Gesundheits-Wesen betreffende Gesetze und Ordnungen Nebst allen zu wissen nöthigen Nachrichten und Merchwürdigkeiten vorstellet*, Leipzig, 1699)

ORASULLA, ALBUR'un başşehridir.

ORİAB, bkz. PNOTH; ayrıca bkz. NGRANEK.

ORMAN, yeri bilinmeyen ve sakinlerine dünyadaki son ormanmış hissi veren ağaçlık bir bölgedir. Buranın hükümdarı cadıdır, bazen erkek bazen dişi olan kadiri mutlak bir yaratıktır, zamanın başlangıcının öncesinden beri ormanda yaşamıştır ve bu bölgeyi, izinsiz girenlere karşı koruyacak şekilde büyülemiştir. Orman'a girmeye çalışan çiftçiler, avcılar ve maden arayıcılarının hepsinin korkunç kazalara uğradığı bilinir, ama çoğu kez büyü, girmeye kalkanın zihninde işler, korku uyandırır ve aniden fikir değiştirmelerine yol açar. Bu yüzden de ziyaretçiler, Orman'a seyahat etmenin neredeyse imkânsız olduğu konusunda uyarılır.

Orman'ın sakinleri arasında her türden yaratık vardır –kuşlar ve karıncalar, ayılar ve gelincikler, pumalar ve düello yapan geyikler, örümcekler, tavşanlar ve tilkiler– ve cinsiyet ile tür engellerini aşan dostça bir sevgi içinde yaşarlar. Bir zamanlar, bir bunalım döneminde Orman, cadının eski hizmetkârı olan Büyük Boynuzlu Baykuş'un kanadı altına girmiş; o da "farklı" olan her şeyi, örneğin sıradışı sayılan bütün davranışları ve yabancı olarak kabul edilen bütün özellikleri ya-

saklayarak, bir dehşet saltanatı kurmuştu. Baykuş'un diktatörlüğü, bir büyücü çırağı olan Albertus'un önderlik ettiği direniş hareketi sayesinde sona erdi. Bugün Orman'a giden az sayıda ziyaretçi, buranın barışçıl yaşantısının her karesine yayılan mutlu atmosferi paylaşabilir.

(Paul Monette, *Sanctuary*, New York, 1997)

ORMAN ADASI, yeri bilinmeyen bir adadır, adını yüzeyinin büyük kısmını kaplayan sık ormanlardan alır. Parlak renkli çiçeklerin serpiştirildiği kumsalların gerisinde, girilmesi neredeyse imkânsız ormanlar vardır. Bir ejderhanın koruduğu bu ormanlar ziyaretçilerin adanın iç tarafına gitmesini engeller.

Ancak, ormanların derinliklerine akan bir nehir bir başka giriş imkânı sağlar. Ziyaretçiler bu ormanı kolayca tanıyacaktır, çünkü adanın merkezinde bulunan tepe, karanlık ağaçlar arasından yükselen çıplak zirvesiyle, nehrin ağzından net bir şekilde görülür.

Adada tek bir yerleşim merkezi vardır: ağaç gövdeleri arasına örülmüş sazlardan yapılma, tuhaf bir şekilde inşa edilmiş binalardan oluşan dağınık bir köy. Yerliler nazik ve konuksever olmalarına rağmen, birçok yönden de ilkeldirler; sadece çakmaktaşından ya da bakırdan silah ve aletler kullanırlar; adada demir bilinmez. Seyyahlar halkın denizcilik sanatı konusunda tamamen cahil olduğunu ve başka ülkelerle ya çok az teması olduğunu ya da hiç olmadığını görünce şaşıracaktır. Pamuklu giysilerle basit bir giyinme tarzları vardır ama gösterişli altın süsler takarlar. Adada fazlasıyla altın bulunur, bu durum da zaman zaman tacirleri çeker.

Ada bir monarşidir. Kral yaşlanıp elden ayaktan düşünce, merkezdeki tepeye götürülür ve narkotik gücü olan ama hiç acı vermeyen yabani bir kökle öldürülür. Sonra cesedi kabaca yontulmuş taşlardan yapılma, tepenin yarı yokuşundaki bir şapele götürülür, tahnit edilir ve duvara asılır. Boyunlarında mevkilerini gösteren altın çelenkler takılı birçok kral cesedi halen görülebilir. Kralın hizmetkârları, efendilerinin ölümünden önce öldürülür ve tahnit edilmiş cesetleri bir süre tutulur, sonra da nehre atılır.

(William Morris, *The Earthly Paradise, A Poem*, Londra, 1868)

ORODRUİN, MORDOR'un kuzeybatısında, şimdi Hüküm Dağı ve Ateş Dağı diye bilinen aktif bir volkandır. Koca bir kül, cüruf ve yanmış taş kütlesidir. Uzun gri yamaçları, ovanın üzerinde üç bin ayağa kadar yükselir ve üstlerinde, bin beş yüz ayak daha yükselen merkezi bir koni bulunur. Dağın konisinden ve yanlarından aşağı doğru akan lav deresi, kırmızı bir ışık verir. Volkanın çıkardığı pus ve pis kokulu dumanlar, nefes almayı zorlaştırır, çevre alanı da ıssız bir kül ve toz peyzajına indirgemiştir. Sauron'un Yolu diye bilinen bir yol dağın çevresinde dönerek yukarı, Sammath Naur kapılarına, Ateş Odaları'na yükselir.

Odalar'a, doğuya bakan ve Mordor'un Karanlık Efendisi Sauron'un benimsediği göz sembolüyle işaretli bir kapıdan girilir. Ateş Odaları, Sauron'un gücünün tam merkezidir, nihai yenilgisinden önce Mordor'da kurduğu terör krallığının da merkezi olmuştu. Kıyamet Çatlakları denen çatlakta, Kıyamet Ateşi yanar; Sauron, ORTA DÜNYA'daki herkesi esir etmesini sağlayacağını umduğu Tek Yüzük'ü bu yoğun ateşte yapmıştı. O çağın sonunda Yüzük'ü kaybetti; Son İttifak'ın kuvvetleri (elfler, cüceler ve insanlar) DAGORLAD'da onunla çarpıştı ve savaş Orodruin yamaçlarına kadar taşındı. Orada Sauron yenilgiye uğratıldı ve Kral İsildur yüzüğü ele geçirip Karanlık Efendi'nin gücünü yok etmek için onu Sauron'un parmağından kesip çıkardı.

İsildur eğer yüzüğü, onu eritebilecek güce sahip yegâne alevi veren Kıyamet Çatlakları'na atmış olsaydı, Sauron ebediyen yok edilecekti. Ama Tek Yüzük'ün bozu-

cu etkisi işlemeye başlamıştı bile. İsildur onu kendisi için istedi, aldı götürdü ve onun ihanetine uğradı.

Üç bin yıl sonra Tek Yüzük, onu Kıyamet Çatlakları'na atmaya niyetli yüzüktaşıyıcı Frodo tarafından yeniden Orodruin yamaçlarına taşındı. Frodo da son anda yüzüğün etkisine girdi ve parmağında yüzükle durup tereddüt etti. Ama kendisi de yüzüğü tutkuyla isteyen yol arkadaşı Gollum ona saldırdı, parmağını ısırıp kopardı ve Tek Yüzük'ü de kendisiyle birlikte götürerek Kıyamet Çatlakları'nın alevleri içine düştü.

Yüzük'ün yok edilmesi, bütün Mordor'da büyük yıkıma yol açan büyük bir patlamayı başlattı. Tarih Mart 3019 Üçüncü Çağ idi. Sauron'un Mordor'a 3320 İkinci Çağ ve 2954 Üçüncü Çağ'da geri dönüşünde de büyük volkanik patlamalar olduğu bilinir.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

OROFENA, Güney Pasifik'te, Samoa'nın doğusunda bir adadır, altında insanlığın en tehlikeli düşmanlarından biri barınır. Bir mercan kayasıyla çevrili olsa da Orofena aslında volkanik kökenlidir. Adanın kendisi sönmüş bir volkanın kenarıdır: merkezdeki büyük göle doğru eğim yaparak inen geniş, daire şeklinde bir toprak şeridi. Gölün ortasında ise küçük bir ada vardır.

Adanın çoğu ormanla kaplıdır ama, dalgalanan palmiyelerin serpiştirilmiş olduğu geniş çalılık alanları da vardır. Ekilmiş alan azdır, çünkü yerliler, sadece acil ihtiyaçlarını karşılayacak kadar yiyecek yetiştiren, daha çok ekmekağacı meyvesi ve yabanıl ağaçlardan çıkanlarla yaşayan tembel bir ırktır. Tek ehli hayvan domuzdur, ama domuzlar bile yarı yabanidir ve esarette yetiştirilmemiştir. Nüfusun beş ila on bin arasında olduğu tahmin edilir. Adanın eldeki yiyecek kaynaklarıyla yaşanamayacak kadar kalabalıklaşmasını önlemek için, bebekler öldürülür.

İnsanlar yakışıklıdır, ince uzundur, ince, düzgün yüz hatları vardır. Son derece ilkel kaldıkları halde, sanki daha önce daha eski bir dünyayı tanıyıp da sonradan unutmuşlar gibi büyük bir kadimlik havasına sahiptirler. Erkekler, peştamallar hariç, çıplak dolaşır; kadınlar boyunlarına çiçekten yapılma çelenkler takarlar. Liderleri kuştüyünden bir pelerin giyer, rahipler de korkunç maskeler takar, sepete benzeyen, üstünde gösterişli tüylerin bulunduğu süslü başlıkları vardır. Lisanları etkileyici ve müzikaldir, vurgu sistemleri biraz farklı olsa da, Polinezya dilini andırır gibi görünür.

Orofena halkının kökenlerine ilişkin herhangi bir gelenekleri yoktur, ama atalarının hep bu adada yaşamış olduğuna inanırlar. Müzikal ve şair ruhlu bir halktır, artık anlamadıkları bir dilde birçok şarkıları vardır.

Tanrılarından "Savaşan" Oro diye söz ederler ve geleneksel olarak onu temsil ettiği varsayılan bir puta tapınır, insan kurbanı ve yamyamlık içeren ayinler uygularlar. Oro'nun, her şeyi yaratan ve denetleyen yaratıcının, Degai'nin (Kader) hizmetkârı olduğu söylenir. Efsaneye göre Oro çevredeki toprakların sular altında kalmasına yol açmış, sadece Orofena'lıların atalarının hayatını bağışlamış ve sonra da gölün ortasındaki, şimdi sadece doruğu görülen volkana yerleşmiştir. Orofenia'lılar için göl kutsal bir yerdir ve rahipler dışındaki herkes, ortasındaki adadan uzak durur.

Oro kültü ile onu çevreleyen efsanelerin gerçekte bir temeli olduğu keşfedilmiştir. Birinci Dünya Savaşı'ndan kısa süre önce üç İngilizin bir siklona yakalanan yatları, Orofena'da batmıştı. Rahiplerin muhalefetine rağmen, göldeki adalardan birine çıkmayı başardılar. Burada, mağaranın altındaki yapay bir odada, kristalden tabutları içinde iki ceset buldular. Daha yakından muayene edince cesetlerin aslında yaşadığı ve yarı-canlılık halinde muhafaza edildikleri anlaşıldı. İngilizler o zaman uyuyanların, vaktiyle dünya-



OROFENA'dan bir rahip maskesi.

yı yönetmiş olan yarı tanrı bir ırktan geriye kalan son iki kişi, 250 bin yıldır yarı canlı halde yaşayan Oro'nun kendisi ile kızı Yva olduğu yolundaki şaşırtıcı keşifte bulundu.

Yüzyıllar boyunca büyük hükümdarlar olarak hüküm sürmüş, sırlar keşfetmiş, muazzam bir siyasi iktidar elde etmiş ve sınırsız servet biriktirmişlerdi. Hikmet Çocukları olarak biliniyorlardı, yavaş yavaş, çevrelerinde ıstırap çekip ölenlere kayıtsız kalarak, tecrit olmuş halde yaşayan, ayrı bir ırk oluşturmuşlardı. Tek bir hükümdar altında birleşmiş olan dünya sonunda Hikmet Çocukları'na savaş ilan etti, onları tam Orofena adasının altında müstahkem bir şehir olan Nyo'ya sığınmaya zorladı. Yeraltı sığınaklarında tuzağa kısılmış kalan Hikmet Çocukları, yüzyıllar boyunca tanrı Degai'ye tapınmayı sürdürüp sanat ve bilimlerini geliştirerek var olmaya devam ettiler. Ama sonunda güçleri azalmaya –rahiplerinden biri "karanlıktaki çiçekler gibi" diyor– ve dünya ulusları onlara karşı zafer kazanmaya başladı.

Oro, sadece Hikmet Çocukları'nın bildiği sırları insanlara öğretmeyi ve kızını dünyanın hâkimi Milletler Prensi ile evlendirmeyi içeren bir barış önerisini reddetti. Irkının yok olmaya mahkûm olduğunu görerek, insanlığın tümünü yok edip yüzyıllar boyunca uyumaya karar verdi. Dünyanın dengesini değiştiren Oro, karayı denize, denizi karaya çevirdi, insanlar boğuldu.

Oro uzun uykusundan uyandığında, İngilizlere müthiş güçlerinden bir kısmını gösterdi; bedenini bırakıp ruhsal bir düzlemde dünyayı dolaşan Oro, kâşifleri geniş, sessiz sokakları, mermerden evleri ve avluları, muhteşem tapınakları ve saraylarıyla, yeraltındaki Nyo şehrini ziyarete götürdü. Nyo'da İngilizler, vaktiyle Hikmet Çocukları'nı ayakta tutmuş ve belki de en sıkı saklanmış sırları olan mucizevi sıvıyı, "hayat suyu"nu tattı. Buna karşılık onlar da Oro'ya modern dünyadaki gelişmelerden söz etti. Ona verdikleri bilgiler ve ruh-bedeni modern dünyayı dolaşırken gördüğü şeyler, Oro'yu dünyayı bir kere daha yok etmenin gerekli olduğuna ikna etti; böylece harabeler üzerinde gerçekten büyük bir uygarlık inşa edilebilecekti. Yva ve İngilizleri de yanına alarak, dünyanın merkezinin derinliklerine, nihai "denge merkezi"ne indi. Burada –çok iyi bilindiği gibi– bizzat doğanın yaptığı muazzam, alevli bir jiroskop, dünyanın kaderini kontrol eder. Oro'nun planı onu normal yolundan saptırarak dünya yüzeyinin yeniden sular altında kalmasını sağlamaktı. Ancak Yva'nın son dakikada müdahale etmesi, bunu yapmasını engelledi. Kendini Oro'nun kudretinin önüne atan Yva yok oldu – ve bu da, her şeye rağmen, küçük çapta bir depreme yol açtı.

Üç İngiliz bir dizi tünelden geçerek yeniden Orofena'ya ulaşmayı başardı. Ancak oraya gittiklerinde, deprem nedeniyle volkanın, gölün ortasında minik ve önemsiz bir adacık halini aldığını gördüler. Nyo'dan kalanların ne kadarının yüzey altında varlığını sürdürdüğü bilinmiyor.

Bugünün seyyahları, Hikmet Çocukları uygarlığından kalan ve gözle görünen şeylerin Orofena'nın kendisinin dağılmış harabeleri ve birkaç merak çekici heykel parçasından ibaret olduğunu görecektir.

Orofena'lılar depremi beyaz adamın

kutsal şeylere saygısızlığının doğrudan bir sonucu olarak kabul ettiler ve üç kâşifi, ilk kazadan nasılsa kurtulmuş bir cankurtaran sandalıyla adayı terk etmeye zorladılar. Kazazedeler sonunda, tarifesiz işleyen buharlı bir yük gemisi tarafından bulundu ve Avrupa'ya döndü.

Oro'nun kendisinin kaderi ise belirlenmemiştir. Barbarossa ya da Arthur gibi uyuyan kral efsanelerinin arkasında onun bulunması mümkündür. Orofena'ya giden seyyahlar, bulabilecekleri herhangi bir tabutu açmamaları ve sızan musluklar konusunda yerel yetkilileri hemen haberdar etmeleri konusunda uyarılır.

(Henry Rider Haggard, *When the World Shook, Being an Account of the Great Adventure of Bastin, Bickley and Arbuthnot*, Londra, 1918)

OROONOKO ADASI, Batı Hint Adaları'ndan biridir, daha çok Büyük Britanya ile ticareti nedeniyle bilinir. Balık, karaca eti, maymun, papağan ve sepetleri, boncuklar ve metal nesnelerle değiş tokuş ederler.

Yerlilerin kırmızımsı sarı derileri vardır, kendilerini derilerine iğnelerle tutturdukları boncuklar ve deniz kabuklarıyla bezerler. Kralları yoktur. En yaşlı savaşçı, doğal lider olarak tanınır ve ona asla itaatsizlik edilmez.

Yerliler yılda bir günü İngiliz valinin ölümünün yasını tutmaya ayırırlar. Ancak, bu gelenek başladığında vali henüz ölmemişti. Anlaşılan belli bir yemeğe katılma sözü vermiş ama sonra gelmemiş ve adalılar da bir adamın sözünü tutmamasına ancak ölümün neden olacağını düşündükleri için, otomatikman onun öldüğünü varsaymışlar. Onun için yas tutmuşlar, şahsen ortaya çıkışı bile onları teselli etmemiş; sanki hayaletmiş gibi onu görmezlikten gelmişler. Her yıl onun şerefine cenaze oyunları düzenlenir.

(Aphra Behn, *Oroonoko, or the Royal Slave*, Londra, 1678)

ORRİMY, bkz. HOSK.

ORSENNA, FARGESTAN'ın karşısında, Sirte Denizi'nin öbür kıyısında uzanan kadim bir ülkedir. Vaktiyle önemli bir ticari imparatorluk olan Orsenna, denizin alüvyonla dolması ve çölün yavaş yavaş sokulması yüzünden düşüşe geçmiştir. Güneydeki limanların çoğu artık tamamen alüvyonla dolmuştur, gemicilik de balıkçılıkla ve yerel ticaretle sınırlıdır.

Orsenna halkı ciddidir, hatta davranışları soğuktur ve son derece ağırbaşlı bir şekilde giyinirler; güneyliler biraz daha coşkulu ve sosyaldir.

Anakara, yabani koyunlar ve bizon sürüleri için olduğu gibi jerboa için de doğal bir ortam oluşturur. Yarı çöl steplerde, yabani köpekler avare avare dolaşır.

Orsenna'da şiddetli fırtınalara ender rastlansa da ziyaretçiler kışların nemli olduğunu unutmamalıdır. Güney kıyısında sık sık sis ve pus görülür.

Orsenna Hıristiyan bir ülkedir ama Doğu kiliseleri arasındaki doktrin kavgalarına müdahalesi yüzünden, Hıristiyanlığı şiddetle eleştirilmiştir; Orsenna dininin başlangıçta doğunun Nesturi kiliseleriyle hatta bazı İslam gizli ayinleriyle bağlantılı olduğu anlaşılıyor. Ülkenin dinsel hayatı, kimileri Maremma'daki İran kubbeleriyle ünlü Aziz Damasus kilisesiyle bağıntılı olan birçok popüler batıl itikat içerir. Aziz Damasus, Noel'de geleneksel beşik yerine bir balıkçı teknesi modeli koyma geleneğiyle de bilinir. Şehir kiliselerinin dışında, güneyde oraya buraya serpiştirilmiş şapellerle manastırlar vardır. Dinin bu ileri karakollarında, beyaz giysili keşişler ile gezici rahipler hizmet verir.

Adı gene Orsenna olan başşehir, içerilerde, Zenta Nehri'nin yukarısındaki bir tepede bulunur. Şehrin yukarı kısımları, Aziz Yahuda Katedrali ve Güvenlik Konseyi'nin yalın feodal sarayı çevresinde toplanır. Bu bölgenin dar, kalabalık sokakları, Orsenna siyasi hayatının çok karakteristik özellikleri

olan dedikodu, söylenti ve ayaklanmalar için geleneksel mekândır. Zenta kıyılarında başşehrin, çoğu kez nehir boyundaki bataklıklardan yükselen pusla örtülü, ticaret ve değiş tokuş alanları vardır. Orsenna'nın büyük kısmı, çürüme işaretleri verir: Varoşlardaki Selvaggi Bahçeleri harap haldedir ve pek az gezilir. Orsenna, ülkenin ticari ve idari merkezi olduğu gibi, eski ve ünlü bir üniversitenin de bulunduğu yerdir. Konsey Galerisi, aralarında ünlü portre ressamı Longhone'un eserlerinin de bulunduğu tablo koleksiyonu için ziyaret edilmelidir.

Sirte'nin Venedik'i de denen Maremma güneydedir, denize akan nadir *oued*'lerden yani nehirlerden birinin ağzına yakındır. Şimdi deltanın büyük kısmı kuru toprak haline gelmiştir, Maremma da biraz içerde kalmıştır. Bir zamanlar, savaş Fargestan ile olan ilişkilere son vermeden, bu ülkeyle ticaret yapılan liman olarak büyük refah içinde yaşamıştı. Çoğu artık yarı yarıya terk edilmiş olsa da, kanallarıyla sarayları onun geçmişteki büyüklüğünün kanıtıdır. Kentin kendisinden biraz ayrık olan Aldobrandi Sarayı, bir kanalla bir lagün arasında yükselir. Dikdörtgen biçimindeki kulesi Orsenna mimarisinin parlak dönemini hatırlatır ama, genel görünüşü müstahkem bir şato görünüşüdür. Zemin kat, üstlerinde bir teras olan sıra kemerlerle çevrilidir, vaktiyle sarayı çevrelemiş olan bahçelerin izleri de halen görülebilir. Maremma artık çöküş halinde olsa da, Orsenna'nın birçok aristokrat ailesi yaz sonunu geçirmek için buraya gelir.

Maremma, aslında Fargestan'la yapılan savaşlarda bir savunma sistemi olarak inşa edilmiş önemli bir kıyı garnizonu olan Amirallik'e en yakın olan kenttir. Muhtemel istila söylentilerinin ardından, kale bu yakınlarda restore edilmiştir. Ziyaretçiler, Amirallik'te kimse yaşamadığı ve hendeklerin dolmaya bırakıldığı zamanlarda duvarları bürümüş olan sarmaşıkların hâlâ durduğunu fark edecek. Binanın merkezindeki Harita Odası, önemli bir kara ve deniz haritası koleksiyonu içerir, aralarında seyyahların başka hiçbir yerde bulamayacağı kara ve deniz haritaları da vardır. Kalenin yukarısındaki alçak bir tepede bulunan, taş duvarlarla çevrili mezarlık, komşu malikânelerin efendilerinin geleneksel gömülme yeridir. Yıllık bir törende, mersin ve defneden oluşan bir çelenk buraya, Orsenna armasının önüne yerleştirilir.

Amirallik, bazı bölümleri Romalılar tarafından inşa edildiğine ilişkin kanıtlar sunan kötü bakılmış bir yolla başşehre bağlanır. Amirallik civarındaki ıssız Sirte Eyaleti'ne erişmeden önce, kadim yol sadece göçebelerin uğrak yeri olan ve içinden zaman zaman patikaların geçtiği kupkuru, yarı çöl bir bölgeden geçer. Sonra da, bir vakitler önemli bir sulama sisteminin merkezi olan ama artık bitkilerin fena halde sardığı, harabe halindeki Sagra kentinden. Sagra çürümüş haliyle bile, Orsenna'lıların "soylu" addettiği granitle mermeri ne kadar çok tercih ettiğini gözler önüne serer. Sagra'nın ötesinde yol, kıyıda çamurluk arazi ve Sirte kıyısının boş lagünleri boyunca uzanır. Ne Amirallik ne de kıyı eyaleti, pek öyle makbul donanma ya da askeri tayin yerleri sayılmaz.

Orsenna'yı, ülkenin kadim ailelerini temsil eden Seigneurie yani Lordlar Meclisi ve seçilmiş bir Senato yönetir. Yürütücü organ, Kançılarya'dır; iş ve dış güvenliği etkileyen bütün konulardan bir Güvenlik Konseyi sorumludur. Konsey büyük bir casuslar ordusu kullandığı için, gücünün gerçek boyutlarını ve nüfuzunu tayin etmek zordur.

Orsenna Anayasası'ndan ülke dışında çoğu kez iyi bir yönetim modeli olarak söz edilir, ancak yakından inceleyenlerde müzelik olduğu izlenimini uyandırır. Yüzyıllar içinde hükümetin geleneksel işleyişi, çok küçük seçkin bir kesim hariç olmak üzere herkes için anlaşılmaz bir hal almıştır. Orsenna siyasetinin gerçek yapısı ve Fargestan ile uzun süreli savaşın kökenleri, sadece birkaç kişiye malumdur ve her ikisinin de arkasındaki ilkeler, kuşaktan kuşağa kıskançlıkla aktarılır. Güçler dengesindeki değişimler neredeyse gizliden gizliye meydana gelir, hayli entrika ve iç casusluk içerir; öyle ki büyük

bir siyasi değişikliğin meydana gelmiş olduğunun pek az kişi farkına varır. Orsenna siyasi hayatı, başlangıçta başarılı partilerin konumları ile yapılarına hayli yabancı görünen unsurları yavaş yavaş içlerine çektikleri "dozaj" uygulamasıyla, izlenmesi daha da zor bir hal alır. Devlet dilinin resmiliği ve antikalığı da, işleri kolaylaştırmaz. Kadim terimler, bazıları artık gerçek anlamda var olmayan şeylere gönderme yapsa da, halen mümkün mertebe kullanılmaktadır. Böylece, Sirte kıyı hattından "cephe", orada halen bulundurulan enkaz halindeki birkaç gemiden de "filo" diye söz etme alışkanlığı halen sürer.

Orsenna tarihinin geniş kapsamlı bir açıklamasıyla ilgilenen seyyahların, Orsenna'nın ilk dönem tarihi ve kâfirlere karşı haçlı seferlerinin yetkin bir hikâyesini sunan Danielo'nun *Kökenlerin Tarihi*'ne başvurmaları salık verilir. Danielo Arap istilası sırasında bütün kıyı bölgesi sulandığı sırada var olan zengin uygarlığı da anlatır. Bu sulama tesislerinin harabeleri Sagra'da ve güneyin yarı çöl bölgelerinde görülebilir.

Ülkenin daha yakınlardaki tarihi, üyeleri bugün de Orsenna'nın Borgo banliyösünde yaşayan meşhur Aldobrandi ailesinin çoğunlukla dahil olduğu fırtınalı bir komplolar, suikastlar ve kaçırmalar dizisinden oluşur. Bu kadim ve soylu aileden, siyasi inançları ve savaş sırasındaki eylemleri nedeniyle sürgünü ya da ölümü tanımış olanların sayısı az değildir. Son üç yüzyıldır Orsenna resmen komşu ülke Fargestan ile savaş halindedir. Bu savaş, kıyıdaki korsan baskınları yüzünden başlamıştır. Bu baskınlara karşı misilleme olarak Fargestan'ın başşehri Rhages, Orsenna filosunun bombardımanına hedef olmuştur ve bu olay hâlâ her yıl kutlanır. O gün bugün, savaş içten içe kaynarcasına sürmüştür, ancak bu yakınlarda pek az sayıda önemli olay yaşanmıştır.

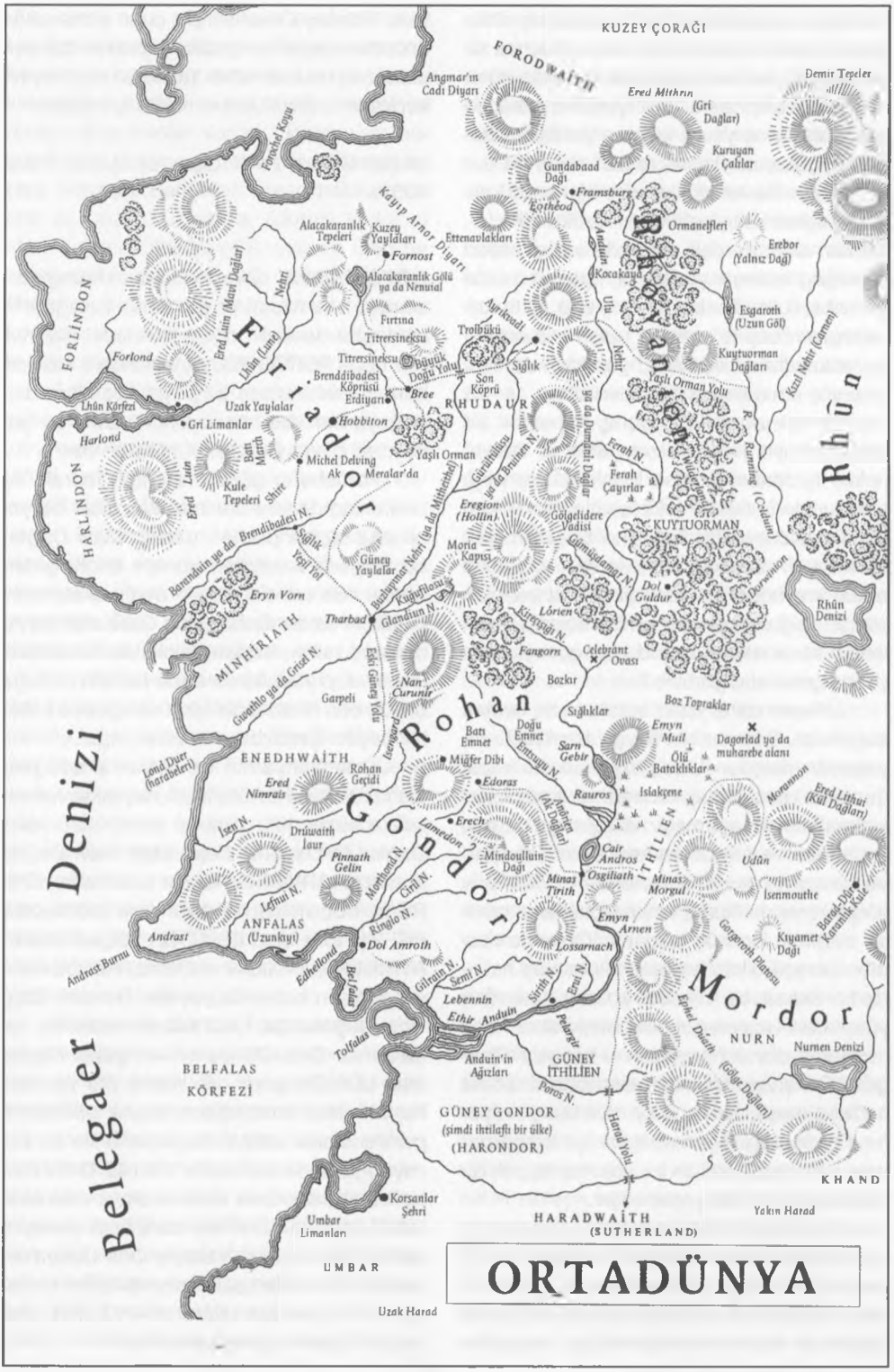
Aldobrandi ailesi savaşlara her zaman büyük ölçüde dahil olmuştur. Aralarından Piero karşı tarafa geçmiş ve Rhages savunmasını örgütlemeye yardımcı olmuştur. İhaneti bugün de hatırlanır ve ziyaretçiler, başşehirdeki Konsey Galerisi'nde onun portresinin önünden geçerken şapka giymenin âdetten olduğunu unutmamalıdır (aslında bu portre bir kopyadır; orijinali Maremma Sarayı'ndadır).

(Julien Gracq, *Le Rivage des Syrtes*, Paris, 1951)

ORTA DÜNYA, bilinen dünyanın kuzeybatısındaki AMAN'dan engin deniz Belegaer'le ayrılır, bu denizin doğu yanındadır. Kesintili kıyı hattı, FOROCHEL çevresindeki kasvetli karlı çoraklıklardan başlayıp kuzeybatıdan doğuya binlerce mil boyunca uzanarak güneydeki büyük Belfalas Körfezi'ne varır.

Forochel'in güneyine doğru toprak, üç tarafından denizle sarılmış muazzam bir yarımada biçiminde ileri uzanır. Mavi Dağlar bu bölgede kuzeyden güneye doğru gider, batılarında ise dağlar ile deniz arasındaki LİNDON vardır. Daha önce Ossiriand adıyla bilinen Lindon, Kadim Günler'de Gri elflerin ülkesi olup yüzyıllarca önce denizin yuttuğu büyük batı ülkesi Beleriand'dan geriye kalan tek şeydir. Şimdi burada elfler yaşar.

Orta Dünya'nın en büyük sıradağları olan DUMANLI DAĞLAR, bu toprakların ortasında kuzeyden güneye uzanır. Dumanlı Dağlar ile bölgenin batısındaki Mavi Dağlar arasında, ARNOR'un kadim krallıklarını, SHİRE'ın hobbit topraklarını ve merkezde BREE'yi içine alan ERİADOR bölgesi uzanır. AYRIKVADİ, HOLLİN ve DUNLAND, bu koca sıradağların batısında yer alır. Dumanlı Dağlar'ın doğusunda, ULU NEHİR vadisi ile, bir zamanlar Orta Dünya'nın en güzel köşesi olan LÓRİEN vardır. Ve nehrin öte yanında Kuytuorman, sıradağların büyük bölümüne paralel olarak uzanır. Kuytuorman'ın en kuzeydoğusunda cücelerin YALNIZ DAĞ Erebor'un altındaki ünlü meskenleri ve insanların DALE ile GÖL-KENT'teki belli başlı yerleşim merkezleri bulunur. Vaktiyle Orta Dünya'nın hayli büyük bölümünü kaplamış kadim ormanın kalıntılarından oluşan FANGORN, Dumanlı Dağlar'ın güney ucundadır.


KUZEY ÇORAĞI
FORODWAITH
Angmar'ın Cadı Diyarı
Ered Mithrin (Gri Dağlar)
Demir Tepeler
Kuruyan Çalılar
Gundabaad Dağı
Framsburg
Eotheod
Ormanelfleri
Erebor (Yalnız Dağ)
Esgaroth (Uzun Göl)
Kuytuorman Dağları
Kayıp Arnor Diyarı
Alacakaranlık Tepeleri
Kuzey Yaylaları
Ettenovlakları
Fornost
Alacakaranlık Gölü ya da Nenuial
Fırtına Tittersineksu
Büyük Doğu Yolu
Son Köprü
Brendibadesi Köprüsü
Erdiyarı
Bree
RHUDAUR
Trolbükü
Ayrıkvadi
Sığlık
Ulu Nehir
Yaşlı Orman Yolu
Kısa Nehir (Carnen)
Rhûn
Forlond
Erid Luin (Mavi Dağlar)
Lhûn (Lune)
FORLİNDON
Lhûn Körfezi
Uzak Yaylalar
Gri Limanlar
Harlond
Hobbiton
Michel Delving
Ak Meralar'da
Yaşlı Orman
Ferah N.
Ferah Çayırlar
Eregion (Hollin)
Gölgelidere Yadisi
KUYTUORMAN
Gümüşdamar N.
Dol Guldur
Dorwinion
Rhûn Denizi
HARLİNDON
Bata March
Kule Tepeleri
Şihire
Brendibadesi N.
Sığlık
Yeşil Yol
Bansdaun ya da Brendibadesi
Güney Yaylalar
Moria Kapısı
Eryn Vorn
Tharbad
Glanduin N.
Kuğuflaası
Kırmızığı N.
Lórien
Celebrant Ovası
Fangorn
MİNHİRİATH
Eski Güney Yolu
Nan Curunír
Bozkır
Garpeli
Sığlıklar
Boz Topraklar
Doğu Emnet
Batı Emnet
Emyn Muil
Dagorlad ya da muharebe alanı
Ölü Bataklıklar
Sarn Gebir
Entuvaşı N.
Rohan
Müfer Dibi
Edoras
Rauros
Islakçene
ENEDHWAİTH
Rohan Geçidi
Ered Nimrais
Lemd Dyer (Harabeleri)
Erech
Andrast (Ak Dağlar)
Morannon
Ered Lithui (Kül Dağları)
İsen N.
Drúwaith Iaur
Lamedon
Mindolluin Dağı
Cair Andros
ITHILIEN
Udûn
Pinnath Gelin
Morthond N.
Gilrıı N.
Lefnui N.
Minas Tirith
Osgiliath
Minas Morgul
Isenmouthe
Barad-Dûr Karanlık Kule
ANFALAS (Uzunkıyı)
Ringlo N.
Dol Amroth
Lossarnach
Emyn Arnen
Gorgoroth Platosu
Kıyamet Dağı
Andrast
Andrast Burnu
Edhellond
Bel Falas
Gilrain N.
Serni N.
Sirith N.
Erui N.
Lebennin
Ethir Anduin
Mordor
Ephel Dúath (Gölge Dağları)
NURN
Nurnen Denizi
Pelargir
Tolfalas
BELFALAS KÖRFEZİ
Anduin'in Ağızları
GÜNEY İTHİLİEN
Poros N.
GÜNEY GONDOR (şimdi ihtilaflı bir ülke) (HARONDOR)
Harad Yolu
KHAND
Yakın Harad
Korsanlar Şehri
Umbar Limanları
HARADWAİTH (SUTHERLAND)
UMBAR
Uzak Harad
Belegaer Denizi
ORTADÜNYA

Dumanlı Dağlar'ın güneyinde, buradan ROHAN'ın çimenli ovalarıyla ayrılmış olan AK DAĞLAR vardır. Büyük GONDOR diyarı, Ak Dağlar'ın çevresinde uzanır; sınırlarını ise güneyde Belfalas Körfezi, doğuda ise MORDOR çizer. Orta Dünya'nın en büyük şehirleri buradadır, özellikle de MİNAS TİRİTH'teki başşehir.

Orta Dünya'nın en güneyde HARAD'a, doğuda da RHÛN'a sınırı vardır.

Orta Dünya efsanelerine göre dünya, bütün yaradılışın kaynağı ve bütün varlıkların en güçlüsü olan Eru ya da İlúvatar'ın müziğiyle yaratılmıştır. Sahip olduğu Yokedilemeyen Alev ile, yarattıklarının ilki olan Ainur ya da Kutsal Olanlar'ı canlandırdı. Onlar da önce tek tek, sonunda da birlik ve uyum içinde, Eru'ya şarkı söylediler. Eru görkemli ana motifini Ainur'a açıkladı ve onlardan, bu motifi donatmalarını istedi. Cevaben söyledikleri şarkı Zamandışı Salonlar'ın boşluğunu, karmaşık melodilerin güzel sesiyle doldurdu. Ainur'un en büyüğü olan ve isyan ederek hepsi kendi hayalhanesinden çıkmış motifler yaratmak isteyen Melkor'un şarkısıyla, müziğe ahenksizlik girdi. O zaten daha önce Yokedilemeyen Alev'i beyhude yere aramıştı, şimdi de kendi çeşitlemelerini Eru'nun müziğine katmaya çalışıyordu. Sonuç olarak, müzik iki ayrı motif halinde gelişti; biri güzel, yüce ve ağırdı, diğeri ise gürültülü ve tekrar doluydu. İkincisi birincisine baskın olmaya çalışıyordu ama, yükselen motife gürültülü unsurların dahil edilmesinden başka bir özelliği yoktu, çünkü hiçbir müzik, bütün müziğin kaynağı olan Eru'nun müziğinden büyük olamaz. Derken, adım adım yaratılmasına yardımcı oldukları müzik Ainur'a görünür hale geldi, böylece yaradılışına katıldıkları dünyayı gördüler: boşluktaydı ama onun bir parçası değildi. Tarihini ve gelişimini olduğu gibi hayal etmedikleri şeyleri de gördüler; İlúvatar'ın çocukları, yalnızca İlúvatar tarafından yaratılmış elfler ve insanlar gibi. Onun sunduğu üçüncü motifin bir parçasıydılar, çocukları Ainur değildi, ama farklı ve özgür oldukları için onlar tarafından seviliyorlardı ve Ainur elflerle insanların gerçekten *olmalarını*, sadece düşünce düzeyinde kalmamalarını istiyordu. Melkor ise elflerle insanlara vaat edilen armağanları kıskanıyordu ve onları iradesine tabi kılmak, özgürlüklerini yok etmek için uğraşmaya başlamıştı.

Ainur'un arzusu o kadar büyüktü ki, İlúvatar Yokedilemeyen Alev'i dünyaya göndereceğini ve dünyanın var olacağını söyledi. "Eä!" ("Var Olsun!") sözcüklerini telaffuz etti ve böylece Eä, şimdiki haliyle dünya, varoldu. İsteyen Ainur'un Eä'ya inmesine izin verildi, bunu yapınca Valar, yani daha alt derecede ruhlar haline geldiler, ama insanlar onlara gene de tanrı dedi. Aynı zamanda, Ainur'un düşünü yaratmak için uzun süre ve sıkı bir şekilde çalıştıkları için Dünyanın Güçleri olarak da tanındılar. Başlangıçta güzel bir bahçe yarattılar ama Melkor, ona sahip olma niyetiyle yeryüzüne geldi. Bu, Valar ile, vadilerini yükselten, dağlarını yıkan ve denizlerini dolduran Melkor arasındaki ilk savaşa yol açtı. Özgün tasarım asla gerçekleştirilmedi ve yeryüzü Arda, özgün tasarımdaki gibi alevden kalbi olan bir bulutu andıracağına, sıkı sağlam bir cisim olarak yaratıldı. İlúvatar çocuklarına bir armağan daha verdi; Ainur'un müziğiyle sınırlı diğer yaratıkların aksine, onların kendi hayatlarını biçimlendirme güçleri olacaktı. Büyük güzellik yaratacak güçleri olacak, dünya ile tatmin olmayıp ötesini arayacaklardı. İnsanların özgürlükleriyle birlikte ölümleri de geldi. Elfler yaratıkların en güzelleri olacak ve daha da büyük güzellik yaratacaklardı. İnsanların aksine, kederden ölmedikleri ya da tükenip gitmedikleri sürece ölmeyeceklerdi. Dünya yaşadıkça yaşayacaklar, ancak yüzyıllar geçtikçe yorulma eğilimi göstereceklerdi. Aralarından ölenler, VALİNOR'daki Mandos saraylarına gidecekti.

İlk elfler, Orta Dünya'nın kuzeydoğusunda olduğu söylenen Cuivienen'de uyandı. Valinor'dan biri olan Varda, gümüş çiyden yıldızların yapımını bitirdiği sırada uyandılar. İlk gördükleri şey yıldızlar olduğu için elfler hep her şeyden çok Varda'yı sevmiştir. İlk elflere Eldar denirdi, ancak daha sonra bu isim

sadece Valar ile Melkor arasındaki savaşta Orta Dünya'nın büyük kısmı yok olunca batı yolculuğunu yapmış olanlar için kullanıldı; gitmemiş olanlara ise Avari ya da Gönülsüzler dendi. Başlangıçta Eldar'ın üç akraba soyu vardı; Vanyar yani Güzel Elfler, Aule'den (Valar'dan biri) çok şey öğrenen Noldor yani Derin Elfler ve Teleri, yani Enarka Elfleri.

İnsanlar Orta Dünya'nın doğusunda, ilk güneş doğarken uyandı. Birçok isimle bilinirlerdi: Hildor, Takipçiler, İkinci Halk, Yabancılar, Güneşin Çocukları. Valinor'a hiç gitmemiş olan ama kendilerinden bilge ve güzel olan Karanlık Elfler'in yoldaşı oldular. Batı'ya, Beleriand'ın şimdi kayıp topraklarına seyahat eden insanlara oradaki elfler dostluk gösterdi ve bunlar Edain ya da daha sonra Dúnedain, Batı İnsanları olarak tanındılar. Artık Morgoth adıyla bilinen Melkor'a karşı Valkar'ın saflarında savaşan tek insan grubu onlardı. Valar ödül olarak onlar için ELENNA adlı, Orta Dünya ile Valinor'un ortasında bulunan bir ada yarattı. Elenna yok olunca, Dúnedain'in Orta Dünya'daki başlıca yerleşim merkezleri Arnor ve Gondor oldu; hısımları da Dale'e, ANDUİN Vadileri'ne ve Rohan'a yerleşti. Başka insan ırkları ise Hollin, Ayrıkvadi, Kuytuorman ve Lórien'e yerleşti. Teleri ise TOL ERESSEA'ya yerleşti ve bunun bir sonucu olarak biraz farklı şekilde gelişti.

Cücelerin ise Aule tarafından, Orta Dünya dağlarının altındaki salonlarda gizlice yapıldığı söylenir. Aulé, yaratıkların dünyanın zevkini çıkarması ve kendisinin becerilerini öğrenmesi için sabırsızlanıyordu. Cüceleri İlúvatar'a teklif etti, o da kabul etti ama ancak İlk Doğanlar'dan sonra uyandırılmaları konusunda ısrar etti ve elflerle aralarında anlaşmazlık çıkacağı kehanetinde bulundu. Böylece Aulé'nin yaptığı yedi cüce atası, uyanmak için uzaklara götürüldü. Aule cücelerini kuvvetli, dayanıklı ve boyun eğmez olarak yaratmıştı. Fiziksel olarak esnek, uzun ömürlü ama faniydiler. Elfler uzun süre cücelerin ölünce taşa geri döndüğünü düşünmüştü; ama cücelerin kendileri, Aulé'nin onlara duyduğu sevgi sayesinde Valinor'da özel olarak onlara ayrılmış saraylara gideceklerini düşünürler.

Orta Dünya'nın tarihi Dört Çağ'a ayrılabilir.

Birinci Çağ, Valar ile Melkor ya da Morgoth arasındaki birçok savaşa tanık olmuş ve hem Morgoth'un kuzeybatıdaki büyük kalesi Angband'ı, hem de Morgoth'un üzerinde yükselmesine neden olduğu Thangorodrim sıradağlarını yok eden Büyük Muharebe ile sona ermişti. Morgoth, Feanor'un yarattığı üç efsanevi mücevheri, Silmaril'leri buraya getirmişti. Elmas kadar berrak ve adamant kadar kuvvetliydiler; ışığı emdikleri ve depoladıkları için karanlıkta bile ışıldayıp parıldadıkları söylenirdi. Varda onları kutsal hale getirdi ki, onlara dokunan her fani eli ya da temizlikten uzak eli yaksınlar. Silmaril'lere dokunmak meşum elini yakıp ebediyyen karartttığı halde, Morgoth onları kendi çelik tacına yerleştirdi. Elflere ve insanlara karşı içi hasetle yanıyordu, pek çok kez onlarla acı savaşlar yaptı. Birçoğunu kendi hizmetine aldı, ki aralarında Valar'ın yardımcıları olan Maiar'dan bazıları da vardı. Bunlar, Orta Dünya'da Balrog diye bilinen Valaraukar'a ya da ateş musibetlerine dönüştüler. Morgoth, Aulé'nin en büyük hizmetkârını da baştan çıkardı; bu hizmetkâr Sauron adıyla anılmaya başlandı ve daha sonra Mordor'da yaşadı. Melkor sonunda Angband önlerinde yenilgiye uğradı ve Gece Kapısı'ndan Zamandışı Boşluk'a, Dünyanın Duvarları'nın ötesine atıldı. Ve kuzeydeki Beleriand ülkesi ebediyyen deniz tarafından yutuldu, geriye sadece Lindon kaldı.

İkinci Çağ Morgoth'un mağlup olmasından sonra başladı. O sıralar birçok elf Orta Dünya'yı terk etti ve Dúnedain, Elenna'da büyük Númenor krallıklarını kurdu. Kudret Yüzükleri de İkinci Çağ'da yaratıldı. Sauron, Hükmeden Yüzük'ten yararlanarak, yavaş yavaş Orta Dünya üzerindeki kontrolünü arttırdı, elflerle cücelere savaş açtı, topraklarını yaktı yıktı, köleleştirebildiği herkesi köleleştirdi. Númenor insanlarının bir kısmı ona karşı savaştı ve sonunda onu re-

hin alarak kendi adalarına götürdüler. Sauron, zahmetsizce onları da yoldan çıkardı. Valar'a sırtlarını dönmelerini sağladığı gibi, Morgoth'a tapınma ve insan kurban etmeyi de başlattı. Valar öfke içinde Númenór'u yok etti ve yalnızca Sauron'un yoldan çıkaramadığı sadıklar hayatta kaldı. Sürgündeki krallıkları Gondor ve Arnor'u kurmak için Orta Dünya'ya geri döndüler, palantiri ya da Görme-taşları ile Ak Ağaç Nimroth'un bir fidesini de beraberlerinde getirdiler. Şimdi Gondor'da, Minas Tirith'te büyümekte olan ağaç, o soydan gelir. İnsanlar ve elfler, Son İttifak'ta Sauron'a karşı kuvvetlerini birleştirdi ve nihayet onu büyük DAGORLAD muharebesinde yendiler. Bu muharebe, İkinci Çağ'ı da sona erdirdi. Ama Sauron mağlup olsa ve Hükmeden Yüzük, Númenor kralı İsildur tarafından götürülse bile, her ikisi de bir sonraki çağda Orta Dünya'nın başına bela olmak için geri döneceklerdi.

Sauron'un Orta Dünya'yı kontrolü altına alma yolundaki son çabası, Üçüncü Çağ'a damgasını vurur. Sauron yaklaşık 1000 Üçüncü Çağ'da ortaya çıktı, Kuytuorman'da, sonra da Mordor'da gizlice iktidarını inşa etmeye koyuldu. Bu dönem boyunca en büyük hizmetkârları, Kudret Yüzükleri'nin verdiği güçle yoldan çıkarılmış ve şimdi tamamen, Tek Yüzük diye de bilinen Hükmeden Yüzük'ün köleleri olmuş Nazgúl yani Yüzüktayfları'ydı. FERAH ÇAYIRLAR Muharebesi'nden beri kayıp olan ve tekrar ancak tesadüfen bulunan Hükmeden Yüzük'ü aramayı yeniden başlatmanın yanı sıra, Sauron askeri gücünü de inşa etmeye koyuldu ve Mordor'da orklar, troller ve insanlardan oluşan muazzam ordular kurdu.

Karşı tarafın başında ise, büyücüler ve Eldar'dan oluşan, önceleri Saruman'ın başkanlık ettiği Beyaz Divan vardı. Daha sonra Saruman da yoldan çıktı ve Sauron'un müttefiki oldu; Divan'ın başına da, Gri Gandalf adlı esrarengiz büyücü geçti. Sauron'a karşı çıkmak için ikili bir strateji saptandı: Sauron'un kuvvetlerinin tehdidi altında olan toprakları savunmak ve aynı zamanda Yüzük'ü, başlangıçta yapıldığı yer olan Orodruin'deki Kıyamet Çatlakları'na geri götürerek yok etmek.

Sauron'a karşı askeri seferberliğin başlıca aşamaları, Sauron'un diğer tarafa geçtikten sonra müstahkem mevkii olan NAN CURUNİR Kalesi'nin tarafsızlaştırılmasıyla başladı. Bunu, Rohan'ın başarıyla savunulması ve PELENNOR ÇAYIRLARI muharebesi sırasında Minas Tirith işgalinin kaldırılması izledi. Minas Tirith, artık Gondor ve Rohan birleşik kuvvetlerine verilen adla Batı Ordusu'nun Mordor üzerine koordine saldırısının merkezi haline geldi. CİRİTH GORGOR geçidinin ötesinde Muharebe başlarken, Hükmeden Yüzük nihayet Kıyamet Çatlakları'na atıldı ve Sauron'un gücü kırıldı. Kuzeyde, Dale insanları ile Yalnız Dağ'ın cüceleri ayaklandı, onlara saldırmaya gelen ork ordularını yenilgiye uğrattı ve Shire, Saruman'ın orada bir dehşet saltanatı kurma çabalarından kurtuldu.

Bu çağın en önemli kişisi, İstari'lerden ya da Üçüncü Çağ sırasında Orta Dünya'yı savunmaya yardımcı olmak için batıdan gelen büyücülerden biri olan Gandalf'tır. Çeşitli adları vardı, gerçek kökeni de hâlâ belirsizdir. Dediğine göre, gençliğinde adı Olórin'miş. Maia'dan biri aynı adı taşır ve ikisinin tek ve aynı kişi oldukları konusunda sık sık spekülasyon yapılmıştır.

Üçüncü Çağ, Sauron'un yenilgisiyle ve Yüzük'ü taşımış olanların GRİ LİMANLAR'dan yola çıkmasıyla sona erdi. Artık Hem Gondor hem de Rohan, Birleşik Krallıklar'ın ilk hükümdarı olan Elessar tarafından yönetiliyordu. Dördüncü Çağ başladı ve Yüzük Savaşı'nın kahramanlarının ve elflerin çoğu batıya doğru denizi aşmak üzere yola çıktığından, Orta Dünya ağırlıklı olarak bir insanlar ülkesi haline geldi.

Hemen hemen herkes tarafından birinci ya da ikinci dil olarak konuşulan Orta Dünya Ortak Dil'inin adı Westron'dur. Aslında bu Edain'in diliydi ve onlar tarafından Númenor'a getirilmişti. Oradan, PELARGİR limanına seyahat etti ve kimi elf sözcükleriyle zen-

ginleşerek yavaş yavaş, Gondor ve Arnor krallıkları vasıtasıyla, Orta Dünya'ya yayıldı. Dilin en saf şekline Gondor'da rastlanır.

Dúnedain'in kuzeydeki hısımları, bu dilin bazı biçimlerini konuşur ama Rohan'ın Rohirrim'lerinin kendi dilleri vardır. Sadece beyleri akıcı bir Westron bilgisine sahiptir ve hem onlar, hem de Gondor halkı bu dili konuşur. Dunland'ın Dunlending'leri ("Garpeli halkı" da denir) ve Druadan Ormanı'nın Vahşi Adamlar'ının kendi dilleri vardır, bu dilin de Ortak Dil'le hiç ilgisi yoktur. Shire hobbitleri de kendilerine özgü, daha bir konuşma dili nitelikli olan Westron'u konuşur, ancak aralarında daha okumuş olanlar, resmi dili kullanır. Bazı troller de Westron konuşur; barbarca biçimde olsa bile, bazı orklar da. İki türün diğer üyeleri, Mordor'da Sauron tarafından icat edilmiş bir dil olan Kara Lisan'ı konuşur.

Fangorn'un entlerinin de, cücelerin de kendi dilleri vardır – bu dillerin ikisi de başka halklarınkine benzemez. Cüceler kendi aralarında sadece kendi dillerini konuşur ve geçmişlerinin değerli bir yadigârı olarak bu dili aziz tutarlar. Cücelerin başkalarınca bilinen adları, Westron biçimleridir; cüceler, hayli sır saklayan karakterlerine uygun olarak, hakiki isimlerini başka halklara açıklamazlar.

Yüksek Elfler Quenya dili konuşur ama Teleri, Tol Eressea'da kaldıkları uzun süre boyunca dilin biraz farklı bir biçimini geliştirmiştir. Quenya şimdi daha çok törensel amaçlarla kullanılır, günlük kullanımda ise yerini daha çok, Beleriand'ın batı kıyılarında yaşamış Gri Elfler'in lisanı olan Sindarin almıştır. Sindarin, Orta Dünya'nın tüm elfleri tarafından yavaş yavaş benimsenmiştir. Elfler'le yaptıkları ticaret yüzünden, kimi insanlar da vaktiyle Sindarin, hatta Quenya konuşurmuş, ama bu bilgi büyük ölçüde yitirilmiştir.

Orta Dünya, yazılı metinlerin, her ikisi de Elf kökenli olan iki formunu kullanır. Tengwar ya da Tiw fırçayla ya da kalemle yazılır ve yazıların biçimi karemsidir: . Bunu aslında Noldor elfleri geliştirmişti ama Orta Dünya'da kullanılan biçim, gelişiminin sadece ikinci aşamasını temsil eder. Orta Dünya'ya, sürgün Númenór'lular tarafından getirilmiş ve Westron'unkiyle aynı iletişim çizgilerinde yayılmıştır. İkinci alfabe ise rünik Certar ya da Cirth alfabesidir, aslında metal ya da taşa kazınırmış, bu yüzden de açılı bir biçimi vardır: . İlk olarak Beleriand'daki elfler tarafından geliştirilmişti, daha basit bir versiyonu Orta Dünya'nın her tarafına yayıldı ve insanlar, cüceler, hatta orklar tarafından benimsendi. Bu basit versiyon Dale ve Rohan'da halen kullanılır. Daha girift bir versiyonu ise, gene Beleriand'da, Daeron adlı bir saz şairi ve irfanyazarı tarafından geliştirilmiştir; Daeron Alfabesi olarak bilinir ve hem EREGİON'da hem de MORİA'nın cüceleri tarafından benimsenmiştir. Burada Angerthas Moria ya da Moria'nın Uzun Rün-sıraları olarak bilinir. Cüceler kendi konuştukları dilin transkripsiyonu için, Cirth'in bir şeklini kullanırlar.

Elflerle insanların farklı takvimleri vardır. Elfler altı ve on ikilik birimlerle hesaplamayı tercih eder. Gün ya da *re*, günbatımından günbatımına, 52,596 gün de bir *yen*'e eşittir – insanların kullandığı sistemde 144 yıl. Güneş yılı, altı mevsim üzerine dayalı bir mevsim çevrimine göre hesaplanır: bahar, yaz, güz, solma, kış, kıpırdanma. Yaz ve kışta 72 gün vardır; diğer mevsimlerde ise 54 gün. Zaman zaman ayarlamalar yapılır ama, Ayrıkvadi Hesapları diye bilinen bu takvimin nasıl olup da herhangi bir kesinlikle tutulduğuna dair kesin bir kayıt yoktur. İnsanlar Kral Hesapları'ndan yararlanır: on iki astar ya da aya bölünmüş, 365 günlük bir yıl. Tarihsel kayıtlar, İkinci Çağ'ın İlk Yılı'ndan başlar. Shire ve Bree'de de, Shire Hesapları adı altında benzer bir sistem kullanılır, ancak her alan kendi göçünü birinci yıl olarak kabul eder.

(J.R.R. Tolkien, *The Hobbit, or There and Back Again*, Londra, 1937; J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

ORTELGA, Telthearna Nehri'nde, BEKLA İMPARATORLUĞU'nun kuzey sınırını çizen, yaklaşık yirmi beş mil uzunluğunda bir adadır.

Ortelga'nın büyük kısmı sık bir cengelle kaplıdır; tek yerleşim, adanın doğu ucunda bulunan ve adı gene Ortelga olan küçük müstahkem şehirdir. Adanın ormanları, aralarında maymunlar, göbekli domuzlar ve çeşitli başka küçük memelilerin de bulunduğu zengin ve çeşitli bir hayvan varlığına barınaklık eder. Baharda *kıynat* kuşu, kuzey göçünde adayı ziyaret eder. Altın sorgucu, mor göğsü ve altınla bezenmiş kuyruk tüyleriyle çarpıcı güzellikte olan *kıynat*'ın yazın habercisi olduğuna inanılır, bu yüzden de ada sakinleri, başka yerlerde tüyleri için yüksek fiyat verilse de, kuşu öldürmeyi uğursuz sayar.

Ortelga şehri kısmen doğal, kısmen insan elinden çıkma olan ve kıyıdan kıyıya uzanan karmaşık bir istihkâm sistemiyle savunulur. Sivri uçlu kazık dizileri, ağaç sıralarıyla birleşir, sık cengelin parçaları da doğal engel sağlar. Kimi yerlere zehirli dikenli bitkiler dikilmiştir. Bir noktada bir bataklığın ağzına set çekilip, sığ bir göl oluşturulmuştur; bataklık, karada yakalanıp çoğalsınlar diye buraya bırakılan timsahlarla doludur. Bu savunma hattının gerisinde, buranın bakımıyla görevli kişiler dışındakilerin asla girmediği, yaklaşık seksen yarda genişliğinde bir toprak şeridi olan "ölü kuşak" uzanır. Kuşak, tuzaklarla doludur: uçları sivri kütüklerin ya da yılan yuvalarının bulunduğu çukurlar, yukarıdaki ağaçlara yapılmış platformlardan okların yağacağı, etrafı kapalı yerlere giden patikalar.

Ortelga, Bekla İmparatorluğu'nun ilkel bir ileri karakolu olsa bile, adalılar, vaktiyle bir kere olduğu gibi şimdi de koca imparatorluğu yönetiyorlar. Büyük BEKLA şehrini inşa eden ve bütün ülkede ticaret yapanlar, Ortelga'lılardır. O günlerde bütün imparatorluk, Ortelga'nın Shardik kültünün takipçisiydi (Shardik, Tanrı'nın vücut bulmuş kudretini temsil ettiğine inanılan kocaman bir ayıdır). O sıralar Ortelga, Lord Shardik'e bağlılıklarını göstermek için İmparatorluk'un her köşesinden seyyahların geldiği bir hac mahalliydi. Adaya, nehrin karşı tarafında halen ayakta duran ve İki-Yanlı Kayalar diye bilinen anıtın işaret ettiği, şimdi suyun altında kalmış olan bir geçitle ulaşılırdı.

(Richard Adams, *Shardik*, Londra, 1974)

OSGİLİATH ya da **YILDIZLARIN HİSARI,** GONDOR'un ilk başşehridir. MİNAS MORGUL ile MİNAS TİRİTH arasında, ULU NEHİR'in iki yanında inşa edilmiştir.

3320 İkinci Çağ'daki kuruluşundan 1640 Üçüncü Çağ'a kadar görkemli ve çok kalabalık bir şehir olan Osgiliath, dört *palantír* ya da Görme-taşından en önemlisinin de bulunduğu yerdi; *palantír*'in içinde muhafaza edildiği Yıldız Kubbesi yerle bir edilince Taş, Ulu Nehir'in sularında ebediyen kayboldu.

Osgiliath neredeyse hiç tahkim edilmemişti ve şehrin büyük kısmı, Gondor'u paramparça eden ve Akraba Kavgası denen büyük iç savaşta yanıp yıkıldı. Harabeye dönmeye bırakıldı ve 1640'ta, ki nüfusun çoğu büyük Musibet sırasında ölmüştü, başşehir Minas Tirith'teki şimdiki yerine taşındı. MORDOR güçlerinin eline geçse de, kolaylıkla geriye alındı ve yeni başşehrin savunmasında askeri bir ileri karakol olarak kullanıldı. 3018'de büyük kısmı harabe haline gelmiş kadim binalar, Mordor'lu Sauron'un eline geçti. Ne var ki bir yıl sonra, Minas Tirith işgalinin kırılmasının ardından, geri alındı. Şehrin bu tarihten sonra yeniden inşa edildiği yolunda bir kayıt yoktur.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

OSSİRİAND, bkz. LİNDON.

OSSKİL, YERDENİZ'in kuzeyinde büyük, dağlık bir adadır. Dağlara doğru yükselen ve hiçbir özelliği olmayan uzun bozkırların yer aldığı iç tarafları kasvetlidir. Osskil yılın büyük bölümünde kuzeyden gelen dondurucu rüzgârlar ve yüksek bozkırlardan gelen kar yığıntılarına açıktır.

Yerdeniz'in geri kalan taraflarında Osskil'in biraz tekinsiz bir namı vardır. Her şeyi, takımadalardaki diğer adalarınkinden farklıdır. Adaların başka her yerinde sihirbazlarla büyücüler yönetme eğilimindedir, oysa burada yönetmezler. Yerdeniz halklarının çoğunun aksine Osskil'liler Hard dilini değil, kendilerine özgü bir lehçeyi konuşur. Yerdeniz'in çoğu yerinde para birimi olarak fildişi parçaları kullanıldığı halde, Osskil'de altın parçaları kullanılır. Hatta altın, PENDOR ejderhaları gibi bu kuzeylilerin gözünde de çok değerlidir; ancak her ikisinde de altın sevgisi uyuma yol açmaz. Adaların çoğunda ticari gemilere mürettebat ortaktır ve seferlerin kârlarını paylaşırlar. Osskil'de ince gemilerin mürettebatı köleler, toprağa bağlı köylüler ve özgür adamlardan oluşur, sonunculara altın cinsinden ödeme yapılır. Osskil'liler fiziki olarak bile başka bölgelerin halkına benzemez; soluk tenli, düz siyah saçlıdırlar, oysa Yerdeniz'in neredeyse bütün diğer sakinleri bakır rengidir.

Başlıca ticaret limanı, alçak doğu kıyısında bulunan Neshum'dur. Kasaba gridir, ağaçsız tepeler arasına sinmiştir; liman, manzaranın kasvetini daha da arttıran uzun taş dalgakıranlar arasındadır. Gemilerin bütün yükleme ve boşaltma işleri, Neshum Denizciler Loncası'na aittir.

Adanın yönetimi hakkında pek az şey bilinir ama Keksemt Bataklıkları ile Neshum'un iç tarafındaki Os Dağları arasında kalan bölgeyi yöneten hükümdar, Terrenon Sarayı'nda oturur. Saray, bir tepenin yükseklerine oturtulmuş bir kaledir. Merkezdeki bir kule, onu çevreleyen avluların arasından sivri bir diş gibi yükselir. Sarayın içi zengindir, duvarlarına kaliteli goblenler asılı, biribirini izleyen kavisli çok sayıda mermer salondan oluşur. Kulenin derinliklerinde, kaleye adını veren Terrenon bulunur: binanın merkezi temeltaşı Terrenon, bir zindanda bulunan kaba bir taştır. Fiziki olarak, onu çevresindeki diğer taşlardan ayıran pek az şey vardır ama Terrenon, içinde hapsedilmiş güç nedeniyle muazzam bir aura yayar. Zindan soğuk ve nemlidir, kötülük duygusu neredeyse elle tutulur gibidir. Taşın, Yerdeniz adalarının Segoy tarafından derinliklerden çağırılışından çok önce yapılmış olduğu söylenir; dünya yaratıldığında yaratılmıştır, dünyanın sonuna kadar da varlığını sürdürecektir. Eğer sihirli gücü olan biri elini onun üzerine koyarsa, taşın kendi sesiyle onun sorularını cevaplandıracağı söylenir. Ne var ki, taşın gücünü pek az kişi denetimi altında tutabilir ve sahipleri bile onun etkisinden korkar. İçinde muhafaza edildiği zindanın kapısı, bağlama büyüleriyle korunmuştur ve kadim irfana vâkıf olmayanlar tarafından açılamaz. Birçok Yerdeniz sihirbazı, gücü kendilerininkinden daha fazla olan ve ona karşı gelenlere yaratıklarını gönderebilen bu taşa hizmet etmek için asalarını bir kenara atmıştır. Taşın yaratıkları korkunç, kanatlı şeyler, insanlar ya da ejderhalardan çok önceki çağlara ait yanlışlıkla yapılmış gibi canavarlar, sadece Terrenon'un kötücül hafızasında var olan ve keşfedilmemiş halde bırakılmalarında isabet olacak yaratıklardır.

(Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea*, New York, 1968)

OTRANTO ŞATOSU, İtalya'da, Puglia'da, kocaman ve karmaşık bir ortaçağ istihkâmıdır; aynı adlı şehrin yakınlarındadır. Burada pek çok şaşırtıcı doğaüstü fenomen meydana gelmiştir; gerçek boyutundan yüz kere daha büyük, sık kara tüylerle örtülmüş, devasa bir miğfer hayaleti de bunlara dahildir. Sahibinin atalarının portreleri, varlıklarıyla şato sakinlerinin davranışlarını onaylamamak için hayata dönmüşlerdir. Bazen, daha



OTRANTO ŞATOSU'nun batıdan görünüşü.

yukarıdaki koridorlarda, besbelli ki hüzünlü dekoru pekiştirme niyetiyle, devlerin bedenleri cisimlenir.

Şatoya gelen kadın ziyaretçilerin, muazzam istihkâmların altında döne büküle giden girift dehlizler labirentinde evlilik dışı niyetlerle kovalandığı görülmüştür. En iyi kaçış yolu, doğrudan doğruya yakınlardaki Aziz Nikola Kilisesi'ne giden gizli bir geçittir.

(Horace Walpole, *The Castle of Otranto*, Londra, 1765)

OUİDAH, Afrika'daki Dahomey Krallığı'nda, vaktiyle insanların kurban edilmesiyle tanınan, şimdi ise Nijerya'nın Benin eyaletinin bir parçası olup Marksist ilkelere göre yönetilen bir genel valiliktir. Ouidah şehri, tozla dolu ve pis olsa da, on dokuzuncu yüzyıl başlarından kalma birkaç ilginç binasıyla iftihar eder. Aynı isimli *yerde* bulunan Günahsız Doğum Katedrali, alçı sıvalı ve harap halde bir yapıdır. Koridorlardaki demir sütunlarını pas tabakaları parçalarken, çatının mavi örtüleri de çürümüştür. Birisi sunak masasına kakılmış fildişinden Barış Güvercini'ni çalmış, Meryem Ana heykeli de örümcek bağlamıştır. Ulusal ruha uygun olarak, Hazreti İsa'nın doğumunu simgeleyen resmin üzerinde kırmızı bir yıldız asılıdır ve Kutsal Aile'nin yüzleri de siyahla yeniden boyanmıştır. Günah çıkarma hücresi, kıpkırmızı davullarla doludur. Rue du Monsignor Steinmetz, katedralden başlar, fetiş rahiplerinin Pazar Tanrısı Aizan'a kümes hayvanı kurban ettikleri Place du Marché Zobé'ye gider; ancak esrarengiz Piton Fetiş'in asıl ayinleri katedralin karşısında, ağaçlarla çevrili karmakarışık bir balçık kulübeler yığınından oluşan tapınakta kutlanır. Süt gibi gökyüzünde hindi akbabaları süzülür, her çatlakta ağustosböcekleri cır cır öter, meyve yarasaları guava ağaçlarının arasında uçuşur.

Rue Lenine'de, turistler iki otelden birini tercih edebilir: Windsor ya da Anti-Windsor. Ennemi du Soir barında içki satın alınabilir ve seyahat rehberleri de (varsa eğer), bugünlerde hükümetin onayladığı yayınlardan başkasını pek elde bulundurmayan Librairie Moderne'de bulunabilir: *La Femme sovetique*, Kim İl-Sung'un *Düşünceler*'i, sosyalist roman *Baobab*, Racine'in *Bajazet*'i ve Engels'in bütün eserleri. Portekiz Hisarı'na ulaşmak için (aslında bu geziyi yapmaya değmez), ziyaretçiler iki taksiden birini kiralayabilir: İtimat Taksi ya da Bebek İtimat.

Meşhur Ouidah genel valisi, maceraperest ve köle tüccarı Francisco Manoel da Silva'nın atalarının evi, taksi parkının batısında, balçık duvarlı bir binalar topluluğudur. Duvarlar, sakinlerinin derisinin rengine boyanmıştır. Evdeki eski oyun salonu ziyaret edilebilir; burası genel valinin yaldızlı çerçeveli resimleriyle, bir bilardo masası, Japon porseleninden kâseler, tükürük hokkaları ve hasır koltuklarla döşenmiştir. Genel valinin ünlü müzik kutusu koleksiyonu, giriş salonunda teşhir edilir. Kertenkelelerin beyaz mermer mezarlar üzerinde güneşlendiği, kırmızı toprak ve plastik çiçeklerden oluşan bahçeye bakan yatak odası, sadece çamaşırcı Ms. Yaya Adelina'nın izniyle ziyaret edilebilir. Ziyaretçinin gözünü iki nesne çeker: ilki fildişi direkleri ve fildişi madalyonlar konmuş başucu tahtası ile Goa usulü dört direkli yatak, ikincisi ise ellerini kaldırmış dua eden Assisi'li Aziz Francesco'nun boyanmış alçıdan bir heykeli. Duvarda, genel valinin anısına bir beyaz yılanyastığı çelengi asılıdır; bir rafta da yaldızlı bir çarmıh, sararmış bir *Ecce Homo* ile aile arması olan gümüş bir fil sergilenir. Yere yerleştirilmiş beyaz

mermer bir plakada, (Portekizce) şunlar yazılıdır:

FRANCISCO MANOEL DA SILVA
1785'te Brezilya'da doğdu
8 Mart 1857'de Ouidah'da öldü

Ziyaretçilerin vize alması gerekir ve genellikle üç aya kadar kalmalarına izin verilir.

(Bruce Chatwin, *The Viceroy of Ouidah*, Londra, 1980)

OUT, DAVALAR ADASI'ndan pek uzakta olmayan ormanlık bir adadır. Adalıların hepsinin iştahı yerindedir ve yağlarını çıkarmak için derilerini kesmek gibi tuhaf bir alışkanlıkları vardır; bunun onları daha rahatlattığı ve kabukları yarılmış ağaçlar gibi, daha çabuk büyüttüğü söylenir.

Yerel görenek uyarınca, sonunda "patlama zamanı"na (o kadar çok kesildikten sonra, karın zarı ve derisinin, bağırsaklarını daha fazla muhafaza edemediği ana) erişen adalı, bir "patlama" ya da büyük şölen sunar ve bütün dostlarla akrabalar bu şölene davet olunur. Sonra şölenin sahibi içebildiğince içer, sonunda gürültülü, keskin bir osuruk, orada hazır bulunan herkese onun nihayet, memnuniyetle patladığını gösterir.

(François Rabelais, *Le cinquiesme et dernier livre des faicts et dicts du bon Pantagruel, auquel est contenu la visitation de l'Oracle de la dive Bacbuc, et le mot de la bouteille; pour lequel avoir est enterpris tout ce long voyage*, Paris, 1564)

OYUK İĞNE, Etretat'da, emekliliğinden önce emsalsiz bir servet toplamış kibar hırsız Arséne Lupin'in gizli saklanma yeri olarak kullandığı doğal bir mağaradır. İyotlu havasına rağmen mağara Lupin'in hazinesinin hiç bozulmadan durmasını sağlamıştır – ki söz konusu yığının içinde *Mona Lisa*'nın aslı ve Fransa krallarının hazinesi de vardır. Lupin ise taşrada küçük bir evde yaşamakta, acıbakla (*lupin*) ve çiçek yetiştirmektedir.

Oyuk İğne (Hollow Needle), Britanya'nın Oyuk (Hollow) olarak bilinen bölgesindeki İğne Şatosu (Needle Castle) ile karıştırılmamalıdır; Lupin burayı da ziyaret etmiştir ama şatonun olağanüstü bir özelliği yoktur.

(Maurice Leblanc, *L'Aiguille creuse*, Paris, 1909)

OYUNCAK ÜLKESİ, tekerleme karakterleri ile klasik oyuncakların yaşadığı bir ülkedir. Ziyaretçiler burada oyuncak tuğlalarla yapılmış basit evler ve her tür oyuncak satan küçük oyuncakçı dükkânları görecek. Oyuncak Ülkesi'nin altında timsahlarla ve korkutucu, kıllı yaratıklarla dolu Böcü Ülkesi bulunur.

Oyuncaklarla karakterler arasında belirgin bir ayrım varmış gibi görünür. Küçük Ce-e, Tom Tom, kavalcının oğlu ve Ana Kaz; Tombiş, Koca Kulak, Toptüy Küçük Kedi Hanım ile Bay ve Bayan Nuh'la aralarında kibar bir mesafe bırakır.

Ziyaretçiler Oyuncak Ülkesi'nde ahlak anlayışının çok sıkı olduğu, geleneklere bağlı olan İngiliz çocuk eğitimi ilkeleri üzerine kurulduğu konusunda uyarılır. Kentte, Bay Ağıraksak adlı bir polisle bir teneke askerler ordusu devriye gezer. Jöle bebekler, şekerlemeler ve haşlanmış tatlılar dışındaki mutfak, yararlı İngiliz ev yemeklerinden oluşur. Oyuncak Ülkesi'nin tekerleme karakteri bölümü, bu modelden biraz uzaklaşır.

(Enid Blyton, *Noddy Goes to Toyland*, Londra, 1929; *Babes in Toyland*, yönetmenler Gus Meins ve Charles Rogers, ABD, 1934)

OYUN KENT, İtalya'nın Toscana bölgesindedir. Ziyaretçiler, Toscana yollarında birkaç yerde duran bir atlı arabayı yakalayarak buraya erişebilir; ulaşım bedavadır. Araba, geldiğini öyle yumuşak ve tatlı çanlar ve borazanlarla bildirir ki, kulağa sivrisinek vızıltısı gi-

bi gelir; mümkün mertebe az gürültü çıkarsın diye, arabanın tekerleklerine çaput sarılmıştır. Hepsi aynı boy ve renkte, hepsi ikişer çift küçük beyaz yaz ayakkabısı giyen on iki çift eşek tarafından çekilir. Arabayı süren adamın boyu eninden azdır, bir tereyağı topağı kadar tatlıdır, kolaylıkla yoğurulabilir; pembe elma gibi bir yüzü, sürekli gülen bir ağzı ve evin hanımına yaranmak isteyen bir kedininki gibi yumuşak, okşayıcı bir sesi vardır. Eşekleri biraz huzursuzlanacak olsa, onları kulaklarına bir öpücük kondurarak yatıştırır.

Oyun Kent'e şafakta varılır. Kent, dünyadaki başka hiçbir yere benzemez. Burada sadece çocuklar yaşar; en büyüğü on dört yaşını bile doldurmamıştır, en küçüğü de sekiz yaşından büyük değildir. Sokaklardaki kahkaha ve cümbüş sesleri, bir aslan terbiyecisini sağır etmeye yeter. Her tarafta afacan sürüleri vardır: kimi cicoz oynar, kimi saklambaç, bir kısmı bisiklete biner, başkaları da sallanan oyuncak atlarıyla dört nala gider. Bazıları körebe oynar, kimisi palyaço giysileriyle komik numaralar yaparken, diğerleri takla atar ya da ellerinin üstünde yürür; birkaç tanesi de, tüylü miğferleri ve teneke kılıçlarıyla asker kılığına girmiştir. Kahkaha, çığlıklar, şarkılar, el çırpmalar bir araya gelerek bir hengâme koparır. Her meydanda bir Punch ve Judy gösterisi vardır, her duvara "Yaşasın oyuncaklar, kahrolsun okul" yazılmıştır. Ziyaretçiler Oyun Kent'in hiçbir yerinde tek bir okul, öğretmen ya da kitap bulamayacaktır. Çocukların Perşembeleri ve Pazarları okula gitmemesi karar altına alınmıştır; bu yüzden de her Oyun Kent haftasında altı Perşembe ve bir Pazar vardır. Tatil 1 Ocak'ta başlar, 31 Aralık'ta sona erer.

Oyun Kent'in tek elverişsiz yanı, burada yaşayan çocukların beş ay sonra eşeğe dönüşmesi ve sonra da, arabayı süren küçük adam tarafından iyi bir kârla satılmasıdır.

(Carlo Collodi, *Le avventure di Pinocchio*, Floransa, 1883)

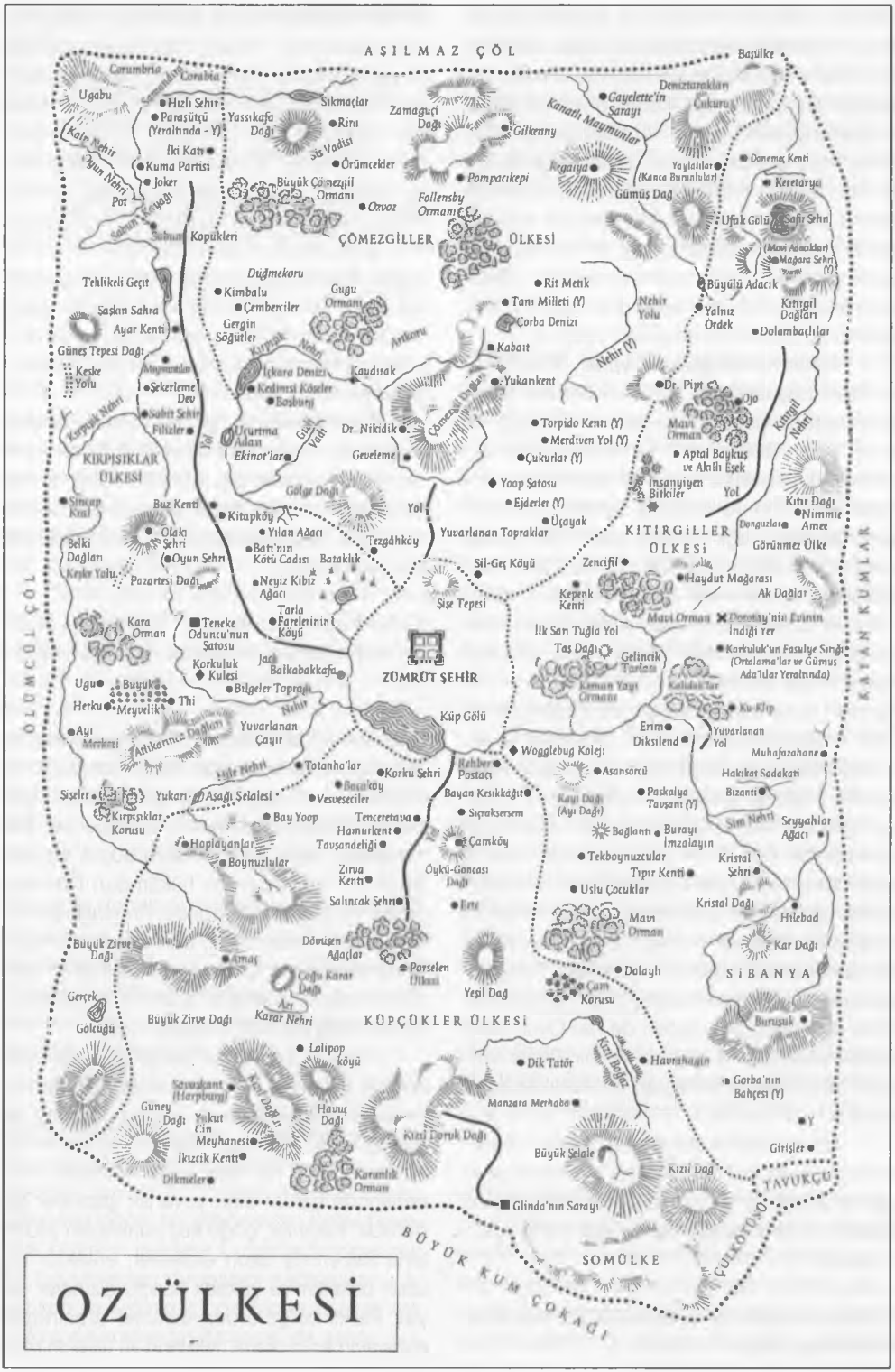
OYUN ÜLKESİ, küçük nesnelerin daha büyük algılandığı, küçük insanların yaşadığı bir peri ülkesidir. Karanfillerin tepesi ağaçtır; yağmur birikintileri ise yaprakların gemiler gibi yüzdüğü birer denizdir. Arılar, örümcekler, sinekler, karıncalar ve hanımböcekleri dışında, Oyun Ülkesi'nde yeşil, siyah, kırmızı, altın rengi ya da mavi zırhlara bürünmüş güzel gözlü, küçük düşünceli yaratıklar yaşar. Bazılarının kanadı vardır ama onları pek kullanmaz gibidirler ve günlerini, yağmur birikintisi denizleri gemileriyle aşan seyyahları (minimini boyda olmaları gerekir) gözleyerek geçirirler.

Oyun Ülkesi'ne, gözleri yumup havada süzülerek ulaşılır. Dönüş yolculuğu da aynı derecede şaşırtıcıdır, çünkü küçük dünya ile seyyahın kendi ülkesindeki günlük şeylerin büyük boyutu arasındaki zıtlık, onda bir şok yaratacaktır.

(Robert Louis Stevenson, "The Little Land", *A Child's Garden of Verses*, Londra, 1885)

OZ, dört küçük ülkeye bölünmüş, dikdörtgen biçiminde büyük bir ülkedir; doğuda Kıtırgiller Ülkesi, batıda Kırpışıklar Ülkesi, güneyde Küpçükler Ülkesi, kuzeyde de Çömezgiller Ülkesi. Bu dört ülke büyük ölçüde özerktir ama hepsi Oz hükümdarı Prenses Ozma'ya sadakatle bağlıdır. Prenses Ozma, Oz'un tam merkezinde, dört ülkenin birleştiği noktada bulunan başşehir ZÜMRÜT ŞEHİR'de oturur. Vaktiyle meşhur bir ziyaretçinin belirttiği gibi, Oz Kansas değildir.

Oz'un asıl sakinleri, hangi bölgeden gelirlerse gelsinler, fiziksel olarak birbirlerine benzer. Ufak tefektirler – boyları gelişmiş bir çocuğunkini geçmez. Normal kıyafetlerine, başın üstünde bir ayak kadar yükselen, kenarlarında çanlar olan yuvarlak şapkalar da dahildir. Kadınlar, çoğu kez parıldayan yıldızlarla bezenmiş uzun elbiseler, erkekler de uzun ceketler ve yüksek konçlu çizmeler giyer. Farklı bölgelerden insanlar arasındaki esas ayırt edici işaret, kılıkların ve ülkenin ren-


AŞILMAZ ÇÖL
Başülke
Corumbria
Corabia
Ugabu
Hızlı Şehir
Parasütçü (Yeraltında - Y)
Sıkmaçlar
Yassıkafa Dağı
Rira
Zamaguçi Dağı
Gilkenny
Gayelette'in Sarayı
Deniztarakları Çukuru
Kanatlı Maymunlar
Kafir Nehir
Oyun Nehri
İki Kat
Kuma Partisi
Joker
Pot
Örümcekler
Pompacıkepi
Regariya
Yaylalılar (Kanca Burunlular)
Gümüş Dağ
Doneme Kenti
Keretarya
Ufak Gölü
Sahir Şehir
(Mavi Adacıklar)
Mağara Şehri (Y)
Büyülü Adacık
Kıtırgil Dağları
Dolambaçlılar
Yalnız Ördek
Nehir Yolu
Sabun Köpüğü
Sabun Kopukleri
ÇÖMEZGİLLER ÜLKESİ
Büyük Çömezgil Ormanı
Ozvoz
Follensby Ormanı
Tehlikeli Geçit
Düğmekoru
Kimbalu
Çemberciler
Gergin Söğütler
Gugu Ormanı
Rit Metik
Tanı Milleti (Y)
Çorba Denizi
Saşkın Sahra
Ayar Kenti
Güneş Tepesi Dağı
Kırmızı Nehri
Kaudırak
Kabaıt
Nehir (Y)
Keske Yolu
Sekerleme Dev
Sabit Şehir
Filizler
İçkara Denizi
Kedimsi Köseler
Basbunj
Yukankent
Dr. Pipt
Djo
Kırpışık Nehri
Uçurtma Adası
Ekinot'lar
Dr. Nikidik
Çömezgil Dağları
Torpido Kenti (Y)
Merdiven Yol (Y)
Çukurlar (Y)
Mavi Orman
Kıtırgil Nehri
Aptal Baykuş ve Akıllı Eşek
İnsaniyyem Bitkiler
Yoop Şatosu
Ejderler (Y)
Uçayak
Yol
Kıtır Dağı
Nimmie Amee
Donguzlar
Görünmez Ülke
KIRPIŞIKLAR ÜLKESİ
Sincap Kral
Buz Kenti
Kitapköy
Yılan Ağacı
Tezgâhköy
Yuvarlanan Topraklar
KITIRGİLLER ÜLKESİ
Belki Dağları
Kayıp Yalu
Olaki Şehri
Oyun Şehri
Bati'nın Kötü Cadısı
Bataklık
Sil-Geç Köyü
Zencifil
Haydut Mağarası
Ak Dağlar
Pazartesi Dağı
Neyiz Kibiz Ağacı
Kepenk Kenti
Mavi Orman
Dorotsy'nin Evinin İndiği Yer
Sise Tepesi
Tarla Farelerinin Köyü
İlk Sarı Tuğla Yol
Kara Orman
Teneke Oduncu'nun Satosu
Taş Dağı
Gelincik Tarlası
Korkuluk'un Fasulye Sarığı (Ortalama'lar ve Gümüs Ada'lılar Yerahtında)
Korkuluk Kulesi
Jack Balkabakkafa
ZÜMRÜT ŞEHİR
Kaplan Yayı Ormanı
Kalidah'lar
Bilgeler Toprağı
Ugu
Büyük Herku
Meyvelik
Thi
Küp Gölü
Ku-Klip
Ayı Merkezi
Antikarınca Dağları
Yuvarlanan Çayır
Erim Diksilend
Yuvarlanan Yol
Wogglebug Koleji
Muhafazahane
Totanho'lar
Korku Şehri
Rehber Postacı
Asansörcü
Hakikat Sadakati
Sisler
Yukarı Aşağı Selalesi
Basakköy
Vesveseciler
Bayan Kesikkağıt
Kayıp Dağ (Ayı Dağı)
Paskalya Tavşanı (Y)
Bizanti
Kırpışıklar Korusu
Bay Yoop
Tenceretava
Sıçraksersem
Sim Nehri
Seyyahlar Ağacı
Hamurkent
Haplayanlar
Tavşandeliği
Çamköy
Bağlanın
Burayı İmzalayın
Boynuzlular
Tekboynuzcular
Kristal Şehri
Zirva Kenti
Öykü-Goncası Dağı
Tıpır Kenti
Uslu Çocuklar
Salıncak Şehri
Erte
Kristal Dağı
Hilebad
Mavi Orman
Büyük Zirve Dağı
Amaç
Dönüşen Ağaçlar
Porselen Ülkesi
Kar Dağı
Çağu Karar Dağı
Yeşil Dağ
Dalaylı
Çam Korusu
SİBANYA
Gerçek
Gölcüğü
Büyük Zirve Dağı
Arı Karar Nehri
KÜPÇÜKLER ÜLKESİ
Burusuk
Lolipop köyü
Dik Tatör
Kızıl Boğaz
Havrahayın
Gorba'nın Bahçesi (Y)
Manzara Merhaba
Güney Dağı
Yukut Cin Meyhanesi
Havuç Dağı
Kızıl Dağ
Girişler
İkizcik Kenti
Kızıl Çoruk Dağı
Büyük Selale
Kızıl Dağ
Dikmeler
Karamelik Orman
TAVUKÇU
Glinda'nın Sarayı
BÜYÜK KUM ÇÖKAĞI
ŞOMÜLKE
ÇÜLKOTUNU
TOS TOSMUDO
KATAN KUMLAR
OZ ÜLKESİ

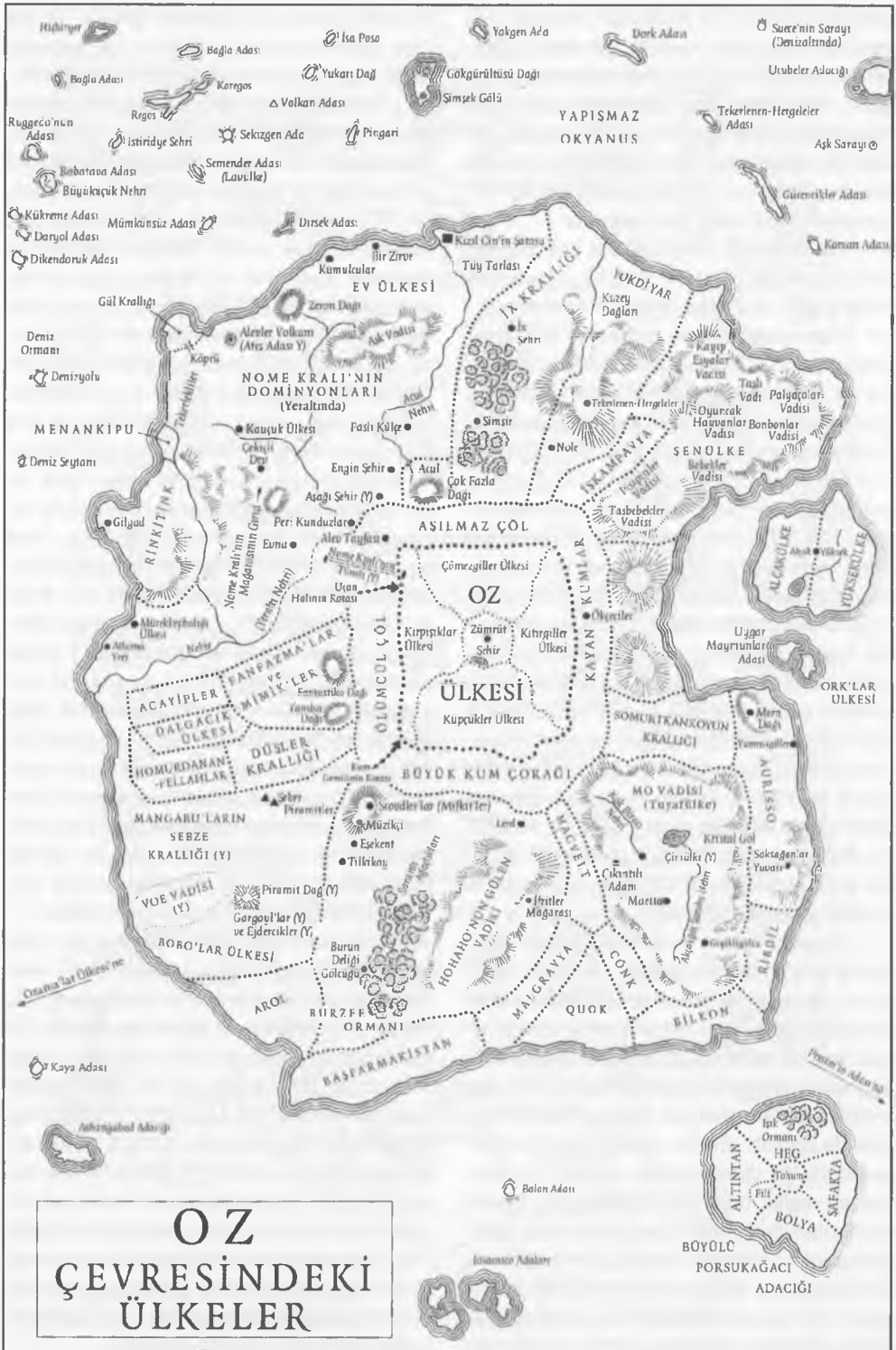
ginin de uyduğu cilt renkleridir. Kıtırgiller Ülkesi'nde hâkim renk mavidir; çimenler, ağaçlar ve evler hep mavidir, halk da mavi giysiler giyer. Kırpışıklar Ülkesi'nde hâkim renk sarı, Küpçükler Ülkesi'nde kırmızı, Çömezgiller Ülkesi'nde ise mordur. Zümrüt Şehir'in, ortasına işlenmiş yeşil bir yıldızla temsil edildiği Oz bayrağında dört renk de mevcuttur.

Oz'un kırsal kesimi daha çok zengin çiftlik arazisidir. Tarlalar düzgün bir şekilde ekilip biçilir ve iyi tahıl ile sebze hasadı verirler. Daha uzaklardaki ormanlık ve dağlık alanlarda, TOTANHO'LAR ÜLKESİ çölünün ya da ÇEKİÇKAFA TEPELERİ'nin tuhaf ırkı gibi farklı halklar yaşar. Küpçükler Ülkesi'nin kuzeybatısındaki dağlar, ZIPLAYANLAR ÜLKESİ ile BOYNUZLULAR ÜLKESİ'nin yeraltı diyarlarını barındırır. Oz sınırları dahilinde, TENCERETAVA gibi, kimisi merkezi otoriteyi tanımayan küçük özerk alanlar da vardır. PORSELEN ÜLKESİ, TAVŞANDELİĞİ ve KESİKKÂĞIT köyü halkı, Ozma'yı tanısalar da, bazı nedenlerle kendi topluluklarında yaşarlar. İki şehre, Oz'un savunma yerleşimleri gözüyle bakılır: VESVESECİLER MERKEZİ ve ZIRVA. Hayali korkular nedeniyle daima endişelenenler birincisine gönderilir, kendilerini açıkça ve sadede gelerek ifade etmekten aciz olan kişiler de ikincisine. Bu iki topluluk da ceza sömürgesi değildir ve insanlar orada kendileri gibi kişilerle mutlu bir şekilde yaşarlar.

Oz'da hastalık, yoksulluk ya da ölüm yoktur. Para mevcut değildir ve her tür mülkiyet, uyruklarına çocukları gözüyle bakan prensese aittir. Herkese kullanımı için gereken her şey verilir. Çiftçilik çok bereketlidir ve bütün nüfusu besleyecek kadar tahıl yetiştirilir; toplam mahsul, halk arasında eşit şekilde dağıtılır. Erkek ve kadın terzileri, kuyumcular ve diğer tacirler, isteyen herkese verilen mallar üretirler. Buna karşılık, bütün komşuları tarafından desteklenirler. Eğer herhangi bir metanın eksikliği çekilirse, bunlar başşehrin büyük depolarından temin edilir. Söz konusu metanın fazlası varsa, yeniden depolanır. Herkes vaktinin yarısını çalışmakla, yarısını oynamakla geçirir. Oz'da öyle çalışma koşulları vardır ki, işe angarya değil, zevk ve gurur kaynağı gözüyle bakılır.

Kimi bölgelerin sık ormanlarında bazen garip, hatta tehlikeli yaratıklara rastlansa da, ülke barışçıl ve sakindir. Kıtırgiller Ülkesi'nin doğusundaki bir orman, bir ayının gövdesine, bir kaplanın başına sahip bir hayvan olan *kalidah*'ın uğrak yeridir. Eskiden *kalidah*'lar, seyyahlar için ciddi bir tehlike oluştururmuş ama şimdi çoğu ehlileştirilmiştir. Ancak *kalidah*'lar ne yapacağı belli olmayan hayvanlardır, onlara güven olmaz. Kıtırgiller Ülkesi'nin güneyindeki savaşan ağaçlar ve kuzeydoğusundaki insan yiyen bitkiler, yabancılar için hâlâ tehdit oluşturur. Birisi yaklaşırken ağaçlar eğilir, dallarını onun çevresine dolar ve onu fırlatıp atarlar. İnsan yiyen bitkiler yol kenarında yetişir ve seyyahlar çoğu kez, mavi bir fon üzerine başka renklerin ışıltısı perdahlanmışa benzeyen yaprakları nedeniyle onların cazibesine kapılır. Yaprak rüzgârda sallanırken, parlak renkler bir görünür, bir kaybolur. Meraklı seyyah yeterince yaklaşınca, yapraklar eğilir ve onu sıkı sıkıya sarar. Islık çalmak bitkileri büyülüyor gibi, çünkü ıslık çalan seyyahlar onların saldırısına uğramıyor. Neyse ki Oz'da hâlâ bulunan az sayıdaki tehlikeli bitki ve hayvan genellikle uzak bölgelerdedir ve ülke sakinleri için ciddi bir tehlike oluşturmazlar; ancak, ihtiyatsız olanlar için seyahat etmeyi sakıncalı hale getirebilirler.

Oz'daki bütün hayvanlar ehli ve dost canlısıdır. Örneğin, tarla fareleri kendi kraliçeleri tarafından yönetilir ve birkaç kez Ozma ile arkadaşlarına yardım etmişlerdir. En kuzeydeki bölgeler, eskiden ormanda yaşayan özgür ama muzır bir tür olan kanatlı maymunların evidir. Muzırlıkları mahvolmalarına yol açmıştır; kuzeyde yakut bir sarayda yaşayan prenses ve büyücü Gayelette'i kızdırmışlar, o da sinirlenerek onları özgürlüklerinden yoksun kılmış, kanatlarını bağlamış. Gayelette bir de büyü yaparak onları şimdi Prenses Ozma'nın elinde bulunan bir sihirli başlığa sahip olan herkesin üç dileğini yerine getirmek zorunda bırakmış.



OZ ÇEVRESİNDEKİ ÜLKELER

Oz'un ilk çağlardaki tarihi konusunda pek az şey bilinir. Uzak bir geçmişte burası tek bir ülke olarak, Oz ve Ozma adlı birbirini izleyen hükümdarlar tarafından yönetilirdi. Bir dizi karmaşık olayın ardından ülkenin büyük kısmı iyi ve kötü cadıların hâkimiyeti altına girdi. Kuzeyde ve güneydeki kötü cadılar iyi cadılar tarafından yenilgiye uğratıldı, ama doğuda ve batıda kötücül nüfuzlarını sürdürmeye devam ettiler. İyi Glinda güneyi ele geçirdi, halen de o alanda hüküm sürmektedir.

Bu dönemde Oz'a ülke dışından ilk ziyaretçi geldi; Amerika Birleşik Devletleri'ndeki bir sirkten, balonu üzerine tesadüfen *O.Z.* harflerini boyamış bir baloncu. Bir yanlış anlama sonucu halk onu hükümdar olarak kabul etti ve ona büyük bir büyücü gözüyle baktı. Baloncu, Zümrüt Şehir'i inşa ettirdi ve sihir gücü el çabukluğunun pek ötesine geçmese de, orada Oz Büyücüsü olarak hüküm sürdü. Buna rağmen, çok geçmeden büyük bir sihirbaz olarak nam saldı.

Oz'un dış dünyadan gelen ikinci ziyaretçisi belki daha da önemlidir. Dorothy Gale adında Kansaslı bir kız –uçan mavikuşlara imrenmesiyle ve gökkuşaklarına karşı meteorolojik olmayan bir ilgi duymasıyla tanınırdı– ve köpeği Toto, şiddetli bir hortum tarafından, Dorothy'nin eviyle birlikte sürüklenmişti. Ev, Kıtırgiller Ülkesi'nin doğusuna geldi; Doğu'nun Kötü Cadısı'nın üstüne konup onu öldürdü. Dorothy sonra meşhur Sarı Tuğla Yol'dan geçerek Zümrüt Şehir'e seyahat etti, derken Kırpışıklar Ülkesi'ne geldi ve Doğu Cadısı'nın kız kardeşi olan Batı'nın Kötü Cadısı'nı, birkaç arkadaşının yardımıyla yenmeyi başardı. Onunla bu yolculuğa çıkanlar Oz'da önemli insanlar haline geldiler. Bir tanesi, sonunda cesaretini toplayıp Hayvanlar Kralı olan korkak bir aslandı. Diğeri, Teneke Oduncu, aslında bir Kıtırgil'di ama (Doğu Cadısı tarafından baltasına büyü yapıldıktan sonra) kendini öyle sık keserdi ki kollarıyla bacaklarının yerine teker teker suni olanlarını takmak zorunda kalmış ve sonuçta bütün vücudu teneke olmuştu. Hayatının sonraki yıllarında Oduncu, Kırpışıklar'ın imparatoru oldu, hâlâ da o ülkedeki görkemli bir sarayda yaşar. Üne kavuştuktan sonra kendini teneke kaplama yaptırdı, şimdi düzenli olarak cilalanıp temizlenir. Dorothy'nin üçüncü müttefiki, tek şikâyeti beyni olmadığını sanmasından ibaret olan bir korkuluktu; Dorothy ile yaptığı yolculuk, ona beyni olduğunu kanıtlama fırsatı verdi. Batı Cadısı'nın yenilgiye uğramasının ardından Dorothy Kansas'a dönmeye karar verdi, Büyücü de onunla dönmeye razı oldu. Ne yazık ki, Büyücü'nün balonu Dorothy'yi almadan sürüklenip gidince mecburen ayrıldılar ve o da Doğu Cadısı'ndan alınmış bir çift sihirli ayakkabıdan yararlanmak zorunda kaldı. Ancak Dorothy birkaç kez geri döndü ve sonunda onu Oz Prensesi yaptılar; Büyücü de MANGABU'LAR ÜLKESİ'nde Dorothy'yle karşılaştıktan sonra geri döndü, o gün bugün de Oz'da kalmıştır.

Büyücü'nün yokluğu sırasında, Zümrüt Şehir'i Korkuluk yönetti. İyi yönetmişe benziyor ama gene de, şehri hedef alan bir orduya liderlik eden Jinjur adlı asi bir kız tarafından devrildi. Kızı bu isyana iten, en çok Oz'un mücevherlerine sahip olma arzusuydu. Karmaşık bir olay dizisinin ardından Jinjur da İyi Glinda tarafından devrildi. İsyan sırasında, kızlar örgü şişleriyle silahlanmış olarak Zümrüt Şehir'e saldırdılarsa da, tek damla kan dökülmedi. Jinjur'un önderlik ettiği isyan, Oz'un kendisindeki son ayaklanmadır. Onun devrilmesinden sonra, Oz'un resmi hükümdarı bulundu: Mombi adlı bir cadı tarafından çocukken evinden alınıp oğlan çocuğa dönüştürülmüş olan Prenses Ozma. Prenses Ozma, Glinda tarafından normal biçimine geri döndürüldü, o gün bugün de Oz'u o yönetmektedir.

Oz'da sihir resmen yasaktır ve ancak bir ruhsatla uygulanabilir. Sihir yasağı, esas olarak, geçmişin kötü cadılarının yeniden güçlerini kazanmalarına engel olmak için konmuştu, ama kazaları önlemek gibi bir avantajı da vardır. Son sihir uygulayıcılarından biri, birini istemeden mermer bir heykele dönüştürdüğünde, bu durum müthiş bir şamataya yol açmıştı. Adamı tekrar insan

şekline döndürmek, özel terkipleri bulmaya yönelik zahmetli bir arayışı gerektirdi. Aynı sihirbaz, Oz'da sihirle can verilen son iki yaratığı da yarattı: narin bir cam kedi ile, Kırpıntı diye bilinen Kırkyama Kız. Şimdi meşhur olan birkaç yaratık da eski günlerde bu şekilde yaratılmıştı. Örneğin Ozma'nın kendisi, henüz bir erkek çocukken, Bıçkıatı'na can verdi. Bıçkıatı, tahtadan yapılmış olsa da, koşuda normal her atı geçerdi ve onu tanıyan herkesten büyük sevgi ve saygı görmüştü. Tahta bacaklarının aşınmasını önlemek için, altın çember geçirilmiştir. Tip –o zamanki adıyla Ozma– Bıçkıatı'na can vermeden önce, tahta parçaları ve balkabağından, daha çok cadı Mombi'yi korkutacak bir aldatmaca olarak, bir adam yapmıştı. Tim Kabakkafa, üzerine sihirli toz serpilince canlandı, bugün de Kırpışıklar Ülkesi'nde, başşehrin sınırının hemen dışında yaşar. Tim Kabakkafa ölemez ama balkabağı kafalarının düşme eğilimi vardır. Düştükleri zaman onun özel mezarlığına gömülürler ve Ozma ona kabaktan yeni bir kafa oyar.

Oz'daki başlıca eğitim kurumu, Wogglebug Koleji diye de bilinen Kraliyet Atletik Koleji'dir. Okula, kurucusu Profesör H.M. Wogglebug, T.E.'nin adı verilmiştir – "T.E.", "tamamen eğitilmiş" anlamına gelir ve Wogglebug'ın bir köy okulunda Profesör Nowitall'u dinleyerek geçirdiği günlere gönderme yapar. "H.M." kısaltması ise "Hayli Muazzam" anlamına gelir ve profesörün hayatındaki önemli bir olaya gönderme yapar. Profesör Nowitall tarafından yakalanan Wogglebug, öğrencilerin eğitilmesi için bir perdede hayli muazzamlaştırılmış ve okuldan bir Hayli Muazzam Görünüş'te kaçmıştı. O günden beri hep aynı büyüklükte kalmıştır, en azından ortalama insan boyundadır. Kahverengidir, ön tarafında sırasıyla açık kahverengi ve beyaz çizgiler vardır. Gövdesinin büyük kısmı giysileriyle kaplıdır: sarı astarlı, lacivert bir frak ve açık kahverengi pelüş golf pantolon. İpek bir silindir şapka takmayı alışkanlık haline getirmiştir. Profesör Wogglebug'ın başlattığı eğitim sistemi, dünyadaki başka hiçbir sisteme benzemez. Öğrenciler günlerini atletik faaliyetlerle geçirir ve sözün normal anlamıyla çalışmazlar. Büyücü tarafından yapılmış Okul Hapları alarak "öğren"irler. İstirahate çekilirken alınan bir cebir hapı, dört saatlik çalışmaya eşdeğerdir; coğrafya haplarıyla diğer haplar da belirli aralıklarla alınır. Bunun bir sonucu olarak öğrenciler büyük bir süratle öğrenir ve bütün belli başlı konulara aşina hale gelirler. Haplar aslında şeker kaplıdır, drajedir, yutulmaları kolaydır ve kuşlarla diğer hayvanların da bu şekilde eğitilebileceği anlaşılmaktadır.

Oz'a girmek hiçbir zaman kolay olmamıştır. Ülke her yandan çölle çevrilidir ve kuma adım atan herkes anında toza dönüşür. Eskiden çölün üzerinden uçmak mümkündü, Dorothy ile Büyücü de ilk seyahatlerinde birlikte bu yolla gelmişlerdi. Bir başka ziyaretçi, dost olmasa da, Oz'u istila etmek için kumların altından tünel kazan NOME ÜLKESİ kralıydı. Bunun bir sonucu olarak Ozma, ülkesinin görünmez hale gelmesi ve dış dünyayla bütün iletişimin kesilmesi gerektiğine karar verdi. Ozma'nın talebi üzerine, İyi Glinda, Oz'a birkaç büyü yaptı. Şimdi ülke artık havadan görünmez haldedir ve çölden geçen herhangi bir seyyahın ülkenin ne yönde olduğunu tahmin etmesi imkânsızdır.

Oz görünür haldeyken bile, ülkeden ayrılmak zor işti. Dorothy farklı vesilelerle, çeşitli sihirli nesneler kullanarak ülkeyi terk etti; Doğu Cadısı'nın ayakkabıları ya da Nome kralından alınmış kemer gibi. Her iki seferinde de, Kansas'a varır varmaz nesneler kayboldu, çünkü burada güçleri yoktu. Ozma da, Glinda da sihirden yararlanarak birini Oz'a getirebilirler, ama bu sık sık yapılmaz.

(L. Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz*, Chicago, 1900; L. Frank Baum, *The Marvelous Land of Oz*, Chicago, 1904; L. Frank Baum, *Ozma of Oz*, Chicago, 1907; L. Frank Baum, *Dorothy and the Wizard in Oz*, Chicago, 1908; L. Frank Baum, *The Road to Oz*, Chicago, 1909; L. Frank Baum, *The Emerald City of Oz*, Chicago, 1910; L. Frank Baum, *The Patchwork Girl of Oz*, Chicago, 1913)

Ö

ÖLMEYEN ÜLKE, bkz. AMAN.

ÖLMEZLER TOPRAĞI, bkz. PARILDAYAN OVA ÜLKESİ.

ÖLÜ ADAMIN VADİSİ, bkz. TROPİK VADİ

ÖLÜ BATAKLIKLAR, ORTA DÜNYA'nın güneyinde, EMYN MUİL'in doğu yanında çok geniş bir bataklık bölgedir; DAGORLAD muharebe ovasının batısında, MORDOR kapılarının önünde kalır.

Ölü Bataklıklar, durgun göllerle bataklıklardan oluşan kasvetli bir bölgedir, bunlardan sağlıksız bir koku yükselir. Toprak genellikle sise bürünmüş haldedir. Ziyaretçiler, güvenilir patika pek az olduğu için bataklığı geçmenin son derece tehlikeli olduğunu unutmamalıdır. Ancak, bataklıkların kıyısından geçip sonunda Dagorlad'a giden daha güvenli yollar da mevcuttur.

Bitki örtüsü zayıftır – suyun yağlı yüzeyinde kül rengi bir ot biter, ama bunun ve çürümekte olan birkaç yabani otun dışında, sadece ölmüş ya da ölmekte olan otlardan oluşan küçük toprak parçacıkları vardır. Bataklıklarda kuşa rastlanmaz; buranın canlıları, yılanlarla solucanlardan ibarettir. Bataklık güney ucunda yerini bir turba yatağına bırakır.

Bataklıklar adlarını, yavaş yavaş genişleyip sonunda Dagorlad Ovası'ndaki muharebede ölmüş olanların mezarlarına ulaşmalarından alırlar. Mezarlara en yakın olan bataklık alana, şimdi Ölü Yüzler Gölü denmektedir. Ziyaretçiler burada göllerin derinliklerinde çürüyen ölülerin, kimi güzel kimi çirkin yüzlerini görebilir. Boğucu havada, mum ışığına benzer esrarengiz ışıklar kırpışarak buranın tuhaf atmosferine katkıda bulunur – bunlara "cesetlerin mumları" denir.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)

ÖLÜLERİN PATİKALARI, DUNHARROW'un üstündeki Firienfeld çayırlığından başlayıp AK DAĞLAR'ın altından geçerek GONDOR'daki Erech tepesine giden bir dizi yeraltı geçididir.

Patikalar'a, sadece Kapı ya da Karanlık Kapı diye bilinen kemerli bir geçitten girilir. Kemerli girişin üstündeki esrarengiz oyma figürler, buraya yaklaşan herkesi etkileyen neredeyse elle tutulur korku hissini arttırır. Patikalar yıllardır, genellikle Uykusuz Ölüler, Gri Ordu ya da Gölge Ordu diye bilinen ölü adamların uğrağı olmuştur. Gri, gölgeli şekiller, yayan ya da at sırtında geçitlerde sessizce hareket ederler ve tek fark edilen hatları, parlayan gözleridir.

ORTA DÜNYA'nın Üçüncü Çağ'ı boyunca Patikalar'a ve Dunharrow'un yüksek kesimlerine musallat olan Uykusuz Ölüler, dağların ilk sakinleriydi. ARNOR ve Gondor'un Yüksek Kralı İsildur'a, Orta Dünya'nın varlığını kökünden tehdit eden kötücül Sauron'a karşı büyük savaşta ona yardım edeceklerine dair ettikleri yemini tutmadılar. İsildur öfkeye kapılarak onlara lanet etti, yeminlerini yerine getirmeye davet edilecekleri güne kadar rahat huzur bilmeyeceklerini söyledi.

Üçüncü Çağ boyunca pek az kişi Ölülerin Patikaları'na girmeye cesaret etti, gidenler de dönmedi. 2570'te ROHAN kralı Brego'nun oğlu Baldor, Patikalar'dan geç-

meye yemin etti. Yıllar sonra, 3019'da Patikalar'dan güvenlik içinde geçmiş pek az sefer heyetinden biri olan, doğrudan İsildur'un soyundan gelen ve Yüzük Savaşı'nın en güçlü kahramanlarından Aragorn'un öncülük ettiği heyet tarafından kemikleri bulundu. Aragorn'un iradesi ve cesareti öyle fazlaydı ki, yanındakileri Ölülerin Patikaları'ndan güvenlik içinde geçirmeyi başardı. İsildur'un vârisi olarak, Ölüler'in onu ilk yeminlerini ettikleri Erech taşına kadar izlemelerini sağladı ve onlardan Sauron'un müttefiklerini, Gondor'un en büyük limanı olan PELARGİR'i denetim altında tutan korsanları yenmelerini istedi. Uykusuz Ölüler sonunda bozulmuş yeminlerini yerine getirdiler ve onca zaman üzerlerinde kalmış lanetten kurtuldular. Borçlarını ödeyince, Orta Dünya'dan kayboldular.

(J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)

ÖLÜLER KENTİ, Nijerya çalılık arazisinde bir yerdir. Hiçbir canlının Ölüler Kenti'ne girmesine izin verilmez, bu yüzden de ne şehrin görünüşü ne de geleneklerine ilişkin herhangi bir bilgi mevcuttur. Buranın sakinlerinin kısa süre önce ölen kişiler olduğu, onun için de açlık ya da susuzluk çekmedikleri, yatağa ya da barınağa ihtiyaç duymadıkları söylenir.

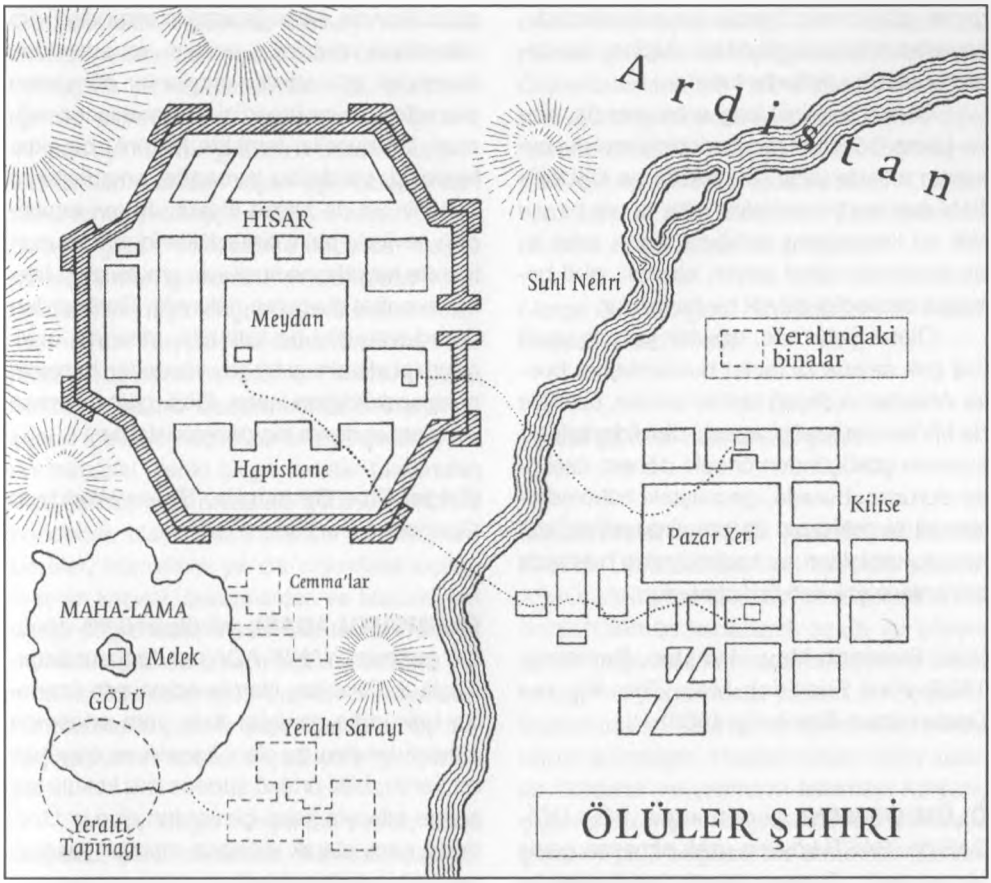
(Amos Tutuola, *The Palm-Wine Drinkard and His Dead Palm-Wine Tapster in the Deads' Town*, Londra, 1952)

ÖLÜLER ŞEHRİ, Suhl Nehri kıyısındadır, ARDİSTAN'ın eski başşehridir. Nehir kuruduğunda şehir terk edilmiş ve ARD'da yeni bir başşehir inşa edilmişti. Eski başşehir ise, hapishane olarak kullanılan bir iki bina dışında, yüzyıllar boyu ıssız kalmıştı. Şehri Ardistan'ın ağzı sıkı birkaç dini liderinin dışında çok az insan ziyaret etmiş ve kimse burasını tam anlamıyla tasvir etmemiştir.

Suhl şimdilerde yeniden çağlamaya başlamış olsa da, bölgenin kuru iklimi sayesinde şehir oldukça iyi korunur. Ev, kilise ve camilerin hâlâ ayakta durduğu doğu yakası, buranın eski yerleşim bölgesidir. Şehrin terk edildiği ya da ölüm uykusuna benzer bir uykuya yattığı şeklinde genel bir izlenim uyansa da, bu muhteşem şehrin eski güzelliğini hayal etmek pek zor değildir. Batı yakasında, adeta ayrı bir askeri kent gibi duran, surlarla çevrili hisar yer alır. Hisarın batı yanı, sırtını etrafını çevreleyen dağların yamacına yaslar ve surları ile kulesi öylesine devasadır ki, kale neredeyse zaptedilemez olarak kabul edilir.

Ölüler Şehri, bir kısmı sadece Ardistan'ın yüksek ruhban sınıfı tarafından bilinen birçok önemli sırra sahiptir. Örneğin bazı hapishane binalarının meyillendirilebilen zeminleri vardır, böylece hiçbir şeyden şüphelenmeyen tutuklular, derin yeraltı odalarına düşer. Yeraltı geçitleri ve üzerleri örtülü kadim su yolları, hisara gizlice giriş imkânı sağlar. Kalenin batısında, Maha-Lama Gölü denen bölge bulunur. Gölü oluşturmuş olan kraterin çevresi tamamen sarp kayalardan oluşan duvarlarla kuşatılmıştır. Tepeden görülebilen tek şey, bir melek heykelinin üst kısmıdır. Bu bölge, belki de kadim kötülük efsaneleri yüzünden, şehri ziyaret etmiş olan az sayıda kişinin de korktuğu ve kaçındığı bir bölgedir. Gölün şeytan tarafından yaratıldığı ve şeytanın da kadim bir Maha-Lama yüksek rahibine, eğer ona hakaret etmiş olan herkesi gölde boğarsa yüz yıl daha yaşayacağını söylediği rivayet olunur. Vaktiyle halk tarafından çok sevildiği halde, Maha-Lama, popülerliğini yitirmiş. Yüzlerce kişi gölde boğulmuş ve göl cesetlerle öylesine dolmuş ki Maha-Lama artık taahhüdünü yerine getirmez hale gelmiş ve sonunda Şeytan onu götürmüş.

Kraterin zemini yüzyıllardır kurudur, duvarlarının içine garip yapılar gömülmüştür. Duvarlar boyunca aralıklı olarak sütunlar



ve kapılar görülebilir; bu kapılar üç yüzden fazla odası olan muazzam bir yeraltı sarayına açılır. Kapıların üzerine birkaç farklı doğu dilinde yazılar yazılmıştır; bu kapılar, madeni bir güneş simgesini çevirmek suretiyle açılırlar. İçeride seyyahlar birçok çalışma odası, depo ve mesken ile revirler ve mezarlar bulacaktır.

Belki de kraterin içindeki binaların en ilginci, kayanın içi oyularak yapılmış olan tapınaktır. Dairevi duvarlarının çevresinde, zeminden çatının en üst noktasına dek yükselen, koltuk görevi gören helezoni basamaklar yer alır. Yumuşak bir eğimle yükselen bu tribünün dış kenarı boyunca, hepsinin içinde bir mum bulunan yüzlerce delikli bir tırabzan kıvrılarak çıkar. Ziyaretçiler, helezonun en alt kısmında taştan basit bir kürsü görecek. Buranın öyle bir akustiği vardır ki, söylenen her söz basamakların oluşturduğu helezonun en tepesinden duyulabilir. Diğer yeraltı binaları gibi bu tapınak da, zemin düzlemine yatay bir eğim yaparak uzanan pencerelerle aydınlanır. Pencere boşluklarına, cam kadar saydam bir tür mika yerleştirilmiştir.

Ziyaretçiler burada, yine kayaların içine oyulmuş iki adet *cemma* ya da meclis salonu bulacaktır. Bunlardan biri, Ardistan'ın ölü hükümdarlarının mumyalaşmış cesetlerini barındırdığı için Ölülerin *cemma*'sı diye bilinir. Burası, salon kazılırken yerlerinde bırakılmış devasa kaya sütunlarının desteklediği bir çatısı olan, muazzam büyüklükte bir boşluktur. Ölü krallar ile yüksek rahipler burada, bir mahkeme salonundaki yar-

gıçlar gibi oturur. Hepsi, kavruk ellerinde, hayatları boyunca işledikleri suçların kaydedilmiş olduğu defterler tutarlar.

Ölüler Şehri'nin başka bir sırrı da, Maha-Lama Gölü'nün merkezindeki melek heykelinin altında yatar. EL HADD ve USULİSTAN'daki benzer melekler gibi, bu da bir yeraltı su kaynağının varlığına işaret eder ki, bu durumda bahsi geçen kaynak, gizli boruların beslediği büyük bir havuzdur.

Ölüler Şehri'nde, eski bir yazı ile yazılmış çok sayıda kil tablet bulunmuştur; bunlar Ardistan'ın ilkçağ tarihini anlatır, özellikle de Mir'lerin yükselişi ve eski dini liderlerin iktidarının çöküşünden önceki dönem üzerinde dururlar. Burada, geçmişteki hükümdarlara ait birçok tablo da bulunmuştur ki, söz konusu tabloların bu kadim krallık hakkında bilinenlere çok katkıları olmuştur.

(Karl Friedrich May, *Ardistan*, Bamberg, 1909; Karl Friedrich May, *Der Mir von Dschinnistan*, Bamberg, 1909).

ÖLÜM ORMANI, yeraltı kıtası PELLUCİDAR'da, BASTİ köyüne uzak olmayan geniş bir ormandır. Güneş, yüksek tropik ağaçların iç içe geçmiş dalları arasından süzüldüğü için, daimi alacakaranlık içinde, kasvetli bir yerdir. Burası, uzun beyaz saçlı, beyaz tenli, ağızlarının iki yanından çıkan ve çenelerine kadar uzanan fildişi gibi iki dişle görünüşleri daha da heybetli hale gelen Gorbuse'ların yuvasıdır. Gorbuse'lar yamyamdır, esas besinleri de kızarmış insan etidir. Arcak, çekingen bir ırktırlar ve kurbanlarını savaşarak esir almaktansa, tuzağa düşürmeyi tercih ederler. Tuzağa düştüklerinde kurbanların vücutları çürüyüp yenecek kıvama gelinceye kadar derin mağaralarda saklanır. Canlı tutsaklar, kesilmeye hazır hale gelene dek meyve ve fındıkla beslenir.

Gorbuse'ların kökeni hakkında hiçbir şey bilinmez. Ancak dilleri ve bazı gelenekleri, başlangıçta ormanda yaşamadıklarına işaret eder. Örneğin dillerinde "satır" ve "kama" sözcüklerinin karşılığı vardır, efsaneleri de, neredeyse unutulmuş anıların sisi arasından bazen bir göz attıkları başka bir dünyadan söz eder. Tüyler ürpertici alışkanlıklarına rağmen, Gorbuse'lar temelde hüzünlü bir ırktır. Hepsi şu ya da bu zamanda, arkadaşlarından biri ya da başka ırkların üyeleri tarafından sevilmiş birini öldürdüklerini bilir; bunun için de hayatlarına suçluluk, umutsuzluk, korku ve nefret duyguları hâkimdir. Gorbuse'lar, neredeyse dini bir tutkuyla, ırklarının uzak geçmişinde olmuş bir şey yüzünden hepsinin cezalandırıldığına inanır. Gizli, gölgeli orman yuvalarının dışına hiç çıkmamışlardır.

(Edgar Rice Burroughs, *Seven Worlds to Conquer*, New York, 1936)

ÖLÜMSUYU ADASI, yüzölçümü 80 dönümü geçmez, YANIK ADA'nın doğusundadır. Kâşifi X. Caspian, Narnia adına ada üzerinde hak iddia etmiştir. Ada, tam ortasında yüksek bir doruğu olan, kayalık ve engebeli bir yerdir; bitki örtüsü sadece mis kokulu süpürge otlarıyla kaba çimlerden oluşur. Üzerinde canlı olarak yalnızca martılar yaşıyormuş gibi görünmektedir.

Adada iki dere vardır, bunlardan biri sarp kayalarla çevrili küçük bir dağ gölünden gelir – bu gölün suyuna batırılan her şey anında som altına dönüşür. Ziyaretçilere burada yüzmemeleri tavsiye olunur. Sürgüne gönderilmiş Narnia lordlarından birinin bedeni, gölün içinde altın bir heykele dönüşmüş olarak bulunmuştur. Lordun suyun gücünden habersiz şekilde yıkandığı sanılmaktadır. X. Caspian, başlangıçta adayı Altın Suyu Adası diye adlandırmaya niyetlendiyse de, söz konusu cesedin bulunması, adanın bugünkü adını almasına yol açmıştır.

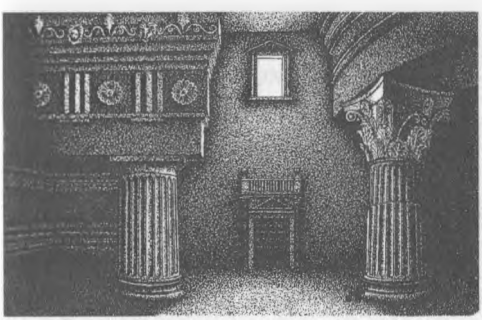
(C.S. Lewis, *The Voyage of the "Dawn Treader"*, Londra, 1952)

ÖLÜMSÜZ TOPRAKLAR, bkz. AMAN.

ÖLÜMSÜZLER ŞEHRİ, Etiyopya'da, Arap Körfezi yakınında, taş bir plato üzerine kurulmuş bir şehrin harabesidir. Bu platonun içinde, dairevi muazzam bir odaya giden, kir pas içinde bir galeriler sistemi uzanır. Dokuz kapı odadan dışarı açılır; bunlardan sekiz tanesi, kalleşçe o odaya dönen bir labirente gider; dokuzuncu kapı ise, başka bir labirentten geçerek birincisine eşit ikinci bir dairevi odaya ulaşır. Sayısız oda ve labirent vardır. Seyyah en sonunda, üzerinde madeni basamaklar olan bir duvara gelecektir; eğer bu basamaklara tırmanırsa, şehrin içindeki küçük bir avluya çıkar. Şehrin mimarisi, sanki çılgın tanrılar tarafından inşa edilmiş gibi, anlamsız görünür. Çıkmaz koridorlar, ulaşılması imkânsız yüksek pencereler, hücrelere ya da çukurlara açılan meşum kapılar, basamakları ve tırabzanları aşağı doğru asılı, inanılmaz, tersine dönük merdivenlerle doludur. Heybetli duvarın yanına hafifçe tutunmuş başka merdivenler, kubbeciklerin çalımlı karanlığında iki üç dönüş yaptıktan sonra, hiçbir yere gitmeden biter.

Şehirde Mağara İnsanları oturur; daha doğrusu, şehir civarında, kumdaki sığ çukurlarda yaşarlar. Konuşmaktan acizdirler, yılanlarla beslenirler. Bu Mağara İnsanları, şehrin yanı sıra akan pis bir nehrin suyundan içtikten sonra ölemez hale gelen meşhur Ölümsüzler'dir. Çok uzun sürelerle suskun kalabilirler, bedenlerini canlı tutmak için sadece azıcık suya ve yemek kırıntılarına ihtiyaçları vardır, çünkü onlar için bedenleri uysal, ehli hayvanlar gibidir. Hoşlandıkları pek az şeyden biri, yağmurdur. Homeros Ölümsüzler'den biri haline gelmiş ve ölümsüzlüğünü giderecek bir başka nehrin sularını aramakla yüzyıllar geçirmişti. Bulmuş olmalı, çünkü İzmirli antikacı Joseph Cartaphilus adıyla, 1929 Ekim'inde *Zeus* gemisinde öldü ve İos Adası'na gömüldü.

(Jorge Luis Borges, "El Inmortal", *El Aleph*, Buenos Aires, 1949)



ÖLÜMSÜZLER ŞEHRİ'ndeki sayısız odadan biri.

ÖLÜM ŞEHRİ, bkz. GECE ŞEHRİ.

ÖLÜMÜN GÖLGESİ VADİSİ, HIRİSTİYAN'IN ÜLKESİ'ndeki en tehlikeli alandır, AŞAĞILANMA VADİSİ'nin ötesindedir. Üzerinde "Ölümün kanatlarını açtığı ve gökyüzünün çoğu kez karmaşa bulutlarıyla örtülü olduğu" söylenen ıssız, yabanıl bir bölgedir. Gulyabaniler, satirler ve ejderhalar burayı uğrak edinmiştir. Havayı nefret verici kokular doldurur ve yılanların tıslaması korkunç çığlıklara karışır. Ateş ve duman bir araya gelerek pis, boğucu bir atmosfer yaratır; toprak ayaklar altında titrer.

Vadiye dar bir patikadan girilir, sol tarafta dipsiz bir batak, sağda ise bir hendek vardır. İkisinin arasından patikayı izlemek son derece zordur; yüzyıllardır körler körlere yol göstererek hendeğe götürmektedir. Vadinin daha ileri bölümleri ise, bundan bile daha tehlikelidir; ihtiyatsızları tuzağa düşürecek kapanlar ve çukurlarla doludur. Vadinin sonuna doğru bir mağarada Papa yaşar. Daha önceki refiki Kâfir artık ölmüştür ve Papa da yaşlılık nedeniyle öylesine zayıf düşmüştür ki, seyyahlara zarar verecek gücü kalmamıştır – onlara sadece suratını buruşturur ve onları pençelerine geçiremediği için hüsranla tırnaklarını yer. Eskiden bu iki yaratığın bölgesinden geçmenin bedeli çok ağırdı. İkisinin pek çok kurbanının kanı, kemikleri ve parçalanmış bedenleri, mağarada etrafa saçılmış olarak halen görülebilir.

Vadinin sonundaki bir sütun, şimdi seyyahları vadiden geçiren Yüceyürek'in, bir vakitler bu bölgeye musallat olmuş Balyoz adlı dev karşısındaki zaferi anısına dikilmiştir. Balyoz'un bir direğin tepesini süsleyen başı hâlâ orada görülebilir. Balyoz, Yüceyürek'in, vadiden geçirerek SEMAVİ ŞEHİR'e götürdüğü seyyahları kaçırdığını iddia ediyordu ve bu "ticaret"e bir son vermeye çalıştı. Bunu izleyen muharebede Balyoz yenilgiye uğradı ve kafası kesildi.

(John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is discovered the manner of his setting out, his dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1678; John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. The Second Part. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is set forth the manner of the setting out of Christian's wife and children, their dangerous journey and safe arrival at the desired Country*, Londra, 1684)

ÖNCEKİGİBİ ADASI, bir vakitler Baladar Takımadaları'nın bir parçasıydı, şimdi Avrupa'ya yapışık durumdadır; ancak, ada tanımını korur. Öncekigibi'nin adı birkaç kez değiştirildi: Buraya Ivırzıvır Adası, Hazine Adası ve Enönemsiz Ada dendi. Bir zamanlar ait olduğu takımadalar da yok olmuşa benziyor; Uzakdüşmüş, Atlaüstüne ve Tebdilikıyafet adaları, yoğun araştırmalara rağmen artık bulunamıyor.

Öncekigibi, üzerinde bahçıvan, parfüm satıcısı, çiçekçi, aşçı, hâkim, fırıncı ve şair olmayışıyla ünlüdür. Belediye Binası, Fransa'daki Dan-Dan-Hindi şehri tarafından Öncekigibi'ye gönderilen hindi avcılarının istilasından adayı kurtarmış olan temizlikçi Bay Kelkâhya idaresi altındadır.

Ziyaretçiler, Öncekigibi'de 1950'lerde yaşanan altına hücum döneminin ardından inşa edilmiş olan altın bir köprünün harabelerini hâlâ görebilir. Daha fazla bilgi için ise, iki süreli yayına başvurmak gerekir: *Dedikoducu* ile *Dan-Dan-Papağan*.

(Jacques Prévert, *Lettre des îles Baladar*, Paris, 1952)

ÖNCEKİ GÜNÜN ADASI, adını, ziyaretçilerin mekân içinde, zamanın ölçülebileceği belli bir nokta belirleyememeleri ve bu yüzden de adanın şimdiki zamanda yazılamamasından alır. Önceki Günün Adası'na seyahat etmeyi planlayan ziyaretçiler, adaya çıkmalarına izin verilmeyeceğini, ancak koyunda demirlemiş, *Daphne* adlı, tam teşekküllü bir gemiden ona bakmakla yetineceklerini bilmelidir. Ada eğitimsiz göze solgun görünebilir, doruğuna bir yün parçacığı tutturulmuş gibidir. Çünkü, okyanus adaları alizelerin nemini tutar ve onları bulutsu lüleler halinde yoğunlaştırır. Bu bulutlar, kar ya da kristal gibi doğanın uyumlu düzenlemelerinden çok, mimarların kubbelere, sütun başlarına ya da sütunlara kondurdukları sarmal süslere benzer.

Meyve ve bitkilerin –ki bunlar teleskop ya da dürbün ile görülebilir– rengi Batı dünyasındakinin tersine anlamlara sahiptir. Belli bir meyvenin cenaze beyazı onun hayat dolu tatlılığını garanti ederken, daha canlı renklerdeki meyveler ölümcül aşk iksirleri salgılayabilir. Ağaçlar garip ve tehlikelidir: örneğin, yıldız biçimi ağacın yıldızlarının uç kısımları bıçak kadar keskindir. Adanın merkezinde, zarif renk tonlarıyla baştan çıkarıcı olan Nisyan Ağacı durur. Meyvesi, yenirse eğer, seyyaha nihayet huzur verir.

Kuşlar da Avrupa'da rastlananlardan farklıdır. Ötüşleri, kalabalık bir orkestranın müziğine benzer; ıslıklar, çağıltılar, çatırtılar, homurtular, gıdaklamalar, sızlanmalar, boğuk tüfek atışları ve gagalamalardan oluşan eksiksiz kromatik gamlar. Portakal rengi kuşun, bu adalarda görülmesine rağmen, aslen Süleyman'ın Adası'ndan geldiği söylenir. Çünkü bu yüce kralın Şarkı'sında, şafak gibi

yükselen, güneş kadar parlak, kanatları gümüş kaplı ve ışıl ışıl altın tüylü bir kumrudan bahsedilir. Uçan tilkiler, domuzlar, zehirsiz yılanlar ve sayısız kertenkele ise daha sık rastlanan canlılardır. Ancak adadaki yaşam biçimleri bir mimar ya da heykeltıraş tarafından değil, bir mücevheratçı tarafından yaratılmışa benzer: kuşlar renkli kristaldir, orman hayvanları narin, balıklar ise dümdüz ve neredeyse şeffaftır.

Ada sularında tuhaf ve ilk bakışta çift başlı görünen deniz yılanları –bilim adamlarına göre ikinci baş, düşmanları kaçırmaya yarayan süslü bir kuyruktur– ve sarı gözlü, şişkin ağızlı, dişleri tırnaktan farksız iblisbalığı bulunur. Mercan kayalıklarında ise türlü biçimlerde ve sepet, saksı ya da servis tabağı büyüklüğünde kaplumbağalar, yengeçler ve istiridyeler yaşar.

Ziyaretçiler, gördükleri adanın, başkalarının gördüğüyle aynı ada olmayabileceğini bilmelidir, çünkü peyzaj da her ziyaretçinin kendi dünya tecrübesini yansıtıyor gibidir.

(Umberto Eco, *La isola del giorno primo*, Milano, 1994)

ÖRÜMCEKMAYMUNU ADASI, Atlas Okyanusu'nun güneyinde, Brezilya kıyısı açıklarında, yüz mil kadar uzunlukta büyük bir adadır. Çok dağlıktır, yüksek yanardağ dorukları vardır. İkinci en yüksek dağ, belirgin bir şekilde bir şahin başı gibi şekillenmiştir. Adanın en harikulade bölgesi, Fısıldayan Kayalar Vadisi'dir. Dağlarda büyük bir doğal amfitiyatro olan bu vadide, kayalar ortadaki bir taş masa çevresinde bir dizi normal oturma yeri ya da basamak biçiminde yükselir. Amfitiyatronun en dar ucu açıktır, nefis bir deniz manzarası sunar. Ortadaki çanak birkaç mil derinlikte ve genişliktedir, ama ziyaretçi nerede dursa dursun, bir fısıltı bile bu doğal tiyatrodaki herkes tarafından duyulabilir. Fısıldayan Kayalar Vadisi, geleneksel olarak kralların taç giymesinde kullanılır; bu amaçla, ortadaki kaya masada fildişi bir taht durur.

Örümcekmaymunu Adası'na ilk gelen Avrupalı, adada yok olduğu düşünülen büyük Kızılderili natüralist Uzun Ok'un peşinde 1839'da buraya varan Dr. John Dolittle'dı. O günlerde, Örümcekmaymunu Adası yüzen bir adaydı ve yavaş yavaş güneye, daha soğuk bölgelere doğru sürükleniyordu. Dr. Dolittle'ın ricası üzerine balinalar tarafından kuzeye doğru, bugünkü konumuna itildi. Ada vaktiyle Güney Amerika kıtasının bir parçasıydı, Buz Çağı sırasında anakaradan koptu. Henüz açıklanmamış olan nedenlerle, adanın içi boş olan orta kısmı havayla doldu ve ada bütünüyle yüzen bir kütle halini aldı. Bugünkü konumuna yerleşmesi ise büyük ölçüde, bizzat Dr. Dolittle'ın işidir.

Dr. Dolittle gelişinden kısa süre sonra Uzun Ok'u dağlardan birinin içinde kıstırılmış halde buldu. Bir grup Kızılderili ile birlikte bir mağarada şifalı otlar ve yosunlar ararken, büyük, yassı bir kaya parçası kırılmış ve onları içeride hapsetmişti. Dr. Dolittle ile hayvan arkadaşları, kaya parçasının altını kazıp düşürerek, oraya sıkışmış kızılderilileri serbest bıraktı. (Muazzam taş parçası şimdi adanın sık sık ziyaret edilen yerlerinden biridir ve Doktor'un arkadaşını oraya sıkışmış halde bulunca, dağı elleriyle yırtıverdiği yolunda bir efsane çıkmıştır.)

Uzun Ok'un kurtarılışından birkaç gün sonra adada yaşayan iki Kızılderili kabilesi arasında savaş çıktı: Popsipetel'ler ile Bagjagderag'lar (ikinciler, iki kabilenin daha büyük ama daha ödlek olanıdır). Popsipetel'ler ile Dr. Dolittle'ın arkadaşları, dezavantajlarına rağmen Bagjagderag'lara karşı çok kahramanca savaştı ama, durumu lehlerine çeviren papağanların son andaki müdahalesi oldu. Doktor'un papağanı Polinezya'nın çağırdığı papağanlardan oluşan bir kara bulut Bagjagderag'lara saldırdı, saçlarını yoldu ve kulaklarından küçük parçalar kopardı. Bu yeni savaş biçimi karşısında Bagjagderag'lar çok geçmeden teslim bayrağını çekip, bir daha komşularına saldırmamaya yemin ettiler. Popsipetel'ler (adlarının sözcük anlamı, "Hareket Eden Ada'nın Adamları"dır) Dr. Dolittle'a öylesine şükran

duydular ki, bu onuru kabul etmekte hayli gönülsüz olsa da, onu kral seçtiler. Fısıldayan Kayalar Vadisi'ndeki taç giyme töreninde, kadim bir kehanet nihayet yerine geldi. Sönmüş volkanın konisi üzerinden sarkan bir taş yüzyıllardır dengede dururdu; Krallar Kralı taç giyince düşeceği şeklinde bir kehanette bulunulmuştu. Taş düşerken adanın iç hava-odasını kapattı ve şimdiki konumuna sabitlenmesine yol açtı. Bugünkü efsaneye göre, uyruklarının Kral Jong diye bildiği Dolittle, tahta oturduğunda öyle ağırmış ki, ada onu onurlandırmak için batmış ve bir daha da hareket etmemiş.

Ada batınca, Popsipetel'lerin eski köyü de battı, ama büyük bir nehrin ağzındaki güzel bir mevkide Yeni Popsipetel şehri kuruldu. Doktor bir kanalizasyon sistemi tasarladı, sürekli su temini için bir de baraj inşa ettirdi. Örümcekmaymunu Adası'nın diğer tek büyük şehri, Bagjagderag'ların güneyde bulunan taş şehridir.

Popsipetel'ler, sevgili Kral Jong'ları gelene kadar daha çok çiftçilik yaparlar, ateşin ne olduğunu bilmeden yaşarlardı; her şeyi pişmiş olarak yemeye ancak on dokuzuncu yüzyıldan itibaren başladılar. Belki de belli başlı kültürel simgeleri, aile özelliklerini resmeden ve üzerine totem hayvanlarının oyma bir imgesi konmuş totem direkleridir. En yüksek olanları, Dr. Dolittle onuruna oyulmuş olan Kraliyet Çokdüşün Totemi'dir. Onun hayvan krallığı hakkındaki büyük bilgisini ifade etmek için totemin üzerine hayvan oymaları yapılmıştır, tepesine de kocaman bir papağan oturtulmuştur. Adaya ilişkin efsane ve hikâyelerin büyük kısmı, Dr. Dolittle ile arkadaşlarının yaptıklarından söz eder; öyle popüler hale gelmişlerdi ki, kimse gitmelerini istemediği için sonunda adayı gizlice terk etmek zorunda kaldılar.

Ona adını veren örümcekmaymunlarına ek olarak, ada dünyanın en ender bulunur kınkanatlı böceği olan *jabizri*'nin de evidir. Bu, boyu üç inçten uzun, iri, uçan bir kınkanatlıdır. Alt tarafı açık mavidir, sırtı parlak siyah renktedir ve canlı kırmızı noktalarla kaplıdır.

(Hugh Lofting, *The Voyages of Doctor Dolittle*, Londra, 1923)

ÖYKÜ IRMAKLARI OKYANUSU, kaynağının ya da pınarının Ay'ın Güney Kutbu'nun yakınlarında olduğu söylenir. Öykü Irmakları ise kutuptan kuzeye akar. Okyanusun suları zaman zaman kirlenir, koyulup ağırlaşır, ağdaya benzer. Göründüğü kadarıyla bu durum, ara sıra ortaya çıkan ve öykülerin serbestçe akmasını önleyen bir tıkaçtan kaynaklanmaktadır. Okyanusu geçmeye çalışan seyyahlar, suları temizlemek ve bütün öykülerin, en eskilerinin bile, yeniymiş gibi tat vermesini sağlamak için tıkacın çıkarılması gerektiği konusunda uyarılır.

(Salman Rushdie, *Haroun and the Sea of Stories*, Londra, 1990)

ÖZGÜR COMMOTLAR, kuzey PRYDAİN'de, CAER DATHYL'in güneydoğusuna doğru, merkezdeki tepelerin doğusunda kalan ve Büyük Avren Nehri'nin kıyılarına kadar uzanan bir bölgedir. Commotlar'ın kıyısında Llawgadarn Dağları, LLUNET AYNASI'nın bulunabileceği Meledin Dağı'nın doruğuna doğru yükselir.

Tatlı otları ve zengin toprağıyla ünlü olan Commotlar, Prydain'in bölgelerinin içinde kesinlikle en bereketli ve cazip olanıdır. Ancak Özgür Commotlar'ın başlıca övüncü, eserleri bütün ülkede tanınan zanaatkârlardır; onlarınkinden iyi işleri ancak, zanaatkârların geleneksel olarak aralarının iyi olmadığı TYLWYTHTEG'li Peri Tayfası çıkarmıştır.

Prydain'in geri kalanının aksine, Özgür Commotlar feodal lordlar tarafından yönetilmez ve yalnızca Prydain'in Yüksek Kralı'nı hükümdarları olarak görürler.

(Lloyd Alexander, *Taran Wanderer*, New York, 1967; Lloyd Alexander, *The High King*, New York, 1968)

ÖZGÜRÜLKE, Doğu Afrika'da, Kenya ve Kilimanjaro sıradağlarından batıya, orta ve batı Afrika'daki Avrupa kolonilerinin sınırlarına doğru uzanan geniş bir ülkedir. Özgürülke şimdilerde, vaktiyle Masai Ülkesi ve Uganda olarak bilinen alanları da kapsamaktadır. Güney sınırı Tanganika Gölü'ne bitişiktir, kuzeyde de Ay Dağları'na kadar uzanır.

Özgürülke, Uluslararası Özgür Toplum tarafından kurulmuş bir koloniden gelen bağımsız bir devlettir. Toplum, on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında Avrupa'da kurulmuştu ve kuruluş amacı, kusursuz bir özgürlük ve iktisadi adalet temeline dayanan bir ulus, her bireyin kendi eylemlerini kontrol etme yolundaki kayıtsız şartsız hakkını garantiye alacak, işçilerin emeklerinden eksiksiz ve kesintisiz bir şekilde faydalanmalarını da temin edecek bir toplum yaratmaktı. Bu özgür topluluğun mekânı, kısmen uygun iklimi nedeniyle, kısmen de henüz hiçbir batılı güç tarafından üzerinde hak iddia edilmediği için, Doğu Afrika olacaktı. Plan halka açık bir toplantıda ilan edilmiş ve hemen birkaç ülkeden olumlu tepki almıştı. Çok kısa süre sonra, ilk öncü dalgası Afrika'ya vardı.

İlk koloninin yeri, Kenya Sıradağları'nın yamaçlarının yükseklerinde bulunan, güzelliği ve elverişli doğası nedeniyle seçilmiş geniş bir vadiydi. Vadi hafif bir eğimle büyük bir göle ve geniş, açık bir park alanına doğru alçalıyordu; yakınlarda büyük bir şelale, dağlardaki buzul alanlarından aşağı, Dna Nehri'nin sularına dökülüyordu. Mekânın başdöndürücü güzelliğinden etkilenen ilk öncüler buraya Cennet Vadisi adını verdiler; sonraları bu isim, Özgürülke'nin başşehrinin adı olarak korundu. Küçük bir yerleşim olarak başlayan Özgürülke, nispeten kısa sürede uluslararası statüde büyük bir ülke haline geldi. Bugün Cennet Vadisi hızlı, ileri düzeyde bir gelişim ağıyla dış dünyaya bağlanmıştır. Bir tren hattı, ilk yerleşimcilerin Mombasa'dan başlayan güzergâhını izler; başka bir hat burayı, Sudan ve Nil Nehri üzerinden Akdeniz'e bağlar. Ancak Özgürülke'nin en büyük başarısı belki de Victoria Gölü ve Kongo Vadisi üzerinden Atlas Okyanusu'na varan tren hattıdır. Telgraf hatları da kurulmuştur ve bölgedeki göller ve nehirlerde bir buharlı gemi filosu sefer yapar.

Cennet Vadisi büyük ve kalabalık bir kasabadır, büyük bir alana yayılır, her evin çevresinde on bin ayakkarelik birer bahçe vardır. Mimari, Magribi ve Grek üsluplarının bir bileşimidir, evler birçok çeşmeleri olan bahçelere serpiştirilmiştir. Bütün sokaklar boyunca, gölgelik gezinti yolları uzanır. Başşehrin en etkileyici binası, normalde masal şatolarına yakıştırılan bir güzelliğe sahip muazzam bir yapı olan Ulusal Saray'dır. Tamamen beyaz ve sarı mermerden inşa edilmiş olan Ulusal Saray, Vatikan'dan daha büyük, San Pietro'nun kubbesinden daha yüksektir.

Cennet Vadisi'nde yeterince kamu binası, kütüphane ve muhteşem bir amfitiyatro vardır. Sanayi bütünüyle, kirlilikten kaçınacak şekilde konumlandırıldığı için, şehir sessiz ve sağlıklıdır. Cennet Vadisi'nin içindeki ve diğer kasabalarla arasındaki bütün ulaşım, motorun, zekice dönüştürülmüş buhar gücüyle kurulan bir yay vasıtasıyla çalıştığı, *draisne* denen küçük bir araçla yapılır. Yay bir kez kuruldu mu, *draisne*, kurgusu bitene kadar on iki buçuk mil yolalır. Sonra yayın yerine yedek olarak taşınan başka bir yay konur ya da yol boyunca uzanan servis istasyonlarından yeni yaylar alınır. Bu sistem, herhangi bir kirlilik yaratmaz ve hayli sessizdir. Şehrin altındaki gölde elastik yayların işlettiği gondollar, keyif gezintileri için emre amadedir.

Özgürülke'nin refahı tamamen uyguladığı ekonomik felsefeye dayanmaktadır. Üretim araçlarının mülkiyeti ortaklaşadır, kullanımları da sadece, her bir yurttaşın kapasitesine ve gayretine bağlıdır. Ekonominin tek amacı, gerçek ihtiyaçların karşılanmasıdır ve bu da hiç artı üretim olmadığı, pazarlar için ziyankârca rekabet bulunmadığı anlamına gelir. Üretim, tüketimin normal artışıyla mecburen yükselir ve sistemin tamamı, topluluğun bir bütün olarak ekonomik çıkar daya-

nışmasını gösterir. Artık para yok olup gitmiştir. Altın, bir değer ölçütü olarak bulundurulur ama fiilen bütün iş muameleleri kâğıt üzerinde ya da ülkenin merkez bankasındaki hesaplardan çekilen çeklerin kullanımıyla yürütülür. Madeni para hâlâ vardır, ancak hemen hemen sadece dış ticaret için kullanılmaktadır. Basılan paranın yüzde yedisinden azı Özgürülke'nin içinde dolaşıma girer. Her tür mal alımı ve satımı, bütün topluluğun yönetimi altında, büyük salonlarda ve depolarda gerçekleştirilir. Fiyatlar kısmen imalatçıların kararıyla, kısmen de mezatla tayin edilir.

Değerin ve dolayısıyla gelirin tek ölçütü, saat cinsinden hesaplanan emektir. Vergi, gelirle doğrudan orantılı olarak konur. Kişinin geliri, ona toplam kârdan düşen net paya eşittir. Başlangıçta vergiler, sermaye mallarına ortak yatırım gereği yüzünden son derece yüksekti, ama yavaş yavaş düştüler. Özgürülke'de elde edilen yüksek verimlilik sayesinde, ortalama saat ücretinin, Avrupa'daki ortalama haftalık ücrete eşdeğer olduğu tahmin ediliyor; Özgürülke'de ortalama çalışma haftası da sadece otuz beş saattir.

Çalışamayanlara, topluluk tarafından, bireylerin hak ettiği gelirle orantılı "nafaka" ödenir. Nüfusun çalışmayan bölümünde hastalar, yaşlılar, çocuklar ve kadınlar vardır. Bekâr bir kadın ortalama gelirin yüzde otuzunu, evli bir kadın da yüzde on beşini alır. Bir ailenin ilk üç çocuğu yüzde üçer pay alır; yetimler yüzde on iki, hastalarla yaşlılar da yüzde kırk alır.

Özgürülke'de kadınlar, öğretmen ya da hemşire değillerse, çalışmazlar; kadınlık vakarına uygun meslekler, bu ikisinden ibarettir. Her iki mesleğe de, Avrupa standartlarına göre iyi ücret verilir, ama koloninin ilk yıllarında öğretmenlere ödenen ücret, genç kadın göçmenleri çekmek için teşvik olsun diye, şimdikinden de yüksekti.

Özgürülke'nin sınai başarısı, aralarında kömür, demir, petrol ve birçok mineralin bulunduğu doğal kaynaklarına ve makine kullanma yetisine dayanır. Rekabet olmadığı için (ki bu nedenle sanayi ya da ticaret sırları da yoktur), gelişmiş teknoloji hiçbir zorluk olmaksızın herkesin çıkarına uygun şekilde uygulamaya konabilir.

Özgürülke ilk günlerinde, Avrupa'da kalan Uluslararası Özgür Toplum komitesi tarafından yönetiliyordu. Bütün kararlar herkesin katıldığı toplantıda ortaya serilirdi, görüş farklılıkları ise seçilmiş bir hakemler kuruluna aktarılırdı. Koloni genişledikçe bu sistem aşikâr nedenlerle uygulanamaz hale geldi. Komite, seçilmiş yürütme kurullarına bölündü ve bütün ülke, her birisi kurucu meclis için bir vekil seçen beş yüz bölüme ayrıldı.

İlk günlerinde Özgürülke elbette yerli halkla sorunlar yaşadı. Buraya ilk yerleşenler bölgedeki Masai kabilesiyle savaşmak zorunda kaldı ama savaş çok geçmeden yerini bir ittifaklar sistemine bıraktı. Özgürülke'ye yerleşenler, Masai savaşçılarını geleneksel mesleklerini bırakıp toprağı işlemeye ikna etmeyi bile başardı – ne var ki, Masai'ler aynı zamanda bir tür paralı ordu olarak da hizmet sunar ve başka kabilelerin saldırılarını defetme açısından önemli bir unsurdurlar. Ancak, başlangıçtaki muharebelere rağmen, Özgürülke hiçbir zaman düzenli, sürekli bir ordu tutmadı. Öte yandan, bütün delikanlılar genç yaştan itibaren silah kullanımı eğitimi ve askeri talimden geçer. Bu askeri eğitim, Avrupa devletleri ile Habeşistan arasında savaş patlak verip de Özgürülke'yi de içine alma tehlikesi belirdiğinde, büyük önem kazanmıştır. Özgürülke, "profesyonel olmayan" ordusu ve üstün teknolojisi sayesinde, en iyi eğitilmiş Avrupa birliklerini fena halde hırpalayan Habeş askerleri yenmeyi başarmıştı. Belki de Avrupa devletlerini, Özgürülke'nin sadece belirsiz bir ideal olmakla kalmadığına esas ikna eden bu olmuştur.

Özgürülke'de eğitime büyük öncelik verilir; bütün çocuklar altı ile on altı yaşları arasında okula gider. Grek ve Latin dilleri ve edebiyatları öğretilmez, ne var ki akademik müfredat diğer yönlerden iyi bir Avrupa okulununkine benzer. Farklı olan husus, beden eğitimine ve erkek çocuklarda temel askeri eğitime çok önem verilmesidir. Kız öğrenci-

ler daha az beden eğitimi dersi alır ve ev işine ilişkin konularla müzik üzerinde yoğunlaşırlar. Erkek çocuklar on altı yaşında yüksek ya da teknik eğitim kurumlarına girerler. Bu kurumlar, her sanayinin her dalındaki bütün işçilerin, iş hayatlarında kullanacakları makineleri ve süreçleri tam olarak kavramalarını sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Sonra, ortalamanın üstünde bir zekâ ve beceri gösterenler, üniversite eğitiminden yararlanabilir. Hemşirelik ya da öğretmenliği meslek edinmek istemeyen kızlar ise öğrenci-kız olurlar, yani ev işi becerileri ile toplumsal becerilerini kusursuz hale getirmek için çok zarif ve saygın hanımların evlerine girerler. Öğrenci-kızlar, gerçek kız evlat olmakla nedime olmanın arasında sayılır. Saygın bir eve girmeye bir ayrıcalık gözüyle bakılabilir ama, bir öğrenci-kıza sahip olmak da bir onurdur.

Özgürülke'de evlilik basit bir iştir: karı-koca olarak birlikte yaşamak üzere karşılıklı niyetin beyanı. Evlilik bağının kutsallığının tek garantisi, karşılıklı sevgidir ama evlilik öyle bir ciddiyetle ele alınır ki, boşanma diye bir şey bilinmez. Bir evlilik için resmi şahide gerek yoktur, ancak kayıtların güncelliğinin sağlanması için, İstatistik Dairesi haberdar edilir.

Özgürülke'de hayat son derece rahattır; bütün evler yapay yollarla soğutulur ve biraz ozonlanır. Ev temizliğinin tamamı, makinelerle yapılır. Yiyecek ve servis, topluluk derneklerince sağlanır ve böylece bireyin evle ilgili birçok iş ve yükümlülükten kurtulması sağlanır. Ülkenin her yerinde bulunan, aynı zamanda kafe ile genel toplantı mekânı olarak da işlev gören kütüphane sistemi sayesinde, sanat serpilip gelişmiştir. Kitap ve süreli yayın satışları şaşılacak kadar yüksek olup, burasını yaratıcı sanatçının hayatını kazanmayı sağlama aldığı az sayıda ülkeden biri haline getirir. Hastalık, hatırı sayılır ölçüde azaltılmıştır, tıbbi bakım ise kamu görevlisi olarak istihdam edilen mahir doktorlar tarafından sağlanır. Ancak, Özgürülke'nin komünist bir devlet olmadığı da belirtilmelidir. Tersine, ülke gerçek anlamıyla bireyciliğe adanmıştır. Mutlak eşitlik insanlara zorla kabul ettirilmez ve Özgürülke'nin komünalizmi, komünist toplumların karakteristik özelliği olan "aynı seviyeye getirme"yi değil, bireysel yeteneklerle çıkarların serpilmesini temin eder.

Özgürülke halen, Avrupa'da ofisleri, Trieste ve Mombasa'da sevkiyat büroları olan Uluslararası Özgür Toplum'un kontrolü altındadır. Göç ve üyelik başvuruları burada ele alınır.

(Dr. Theodor Hertzka, *Freiland*, Leipzig, 1890)

P

PA-ANCH, Kızıldeniz'in güneyinde bir adadır. Burada pek çok şehir kurulmuştur; en büyükleri ise, fevkalade refah içinde, tapınağıyla övünen ve kuşlar ile çeşmelerin şarkı söylediği küçük ormanlar, bahçeler, güzel çayırlarla çevrili olan Panara'dır. Pa-Anch'taki hayvan varlığı, filler, arslanlar, leoparlar ve diğer tropik yaratıklardan oluşur.

Nüfus üç kasta bölünmüştür: zanaatkârlar ile rahipler, çiftçiler ile çobanlar, ve askerler. İktidar, aynı zamanda kendileri için adadaki en güzel bakireleri seçme hakkına da sahip olan rahiplerin elindedir. Hükümet, her yıl yenilenen bir üçlü hükümdarlıktır. Bütün mülkü ortaktır, ancak evlerle onları çevreleyen arazi hariç. Toprakta her tür mahsul, özellikle de yenebilen bir meyvesi olan bir tür şekerkamışı yetiştirilir. Ada mineraller, altın ve diğer değerli metaller açısından da zengindir. Ne var ki, bunlar ihraç edilmez. Onun yerine ülke dışına büyük miktarlarda sarı sakız ve tütsü gönderilir. Yerliler genellikle yün giysiler giyer ve kendilerini altından yapılmış süslerle bezer.

(Diodorus Siculus, *The Library of History*, İÖ 1. yy)

PAFLAGONYA, onu KIRIM TATARİSTANI'ndan ayıran KARAASA'yla sınırı olan bir krallıktır. Başşehri, Blombodinga'dır. Ülkenin fiziksel nitelikleri hakkında pek bir şey bilinmez ama cezalandırma ve ödüllendirme kanunu ile meşhurdur. Suçlular ülkede, değişen sertlik dereceleriyle bol miktarda bulunan kendini kırbaçlayanlar tarikatlarından birine katılmaya gönderilir. İyi davrananlar, Basforo Üniversitesi tarafından özenle seçilen adaylara bahşedilen Tahta Kaşık ödülü gibi ödüllerle taltif edilir. Paflagonya'da en çok değer verilen şeref, kişiyi kimi zaman, Bilardo Masası Birinci Lordu ya da Tenis Kortu Seyisi gibi yüksek mevkilere götüren Hıyar Nişanı'dır.

(M.A. Titmarsh [William Makepeace Thackeray], "The Rose and the Ring", *Christmas Books*, Londra, 1857)

PALA, Endonezya Takımadaları'nda, RENDANG'dan Pala Boğazı ile ayrılan bir adadır. Başşehri Shivapuram'dır. Ada dağlıktır ve etrafı kayalıklarla çevrilidir, karaya çıkılabilecek tek yer, bir koyağa varan küçük bir koydur. Adanın zengin petrol rezervleri vardır, ancak yabancı şirketlere imtiyaz tanınmaz ve yerel kullanım için sadece küçük miktarlar çıkarılır. Bakır ve altın da makul miktarlarda çıkarılır. Bir çimento fabrikası ile modern bir hidroelektrik santrali de vardır.

Pala'nın gelişmesi aslında iki kişinin eseridir: şimdiki Raca'nın büyük-büyükbabası ile Pala'nın ilk MacPhail'i. Andrew MacPhail Doğu'yu ilk kez bir İngiliz keşif gemisinde cerrah olarak çalışırken gördü. İskoç Kalvinist kökenliydi, birkaç yıl Hindistan'da çalıştı, orada Pala racasının ülkesine kendisiyle birlikte bir cerrahın gelmesini isteyen bir temsilcisi ona teklifte bulundu. MacPhail kabul etti, 1843'te Pala'ya geldi ve burada, anestezi olmadığı için hipnozla ameliyat ederek, Raca'dan bir tümör almayı başardı. MacPhail Avrupa'ya da, Hindistan'a da bir daha dönmedi; bunun yerine, Raca ile birlikte Pala'yı reforme etme işine girişti. Adayı, Hindistan'da gördüğü cinsten kıtlıklardan uzak tutma konusunda kararlıydı. Tıbbi bakımla başladılar, oradan bir tarım istasyonunun kuruluşuna geçtiler. Emelleri, Doğu ile Batı'nın en iyi unsurlarını bir araya getirmekti ve sonraki hükümetler de bütün çabalarını herkesi mümkün olduğunca özgür ve mutlu kılmaya adamıştır.



PALA'da Palmiyeler Avenüsü.

Pala'lılar pasifisttir, asla bir orduları olmamıştır. Pala'da hapishane yoktur. Ada geleneksel olarak anayasal bir monarşidir. Siyasi olarak Pala merkeziyetten uzaklaşmış bir kendi kendini yöneten birimler federasyonudur. Basın üzerinde tekel yoktur: bir editörler paneli çeşitli grupları ve çıkarları temsil eder –her birine tartışmak ve yorumda bulunmak için belli bir yer verilmiştir– ve kendi sonuçlarını çıkarmak da okurlara kalır.

Ekonomik sistem, yardımlaşmaya dayalı ve on dokuzuncu yüzyıl kredi birlikleri model alınarak yapılmış bir kredi sistemi olan bir kooperatif sistemidir. Nüfus nispeten az olduğu için yeterli miktarda ihtiyaç fazlası ürün vardır. Para arzına ve ihracatı desteklemeye yetecek kadar altın üretilir. Pahalı donanım nakitle alınır. Ülke içinde kullanım için gümüş, altın ve bakır paralar vardır.

Palalı'ların dini, Pala'ya İS yedinci yüzyılda Bengal ve Tibet'ten gelmiş olan Budizmdir. Tantrik unsurları vardır, Şivacılıktan da etkilenmiştir. Pala Budizmi, dünyadan el etek çekme ya da bir nirvana arayışına değil, dünyayı kabule yol açar. Görülen, tadılan, işitilen ya da dokunulan her şey, bireyin, benliğin zindanından kurtulmasında bir yardımcı haline gelir. Felsefenin özü, *tat tvam asi* ("sen busun") diye özetlenebilir. Maithuna yani çocukluğun dağılmış cinselliğinin yeniden keşfine izin veren aşk yogası dahil, Zen ve yoganın çeşitli biçimleri kullanılır. Pala dininin birçok unsuru ihtiyar Raca'nın kitabında özetlenmiştir: *Neyin Ne Olduğu ve Neyin Ne Olduğu Konusunda Ne Yapmanın Mantıklı Olabileceği Üzerine Notlar.*

Pala'da ziyaret edilmesi gereken birçok önemli anıt vardır, bunlara başşehrin hemen dışında, güzel heykelleriyle dikkati çeken büyük bir Budist tapınak da dahildir. *Mokşa* töreninde kullanılır ve yüksek bir dağ terasında durur, dağların kırmızı taşlarından organik olarak inşa edilmiştir. Dört cephesinde dikey damarlar vardır ve tepesinde, çiçekli bir bitkinin tohum kapsülüne benzeyen yassılmış bir kubbe bulunur. Tapınağın içi karanlıktır, yalnızca kafesli pencerelerle ve sunağın üzerinde asılı yedi lambayla aydınlanır. Sunağın kendisinin üzerinde, bir çocuktan büyük olmayan Şiva'nın dans eden bir heykeli vardır. Heykelin altındaki bir nişte yedi lamba daha vardır; bunlar yakılınca, Şiva ve Parvati'nin bir heykelini ortaya çıkarırlar. Şiva'nın dört elin-

den ikisi sembolik davulu ve ateşi tutar; ötekiler ise, kolları ve bacakları ona sarılı olan tanrıçayı okşar.

Pala'nın bitki örtüsü, bu iklimin tipik bitki örtüsüdür. Aşağılardaki dağ yamaçları, teraslı pirinç tarlalarıyla kaplıyken, daha yüksek yamaçlar (yedi bin ayak) güney Avrupa'da bulunan bütün mahsullerin ve bunlara ek olarak, aralarında *mokşa*'nın yapıldığı mantarların da bulunduğu birkaç yüksek irtifa bitkisinin yetiştirilmesine izin verir. Kıyıda palmiyeler ve dağ teraslarının altında da sık bir orman vardır. Papaya, ekmek-meyvesi ve diğer tropik ağaçlar burada serbest olarak yetişir.

Mantarlardan elde edilen güçlü bir sanrı ilacı olan *mokşa*, adını Pala'nın en önemli törenlerinden birine verir. İlaç "gerçeği ortaya çıkaran" diye bilinir. Derin meditasyon sonucu ulaşılan hale benzer, mübalağalı bir gerçeklik algısı durumu yaratır. *Mokşa*, beynin normalde "pasif" olan bölümlerini de etkileyerek, altbilince hemen giriş sağlar ve mistik bir deneyin benzerini sağlar. Pala'lılar *mokşa* kullanmanın insanı bazı Budizm formlarının "boşluğun berrak ışığı" adını verdiği vizyonları görmesine yol açarak cennete, cehenneme, ya da ikisinin de ötesine götürdüğünü söyler. *Mokşa* töreni bir kabul törenidir ve tapınakta yapılır. Ayin sırasında genç erkekler ve kadınlar Şiva'ya bir kayaya tırmanma hüneri sunar ve sonra da, ilacı kullanarak, kendilerinden kurtulma deneyimini yaşarlar.

Adada nevroz ve kardiyovasküler rahatsızlık oranı, özellikle psikolojik yardımdan kontrollü rejimlere varana dek her alanda koruyucu tıptan yararlanılması sayesinde, çok düşüktür. Ücretsiz doğum kontrolü, vergi gelirleriyle finanse edilir. Suni döllenme yaygın biçimde kullanılır. Anne-babalar bir-iki çocuk sahibi olmalarının ardından, bir sonraki çocuklarının babasını çoğu kez, derin dondurucu sperm bankalarından seçer. Suni döllenmeden yararlanmak, ırklarının yavaş yavaş iyileşmesini sağlar. Suni döllenme, teolojik bakış açısıyla, reenkarnasyon ve karma öğretileri açısından onaylanmıştır.

Pala'da aile örgütlenmesi sıradışıdır. Herkes, genişletilmiş bir aile biçiminde birbirini evlat edinen, çeşitli yaşlarda on beş ila yirmi beş çiftten oluşan bir karşılıklı evlat edinme kulübüne aittir. Bir çocuk doğal ailesinin kısıtlayıcı ya da nahoş bir hal aldığını gördüğünde, çevredeki başka bir eve göç eder. Çocuklar çok küçükken "iyilik" kavramıyla aşağıdaki şekilde tanıştırılırlar: çocuk meme emerken zevki artsın diye okşanır; o emer ve okşanırken, bir hayvan ya da insanın vücudu onunkine sürtülür ve aynı sırada "iyi" sözcüğü ona tekrarlanır. Çocuk yavaş yavaş bağlantıyı kurar: "yiyecek" artı "okşama" artı "temas" artı "iyi" = sevgi. Bu teknik, Pala'da hayvanlarla insanlar arasındaki yakın teması da kısmen açıklar. İlk olarak, Andrew MacPhail'in seyahatleri sırasında Yeni Gine'de rastladığı ilkel bir kabile tarafından geliştirilmiştir.

Pala'da eğitim, çocukların, önlerindeki konunun genel uygulamalarına geçmeden önce mantığını ve yapısını anlamalarına yardımcı olmak üzerine kuruludur. Öğretici araçlar olarak sık sık psikolojik briç, evrimsel yılanlar ve merdivenler, Mendelci mutlu aileler gibi oyunlar kullanılır. Ekoloji önemli bir konudur ve buna ahlak biliminin temeli gözüyle bakılır: insan Yeryüzü'nde ancak, ona sevecenlikle yaklaştığı sürece yaşayabilir. Ekoloji ilköğretimi, çabucak Budizm ilköğretimine gider. Çocuklar, *mokşa* kabulüne hazırlık olarak, "öylelik" ve Budizm kavramlarıyla tanıştırılır. Bütün bu yöntemler, daha geleneksel ve kitaplara dayanan yöntemlerle birlikte kullanılır. Sosyoloji ve karşılaştırmalı din de dahil olmak üzere, yüksek eğitim Şivapuram Üniversitesi'nde verilir. On altı ila yirmi dört yaş arasındaki öğrenciler vakitlerini ders çalışma ve iş arasında bölerler, çeşitli işlerde deneyim kazanmak eğitimin tamamlayıcı bir parçasıdır. Bütün memurlar belli bir miktar kol işçiliği de yaptığı için, bu durum, yetişkin hayatta da sürer. Müfredatta kayalara tırmanmak, çocuklara ölümün sürekli var olduğunu ve bütün varlığın istikrarsızlığını göstermenin bir ifadesidir. Aşk yogası da eğitimde önemli bir rol oynar: sevişmeyi yogaya dönüştüren şey, fiziksel farkındalığın eğitilmesidir. Müs-

takbel Buddha ve Baba Tanrı'nın tasviri biçiminde yapılmış korkuluklar, çocuklar bütün tanrıların insan elinden çıkma olduğunu ve onlara güçlerini verenin insan olduğunu anlasınlar diye kullanılır. "Kader kontrolü" ya da "kendi kaderini tayin etmek" de çalışmaların önemli bir parçasıdır.

Çocukların hepsi dört ya da beş yaşında yoğun bir fiziksel ve psikolojik testten geçer. Potansiyel suçlular ya da sorunlu çocuklar saptanır ve onlara gereken tedavi uygulanır. Pala tıbbına göre, suçluluk, endokrin dengesizliğinin bir sonucudur ve bu şekilde tedavi edilmesi gerekir. Davranış bilimi de işin içine karışır: örneğin potansiyel zorbalar, iktidar isteklerini odun kırmak, madencilik ya da yelkencilik gibi toplumsal olarak yararlı faaliyetlere yönlendirmeleri için teşvik edilirler. Bazen de hipnoza başvurulur. Hipnoz altında bazı öğrenciler "zamanı bükerek" dersleri daha kısa sürede öğrenir ve problemleri çözer. Eğitimin tamamı, çocukların bu sınıflandırılması üzerine kuruludur. "Hangisi onun için daha önemli?" diye sorulur. "Midesi mi, kasları mı, sinir sistemi mi?" Her seferinde çocuğun potansiyeli, "ne isen o ol" kuralına uygun olarak, yararlı kanallara yönlendirilir.

Ortak diller Sanskritçe, Pala dili ve İngilizcedir. Sanskritçe, kimi dinsel törenlerde kullanılır. İngilizce adaya Dr. Andrew MacPhail tarafından getirilmiş ve Pala'lıların dış dünyaya ait bir fikir edinmelerini sağlamıştır. Pala'da basılan ilk İngilizce kitaplar, *Binbir Gece Masalları*'ndan bir seçme ile *Elmas Sutra*'nın bir çevirisiydi. İngilizce, ticarette ve bilimde kullanılır. Pala dili ise, daha mahrem şeylerde – bu dilin tüm Güneydoğu Asya'nın en geniş erotik ve duygusal sözdağarına sahip olduğu söylenir.

Pala'ya girmek kesinlikle yasaktır; ziyaretçilerin buraya girmeye kalkışmaması tavsiye olunur.

(Aldous Huxley, *Island*, Londra, 1962)

PALİNDİCİA, bkz. TIMARHANE.

PAL-UL-DON, Zaire Cumhuriyeti'nin bir yerlerinde bulunan bir krallıktır. Buraya, bereketli bir ormana giden geniş, susuz bir bozkırdan ulaşılır. Bilinen her kuş ve hayvan türü ile kılıç-dişli, sarı-siyah-çubuklu arslan gibi birçok melez tür de bu bölgeye sığınmış gibi görünür.

Ormanı bir dağ dizisi keser ve onun gerisinde, tehlikeli bir çölden sonra Pal-ul-don'un Büyük Tanrısı Jab-Ben-Otho'nun Vadisi uzanır. Pastar-ul-ved ya da Dağların Babası'ndan sonra aşağıda bir esrar ve güzellik manzarası uzanır – çünkü Büyük Tanrı Vadisi, doğanın gerçek harikalarından biridir. Bembeyaz yükselen uçurumlarla kuşatılmış, derin mavi göllerle beneklenmiş ve menderesler çizen nehirlerin gezdiği vadi, A-lur, Işık Şehri'nin de bulunduğu yerdir.

A-lur'daki tüm binalar vaktiyle bir grup alçak tepe olan yerin tebeşir gibi kireçtaşından yontulmuş ve artık malzemeler de taş döşeli sokakların yapımında kullanılmıştı. Dar çıkıntılar ile teraslar, binaların hattını keser. Bunların hepsinden daha dikkate değer olan ise, iki muhteşem bina, Ko-tan Sarayı ile Gryf Tapınağı'dır. Saray'a çok güzel oyulmuş, geometrik desenli bir kapıdan girilir; kuş, hayvan ve insan figürleri iç tarafı süsler. Taht Odası, geniş basamakları boyunca dimdik askerlerin dizili durduğu devasa bir piramitle neredeyse tamamen doldurulmuştur. Kral, altın giyisisiyle, tepede oturur ve güneş, yüksek kubbedeki bir milden geçip onun üzerinde parlayarak, kralı göz kamaştırıcı bir figür haline getirir.

Gryf Tapınağı, üç katlıdır. Gryf'in başını temsil eden yaşayan kayadan oyulmuş, demir parmaklıklı tek bir girişi vardır. Gryf, tarihöncesi hayvanlardan *triceratop*'a benzer vahşi bir hayvandır – yirmi ayak boyunda, mavi vücutlu, sarı yüzlü, gözleri etrafında mavi şeritler olan, kırmızı sorguçlu ve sarı karınlıdır. Sırtından aşağı, biri kırmızı, ikisi sarı olmak üzere üç paralel kemikli çıkıntı hattı iner. Gözlerinin üzerinden iki büyük boynuz, burnundan ise bir üçüncü boynuz çıkar. Toynak yerine pençeleri vardır. Vahşi

ve tehlikeli olduğu halde, binek olarak kullanılabilir; binici suratına bir şamar atıp, yaratığın sırtına oturmalıdır. Pal-ul-don'u gezip öğrenmenin en iyi yolu da budur.

Pal-ul-don'da iki farklı kabile ya da ırk yaşar. Ho-don ya da Beyaz adamlar, A-lur ve güneydoğudaki Tu-lur gibi şehirlerde yaşarlar. Saçsız ve kuyrukludurlar, oysa tanrıları kuyruksuzdur. Waz-don ya da Siyah Adamlar ise tüylüdür, uzun kuyrukları vardır ve şehirleri hapishane saydıkları için ağaçlar ya da mağaralarda yaşarlar.

Pal-ul-don'un dili, gırtlak dilidir ama öğrenmesi zor değildir. Çoğullar, sözcüğün ilk harfini tekrarlayarak oluşturulur. Örneğin *don*, "adam"dır, *d'don* ise "adamlar"; *ja*, "arslan"dır, *j'ja* ise "arslanlar".

(Edgar Rice Burroughs, *Tarzan the Terrible*, New York, 1921)

PANARA, bkz. PA-ANCH.

PANDOKLİA, Atlas Okyanusu'nun güneyindeki GENOTYA kıtasının açıklarındaki bir adadır, kıskanç halkıyla bilinir. Bir yasa, kadınların akşamın geç saatlerinde evlerinden çıkmalarını yasaklar, bunun cezası tanımlanmayacak kadar korkunçtur. Ceza hukuku erkekler için benzer yasaların sözünü etmez.

(Louis Adrien Duperron de Castera, *Le Theatre Des Passions Et De La Fortune Ou Les Avantures Surprenantes de Rosamidor & de Theoglaphire. Histoire Australe*, Paris, 1731)

PANOPEA, bkz. OCEANA (1).

PAPAĞANLAR ÜLKESİ, güney denizlerinde, uzaklarda bir adadır. Kıyı hattı kayalıktır, sadece küçük doğal bir limanı vardır. Sarp dağlar kıyı hattından dimdik yükselir, bu doğal engelden içeriye tek bir dar geçit gider. Dağların ardında, toprağın kendisi kadar kadim ağaçlara sahip geniş bir ormanlık alan uzanır. Sakinler, ormanın öbür yanındaki bir düzlükte yaşar.

Şimdiki nüfus, burada su için kıyıya çıkan Durham adlı bir İngiliz tüccarın on sekizinci yüzyıldaki gelişine kadar uzanır. Durham'ın yanında hepsini bir korsan gemisinden kurtardığı dört Avrupalı kadın ve İran asıllı, Patizithes adlı bir sihirbaz vardı. Karaya çıkarlarken, İranlı, Durham'a bu toprakların vatanı olacağını ve buraya hükmedeceğini söyledi. Kehanet doğru çıktı ama, ancak yerlilerin başlangıçta çatışmaya girip en sonunda Durham'ı lider olarak kabul etmelerinden sonra. Durham bir süre sonra yerlilerden Prenses Sileste ile evlendi ve Babil adını aldı.

O sıralarda ada, Dilsizler Ülkesi olarak biliniyordu, çünkü sakinlerinin hiçbiri konuşamıyordu. Efsanelerine (ki, Charles Darwin yüz yıl sonra bunları bilimsel olarak gözden geçirmiştir) göre ada vaktiyle okyanusun altındaymış. Sular çekilmeye başayınca, deniz hayvanları yok olmuş; aralarında insanın da bulunduğu diğerleri ise, şimdiki biçimlerine evrilmişler. Ancak insanlar dilsiz kalmış, işaret diliyle iletişim kuruyorlarmış. Efsaneler devam ediyor ve ülkelerinde bilinmeyen, onlara konuşma yeteneğini getiren bir kuştan söz ediyor. Durham'ın adaya geldiği sıralarda yerli toplum sakin ve barışçıymış; yüzyıllardır hiç savaş ya da anlaşmazlık olmamış. Hatta adalılar birbirleriyle iletişim kurma sistemlerinin üstünlüğünden eminmiş, sesli dili, başka şekillerde daha iyi kullanılabilecek değerli enerjinin ziyanı olarak görüyormuş.

Adalılar ile Avrupalılar arasındaki birçok evlilik yolunda gitti ama bu birliklerin ürünü olan çocuklar dilsiz doğuyordu. Durham ölünce kızı Muta, Patizithes'in adı gene Babil olan oğluyla evlendi.

Birkaç yıl sonra Doğu Hint Adaları'na giden bir gemi ada açıklarında battı. Bu kazadan sadece iki kişi kurtuldu: Zelindor ile kız kardeşi Zelinda. Sonunda kıyıda uyurken genç kral ve erkek kardeşleri tarafından bu-

lundular. İki kazazedenin yanında bir papağan –ilk gördükleri papağan– bulunca şaşırdılar. Zelindor ve Zelinda saraya götürüldü, onlara büyük bir şefkat ve cömertlikle davranıldı.

Kralın en küçük kızı Prenses Sileta, papağanın birkaç sözcük söylediğini duydu ve yavaş yavaş içinde konuşma arzusu uyandı. Konuşulan dili hâlâ hatırlayan birkaç Avrupalıya hitap eden papağan, aslında Kral Acroupski'nin oğlu, büyülenmiş bir Afrika prensi olduğunu açıkladı. Babası oğlunun hiçbir şey öğrenmediğinin ve sadece, papağan gibi, hocasının ona öğrettiklerini tekrarladığının farkına varınca, hoşnutsuzluğunu ifade etmişti. Bu hakarete öfkelenen hoca (hatırı sayılır sihirli güçleri vardı), çocuğu gerçek bir papağana dönüştürmüş ve bu konuda cahil olan bir halka lisan hünerini götürmedikçe ve bir prenses onun sevgisini siyasi iktidara olan sevgisine tercih etmedikçe yeniden insan şekline bürünemeyeceği kehanetinde bulunmuştu.

Dönüşüme uğramış papağan-prens memleketinden uzaklara uçmuş ve birçok el değiştirip farklı ülkelerde bulunduktan sonra, kendisini adaya getiren gemiye konmuştu.

Papağan sabırla ve itina ile Prenses Sileta ile kraliyet ailesinin diğer üyelerine konuşma öğretmeyi başardı. Sonra da halk okulları örgütledi, ta ki, birkaç isyankâr ruh hariç, bütün nüfus akıcı bir şekilde konuşana kadar.

Bu muhteşem dilsel heves ve birkaç karmaşık aşk macerası ile hükümet entrikasının ardından, Prenses Sileta kalbinin, tabir yerindeyse, papağana doğru uçtuğunu fark etti. Onu siyasi iktidardan daha fazla sevdiğini resmen açıkladı ve tahttan inişini hazırladı. Ancak, bu sözcükler dudaklarından çıkar çıkmaz, papağan insan şekline yeniden bürünüp yakışıklı biri oldu ve prensesle evlendi. Onun şerefine, ülkeye Papağanlar Ülkesi dendi; şimdi konuşabilen sakinler de bunun Dilsizler Ülkesi'nden daha iyi bir ad olduğunda hemfikirdir ve kraliyet çiftinin şerefine, tepesinde ülkeye en uygun simge olan bir papağan heykelinin bulunduğu bir piramit dikildi.

Birkaç yıl sonra Abraham Ortelius adında birinin adayı ziyaret ettiği kayıtlara geçmiş. Sarışın, açık renk tenli insanlar, lisan hünerine sahip olmadan önce olduğu gibi, mutlu mutlu yaşıyorlarmış.

(Pierre Charles Fabiot Aunillon, Abbé Du Guay de Launay, *Azor, ou Le prince enchanté; histoire nouvelle, pour servir de chronique à celle de la terre des perroquets; traduit de l'anglois du sçavant Popiniay*, Londra, 1750)

PAPAMANYA, ALPAPA ADASI'na yakın bir adadır; Piskopos Pomenaz ya da Greatclod'un yönetimi altında yaşayan ve Papa'nın tam anlamıyla Tanrı'nın dünyadaki enkarnasyonu olduğuna inanan Papamanyaklar'ın vatanıdır. Papalık emirleriyle yaşar ve Papamanya'da muhafaza edilen bu emirlerin cennette yazılıp onlara bir melek tarafından getirildiğine inanırlar; başka ülkelerde bulunan kopyaların sadece orijinallerin kopyası olduğunu iddia ederler. Papamanya'lılar herkesin başka tüm uğraşları bırakıp kendilerini tamamen emirler ile başka papalık bildirilerinin incelenmesine adaması gerektiğine ve ancak o zaman dünyanın mutlu bir yer olacağına yürekten inanırlar. Emirlerin incelenmesi ve bunlar konusunda kapsamlı bir bilginin, gerçek bir Hıristiyana uygun tek etkinlik, dünya çapında ünlü ve saygın olmanın tek yolu olduğuna inanırlar.

Kutsal emirlerin kendileri ise kiliselerden birinde saklanır. Yakut, zümrüt, elmas ve inci gibi her tür değerli taşla süslenmiş, büyük, yaldızlı bir kitapta yazılıdırlar. Kitap, verandanın yontma saçağından, iki sağlam altın zincirle asılıdır. Sunağın gerisinde, Papa'yı temsil eden iki kabataslak suret bulunur. Ayrıcalık sahibi ziyaretçilerin, kutsal surete dokunmuş olan ve inanç sahiplerine sadece kutsal günlerin en büyüğünde gösterilen bir değneğin ucunu öpmelerine izin verilir. Papamanya'lılar, sureti görünce hatırlaya-

bildikleri günahların tamamı ile hatırlayamadıklarının kırkta on sekizi artı bir bölü üçünün affedileceğine inanırlar.

Papa'ya olan inançlarına rağmen, Papamanya'lılar onu fiilen hiç görmemiştir. Ancak, Papa'yla karşılaştığını iddia eden bütün ziyaretçilere büyük saygı gösterir, ayaklarını öper ve onları olabilecek her şekilde onurlandırırlar. Papamanya'lıların *hypothete* ya da "tersine peygamber"lerinden biri, tıpkı Mesih'in bir gün Yahudilere gelecek olması gibi, Papa'nın da bir gün Papamanya'ya geleceğini yazılı olarak bırakmıştır; o vakte kadar, Mukaddes Peder'i görmüş olan herkesi buyur etmeleri, ziyaretçiyi iyice doyurmaları ve üstün bir saygı göstermeleri gerekir.

Papa'yı gördüklerini iddia eden ziyaretçiler, halktan toplanan paralarla düzenlenmiş görkemli şölenlere davet edilir. Emirlerden birindeki bir açıklama uyarınca, paranın yarısı yiyeceklere yarısı da içkiye harcanır. Bu şölenlerde sunulan bütün yiyecekler, çok miktarda kutsanmış dolmalık içle gelir. Yemekle birlikte (adanın spesyalitesi olan) *zeyl* şarabı sunulur. Misafirlere sofrada, çift kuşaklı, beyaz, uzun, bol elbiseler giymiş, saçları kurdeleler, hoş kokulu bitki ve çiçeklerle örülmüş, evlenme yaşındaki genç Papamanya kızları hizmet eder.

Ada, lezzetli armutlarıyla tanınır. Bunlar Fransa'ya ihraç edilir ve orada halka İyi-Hıristiyan armutları olarak sunulur.

(François Rabelais, *Le quart livre des faicts et dicts du bon Pantagruel*, Paris, 1552)

PAPEFİGUİERA, sadece şişman insanların yaşadığı, yeri bilinmeyen bir ülkedir. Keşişler inek kadar şişmandır ve çok sayıda ilahiyat doktoru da onlardan daha zayıf sayılmaz. Vali Bay Lent, yalnızca tombul beyaz tavuklarla beslenir ve öyle şişmandır ki, oturduğunda *derrière*'i birkaç ayakkarelik bir yer kaplar.

(Béroualde de Verville, *Le moyen de parvenir. Oeuvre contenant la raison de tout ce qui a esté, est, et sera, avec démonstrations certaines et nécessaires selon la rencontre des effets de vertu*, Paris, 1880)

PARADESA, bkz. AGARTHA.

PARAPAGAL, bkz. MARADAGAL.

PARHAN, Ortadoğu'da bir yerlerde, Kızıl Dağ yakınlarında ve Rikha Bozkırları'nın ötesinde, Tatlı Deniz'in kıyısında bulunan, kervanların ancak birkaç ayda geçebileceği geniş bir imparatorluktur. Parhan, her birisi kendi sınırlarını muhafaza etmiş birkaç koloninin birleşimidir. Parhan'ın bir bölgesinde boş bakışlı tuhaf Portekizliler yaşar; diğer üç bölgeye de Hintliler, Zikde'ler ve Pers tacirler yerleşmiştir. Ordoukh Şövalyeleri, kuzeydeki küçük bir bölgenin efendileridir; komşuları olan Parhani'lerin atla güneye, Tuz Çölleri'ne gittikleri bilinir.

Parhan'a girme girişiminde bulunan tek seyyahlar, Alamut Kalesi yıkıntıları yanında bulunduğu söylenen, gizli güçlere sahip, esrarengiz bir mavi metali aramaya gelen kâşiflerdir. Seyyah şatoya erişmek için, tarife gelmez yaratıkların yaşadığı karanlık perili ormanları, iğrenç bataklıklardan yükselen taşlaşmış ağaçlıkları, sakinlerinin yüzü olmayan ölü şehirleri geçmek zorundadır. Alamut Kalesi'nin harabeleri muazzamdır. Geriye kalmış, yosun örtülü merdivenler, sanki insandan dört ya da beş kez daha büyük varlıklar tarafından dikilmiş gibidir. Halen ayakta olan kemeraltı girişlerde seyyah, anlamadığı bir desenin kabartmaları ile arabesklerini görecektir. Hiçbir seyyahın bu harabeleri ziyaretten döndüğü bilinmez.

(Dominique Bromberger, *L'Itinéraire de Parhan au Château d'Alamut et au-delà*, Paris, 1978)

PARILDAYAN OVA ÜLKESİ, kıyıya yakındır, belki kuzey İskoçya kıyısına. Yüce dağlardan ve inişli çıkışlı çayırlardan oluşan bir krallıktır, görevi, gelen seyyahlara yardımcı olmak ve gitmelerini engellemek olan kırmızı giysili bir muhafızın kılavuzluğunda, sarp kayalar arasındaki dar bir patikadan erişilir. Ziyaretçiler, hiç kimsenin Parıldayan Ova Ülkesi'nden dönmesine izin verilmediği yolunda uyarılır.

Gelişlerinde onlara ölümsüzlük sunulduğu için, kaçmayı başaran ziyaretçiler ordan oraya sürüklenen hayaletler olmuştur. Parıldayan Ova Ülkesi'ne "Ölmezler Toprağı" da dendiği halde, ziyaretçiler bu adın kullanılmasının yasak olduğunu unutmamalıdır. Ülkeye yalnızca "Parıldayan Ova Ülkesi" ya da "Yaşayan İnsanlar Ülkesi" denmelidir.

Üç tarafı ormanlarla kaplı ve işlemeli çiçeklerle süslü olan kral köşkü ziyaret edilmelidir. Burada yorgunluk nedir bilinmediği için insanlar yayan dolaşır.

(William Morris, *The Story of the Glittering Plain which has also been called the Land of Living Men or the Acre of the Undying*, Londra, 1891)

PAROULET'NİN ÜLKESİ, denizleri, adaları ve dağları olan, yer yüzeyinin yirmi iki fersah kadar altındaki bir yeraltı ülkesidir. Çoğu yeri çıplak, karanlık ve ıssızdır ve Avustralya'daki bir tünelden geçmek suretiyle buraya ulaşılabilir; bu tünel, bir fosil avı keşfi sırasında Fransız paleontolog, zoolog ve jeolog Césaire Paroulet ve yeğenleri tarafından keşfedilmiştir. Ancak ziyaretçiler tünelin daha sonra ülke sakinleri tarafından yok edildiği ve daha fazla kazı gerekebileceği konusunda uyarılır.

Yaşanan küçük alan, yerleri bilinmeyen ve her biri elektrikle kontrol edilen bir altın kapı ile perdelenmiş birkaç yeraltı tüneli ile dış dünyaya bağlanır. Spiral bir çukur içinden aşağı doğru giden bir asansör vasıtasıyla, Paroulet'nin Ülkesi'nden SAKNUSSEM KORİDORU'na inmek mümkündür. Bu keşif gezisi son derece tehlikelidir ve düşünmeden kalkışılmaması gerekir.

Ülkenin başşehri, büyük bir denizin kıyısında bulunan, arı ve kelebeklerle dolu tarihöncesi parklarla çevrilmiş bir dizi terastan oluşan Nuh'tur. Diğer önemli şehir merkezleri ise Enos, Lamek, Cubal, Heber, Trubal ve İLK İNSANLAR ŞEHRİ'dir. İnsanların yaşadığı alan aynı zamanda uranyum, altın ve gümüş lahitleriyle tanınır.

Ülkenin teknolojisi fevkalade gelişmiştir, atom gücü kullanımını da içerir. Bütün ülke elektrikle aydınlanır ve bu ışık gün ışığı kadar parlaktır. Sakinler, deniz altında çok hızlı hareket eden bir tür uçakla seyahat eder. Atom enerjisiyle çalışır, dikey bir çizgi üzerinde havalanan ve inen uzun metal bir teknedir.

Paroulet'nin Ülkesi'nin bitkileri de, hayvanları da tarihöncesinden kalmadır; dağlardaki mağaralarda pterodaktiller yaşar, yeraltı denizlerinde de çok miktarda *ichthyosaur* vardır.

(Maurice Champagne, *La Cité des premiers hommes*, Paris, 1929)

PARTHALİA, muhtemelen Arap Denizi'nde bir adadır. Burada yaşayan devler öylesine uzun ömürlüdür ki içlerinden biri –bugün hâlâ hayattadır– Roma'nın inşasına katkıda bulunanlardan biridir. Bitki örtüsü arasında küçük bir çeşit istiridye yetişen ağaçların bulunması ilgi çekicidir.

(William Bullein, *A Dialogue both Pleasant and Pitiful, wherein is a Goodly Regimente against the Fever Pestilence, with a Consolation and Comfort against Death*, Londra, 1564)

PARTHENİON KENTİ, (Latince "bakireler meclisi" anlamına geldiği iddia edilir), Fransa'dadır (birkaç Fransız şehrindeki ayrılmış

alanlarda). Parthenion Kenti, hükümet koruması altında açılmış bir dizi *parthenion* ya da genelev kümesidir. Bütün fahişelerin burada yaşaması şarttır, aksi takdirde maddi cezaya tabi olurlar. Sadece yirmi beş yaşına kadar olan kadınlar kabul edilir; yetişimleri ya da ailelerine ilişkin hiçbir şey sorulmaz ama sıkı bir tıbbi muayeneye tabi tutulurlar. Hastalık nedeniyle girmeleri reddedilmez – ya tedavi edilirler ya da hastalık şifasız cinstense, emekliye ayrılırlar. Parthenion Kenti dokunulmazlığı olan bir kenttir ve anne-babalar kızlarını geri alamaz, hatta onayları olmadan onlarla konuşamaz

Genelevler sakin alanlara inşa edilmiştir, her birinin bir avlusu, iki de bahçesi vardır. Herkes avluya girebilir, ancak birinci bahçe kadınlarla çocuklara yasaktır. İkinci bahçe sadece fahişelerle mürebbiyelerine ayrılmıştır. Birinci bahçede, ağaçlar ve çalılar tarafından dikkatlice maskelenmiş birkaç gişe bulunur. Fiyat listeleri serbestçe sergilenir, biletler de birkaç koridordan birine giriş sağlar. Bu koridorlar, ziyaretçi kendisi görülmeden partnerini seçebilsin diye, kadınların gizlice gözlenebileceği bir odaya gider. Ancak seçilen kızın da partnerini inceleme ve isterse reddetme hakkı vardır. Fiyatlar yaş ve güzelliğe göre değişir, geceleri de iki katına yükselir.

Eğer bir adam fahişelerden birine âşık olur ve gündelik bir biletin fiyatını ödemeye razı gelirse, kadın ortak odadan çıkarılır ve hizmeti başka hiç kimseye sunulmaz. Bu şekilde kapatılan kadınlar, diğerlerinden ayrı yerleştirilir. Delikanlıların bir metres tutmak ya da onunla evlenmek için ailelerinin rızalarına ihtiyacı vardır. Genelevlerin düzenli saatleri olduğu halde, belli bir kadını zaten tanıyan adamlar, sabah 9'dan önce içeri alınır. Kadınlara çiçek adları verilir ve istedikleri gibi giyinebilirler ama, elbiselerine ancak belli miktarda para harcayabilirler, parfüm sürmelerine ya da makyaj yapmalarına da izin yoktur. Evlenmezler ya da bir servetin vârisi olmazlarsa, Parthenion Kenti'ne giren kadınlar bir daha asla burayı terk edemez.

Parthenion Kenti en azından bir belediye başkanınınkine eşdeğer mevkilerde bulunmuş olan on iki şerefli adamdan oluşan bir konseyle idare edilir. Onlara, yetenekleri ve nezaketlerinin kanıtlarını ortaya koymuş olan sabık fahişeler yardımcı olur. Emirlerini doğrudan doğruya konseyden alan bir üste bağlıdırlar. Mürebbiyelerin ceza vermelerine izin yoktur ve sadece idarecilere rapor verebilirler. Bir suç işlemiş bir kadın kendini savunabilir ve ancak suçu konusunda en ufak bir şüphe yoksa beraat eder. Çoğu ceza, müzik ya da dans dersleri gibi belirli ayrıcalıkların kaybını içerir. Kürtaj yaptırmak gibi ciddi suçlar bir yıllık hapis ve bir ekmeksu rejimiyle cezalandırılabilir. Âşığını kandırıp hamile olduğunu düşünmesine yol açan ya da ona ihanet eden bir metres ise idam edilir.

Hamile kadınlar binaların özel bir kısmına yerleştirilir, babanın da anneye ya da çocuğa karşı hiçbir yükümlülüğü yoktur. Eğer babaları tarafından tanınmazlarsa, çocuklara devlet bakar. Erkek çocuklar askerlik eğitimi görür ve eğer askerlik hizmetine uygun değillerse, Parthenion Kenti'nde terzi ya da bahçıvan olurlar. Çekici kızlara yeterli çeyiz verilir ve toplumsal sanat eğitimi görürler; çekici olmayan kızlar, hizmetkâr olur. Bir fahişe yaşlanınca Parthenion Kenti'nin özel bir alanında huzur içinde yaşayabilir ve öğretmenlik yapması ya da masada hizmet etmesi için teşvik edilir.

(Nicolas Edme Restif de la Bretonne, *Le Pornographe, ou idées d'un Honnête homme sur un projet de réglement les prostituées*, Londra ve Lahey, 1769)

PASTEMOLLE, TALİHLİ ADALAR (1) içinde, tanımlanmamış bir bölgede yer alan küçük, kusursuz şekilde yuvarlak bir adadır. Buraya tek giriş, çelikten sert hale gelene kadar güneşte kurutulan eritilmiş peynirden yapılmış bir ana kapıdandır. Pastemolle, sırtları denize dönük ve devamlı olarak çe-

şitli cinsten pastalarla dolu fırınlarla çevrilidir. Ziyaretçilere kolaylık olsun diye, fırınların üzerindeki ibareler, hangi fırında ne tür pasta yapıldığını belirtir. Ada, *Arctomys* cinsinden kazıcı kemirgenler olan ve bir manastırda yaşayan son derece dindar bir dağ sıçanları kolonisinin yurdudur.

(Anonim, *Le voyage de navigation que fist Panurge, disciple de Pantagruel, aux isles incognues et éstranges de plusieurs chose merveilleuses et difficiles à croire, qu'il dict avoir veues, don't il fait narration en ce présent volume, et plusieurs aultres joyeusetez pour inciter les lecteurs et auditeurs à rire*, Paris, 1538)

PATAGONE'LAR ADASI, Atlas Okyanusu'nun ortasında, çapı 1.130 fersah, çevresi 3.550 fersah olan mükemmel şekilde yuvarlak bir adadır. Patagone'lar Adası, tam anlamıyla Francis Bacon'ın ansiklopedik sistemine göre yaşama kararı almış Filozofların yaşadığı muazzam bir takımadanın tam merkezindedir. Filozoflar, Bacon'ın eserlerinde öne sürülen teoriyi izleyerek, takımadanın farklı adalarında, yaşamlarını sürdürmek için gerek duydukları her şeyi yaratmak için birkaç deneysel laboratuvar kurmuşlardır.

Takımadanın yegâne sakinleri olduklarını görerek, tembel de bir ırk oldukları için, Filozoflar kendilerinin yerine çalıştırmak için bir insan kabilesi yaratma kararı aldılar. Bunun üzerine, yeni laboratuvarlardan birinde –Antropoloji Dairesi– Patagone'lar dedikleri ve en küçüğünün derisi on iki Fransız fıçısını kaplayacak kadar büyük olan çok sayıda insan yaratık yaptılar. Ancak iş Patagone'lara insani beceri verme faslına gelince, Antropoloji Dairesi'nin İdeolojik Bölümü pek az entelektüel zekâ üretmeyi başarabildi. Bu yüzden de her Patagone asgari bir miktar zekâya sahip olabildi ve bugün dünyadaki diğer tüm insanlar tarafından öyle aptal sayılırlar ki "Bir Patagone kadar ahmak" lafı, birçok Avrupa ve Asya diline girmiştir.

Patagone'lar bağımsız bir ulus halini almıştır, kralları da boya göre seçilir. Normal şekilde üremeyi felsefi deneyimlerinden daha keyif verici bularak üremelerini bu şekilde sürdürme kararı alan Filozoflar, asla Patagone'ların devasa boyutuna ulaşamaz ve bu yüzden de asla kral seçilmezler.

Seyyahlar takımadanın mutfağının dikkate değer olduğunu görecekler. Bir ziyaretçi *alla marinara* sosunda bir dana başı yemeği isterse eğer, siparişini Aşçılık Dairesi'nin şefine iletmelidir, buradan, Biyoloji Dairesi'nin Memeliler Bölümü'ne bir not gönderilecek ve bir buzağı çıkarılıp, başı saklanacaktır. Sonra Ornitoloji Bölümü bir horoz yaratacak, bu horozun ibiği ile böbrekleri, Aşçılık Dairesi'ne gönderilecektir. Nihayet, Kabuklu Hayvanlar Bölümü, bir düzine kadar karides hazırlayacaktır. Bütün bu unsurlarla, Aşçılık Dairesi arzu edilen yemeği pişirecek ve bu yemek mütevazı bir ücret karşılığı, sıcak sıcak servis edilecektir, ancak şarap ve servis ücrete dahil değildir.

(Charles Nodier, *Hurlubleu, Grand Manifafa d'Hurlubrière*, Paris, 1822)

PATATES BÖCEĞİ ÜLKESİ, muhtemelen SARIŞALLIGAM ÜLKESİ'ne yakındır ve nüfusunu Patates Böcekleri oluşturur. Burada hem dilekler yerine gelir, hem de kuşkular doğrulanır. Ülkede ulaşım normalde trenle gerçekleştirilir; yavaş trenler, hızlı trenler ve gitmek için yola çıktıkları yere gitmektense geri geri giden trenler vardır. Yerel para birimi *fleem*'dir ve ziyaretçiler, ellerinde hazır bir *fleem* birikimi yoksa burada herhangi bir şey yapmanın imkânsız olduğu konusunda uyarılır.

(Carl Sandburg, *Rootabaga Stories*, New York, 1922)

PATHAN, Cava'nın gerisinde büyük bir adadır, dipsiz gölüyle bilinir; buraya düşen bir

şey asla yüzeye çıkmaz. Pathan bitki örtüsü son derece kullanışlıdır. Yerlilerin güzel beyaz ekmekler yaptığı yemek-veren ağaçlar dağ yamaçlarında yetişir. Daha aşağılardaki ağaçlarda şarap, bal ve tek bir panzehiri olan bir zehir yetişir: bu panzehir aynı ağacın yapraklarını ezip su ile karıştırarak elde edilir. Ama en önemlisi, otuz kulaç kadar uzunlukta olan ve *tahby* denen Pathan sazlarıdır. Köklerinin düğümlerinde sık sık değerli taşlar bulunur. *Tahby* ev ve gemi yapımında kullanılır; *tahby*'den yapılan gemiler öyle ağırdır ki yirmi kişi bir araya gelse kaldıramaz.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1357)

PATLAYAN MERDANELER, SARIŞALLIGAM ÜLKESİ'nde büyük bir alanı kaplayan bir göldür. Kıyıları beyaz kumlu düzlük kumsallardır, çamlar neredeyse suyun kenarına kadar iner. Gölün üzerinde, sis insanları gökte bazen gri, mavi ve altın rengi, ama en çok da gümüş rengi resimler yaparlar. Şafakta garip hayvanların siluetlerinin gökte dolaştığı görülebilir. Bu suretlerin kökü, Dünyayı Yapanlar'ın yerküreyi mesken tutsun diye yaratmak istedikleri hayvanların biçimleriyle deneyler yaptığı çağa kadar uzanır. Ağzı açık, kulakları geriye yatmış ve bacakları hasat dolunayı gibi bir kavisle birbirine geçmiş gölge at, ilk denemeleriydi, ancak hata olduğu anlaşıldı ve atıldı. Benzer bir şekilde, şafak göğünden başsız ve altı bacaklı fillerin de geçtiği görülebilir – onlar da hataydı ve ıskartaya çıkarıldı, tıpkı önlerinde ve arkalarında boynuzlar olan inekler, bir hörgücü ötekinden büyük develer gibi. Patlayan Merdaneler'in üstündeki göklerde, ıskartaya çıkarılmış erkek ve kadın tipleri de gözlenebilir.

(Carl Sandburg, *Rootabaga Stories*, New York, 1922)

PAUK, insan boyunda bir örümceğin yaşadığı koca bir yerdir. Buraya getirilen ziyaretçiler, ömürlerinin geri kalanını örümceği dehşet içinde izleyerek geçirirler.

(Fyodor Mihailoviç Dostoyevski, *Besy*, Moskova, 1871-72)

PEK SEMAVİ ŞEHİR, bkz. CENNETİ ŞEHİR.

PELARGİR, GONDOR'un en büyük limanıdır, ULU NEHİR'in kıyılarında, Sirith ile kesiştiği yerin tam üstünde inşa edilmiştir. Pelargir denizin kendisinden birkaç mil uzaklıktadır.

ORTA DÜNYA'nın İkinci Çağ'ında inşa edilen Pelargir, Númanor'dan gelen denizcilerin yararlandığı belli başlı barınaklardan biriydi, Elendil de Númenor'lulara önderlik ederek geldiğinde Orta Dünya'ya ilk kez burada adım attı ve Gondor Krallığı'nı kurdu. Daha sonra burası Gondor'un Belfalas Koyu'na Umbar'lı adamlarla yaptığı muharebelerde donanma güçleri için önemli bir üs haline geldi.

Yüzük Savaşı sırasında Pelargir Umbar'lı korsan gemilerinin eline geçti ve onlar da Gondor'un heybetli kalesi MİNAS TİRİTH'e saldırmak için nehirden yukarı gemileriyle çıkmak üzere hazırlık yaptılar. Gondor'un hükümdarı olacak olan Aragorn, bu hazırlıkları bir *palantír*'de, uzak yerlerdeki olayları görmesini sağlayan bir Görme-taşında gördü. Korsan gemilerine karşı çok küçük bir kuvvet toplayabilecekleri için, ÖLÜLERİN PATİKALARI'ndan Pelargir'e doğru onu takip etmeleri için zalim Uykusuz Ölüler sürüsünü çağırdı. Pelargir'e hâkim olma amacına yönelik bir savaşın en civcivli noktasında oraya geldiler. Ölüler saldırdı, önlerine geleni silip süpürdüler ve çok geçmeden zafer Aragorn'un oldu. Ölüler'in bu son muharebelerinde normal silahlar mı kullandığı, yoksa silah olarak sadece korkudan mı yararlandığı bilinmiyor.

Sonra, Gondor insanları ile dolu gemiler nehir yukarı çıktı, vaktinde yetişerek PELENNOR ÇAYIRLARI muharebesinde gidişi tersine çevirdiler ve Minas Tirith kuşatmasını kırdılar.

(J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

PELENNOR ÇAYIRLARI, GONDOR Krallığı'nda, başşehir MİNAS TİRİTH ile ULU NEHİR arasındaki bir alandır. Bu alan, Rammas Echor denen (sözcük anlamı, büyüksur dairesi) büyük bir surla çevrelenip kapatılmıştır. Büyük sur güney yönünde Ulu Nehir'in üstünde, tekneler için bir sığınak olan Harlond'dan gelen bir bent boyunca uzanır, sonra da kuzeye kıvrılır ve OSGİLİATH'a (bir vakitler Gondor'un başşehriydi, şimdi harabe halindedir), yolu kesmek üzere kuzeye kıvrılır. Yol, duvarlı bir set boyunca uzanır ve büyük surda, iki kulenin koruduğu bir kapıdan Pelennor'a girer.

Sur, 2954 Üçüncü Çağ'da, bahçe eyaleti İTHİLİEN, MORDOR'un Karanlıklar Efendisi'nin etkisi altına girdiği ve terk edildiği sırada inşa edildi.

En geniş noktasında boydan boya dört fersah, en dar noktasında ise bir fersah olan kapalı alan, yumuşak yamaçlar ve teraslar halinde nehre doğru iner. Bereketli ve iyi işlenmiş bir topraktır, tahıl ürünleri ile koyun ve sığır yetiştirmede kullanılır. Burada çok az insan yaşar, hepsi çoban ya da çiftçidir.

Mart 3019 Üçüncü Çağ'da Çayırlar üç günlük büyük Minas Tirith muharebesine sahne oldu. Nazgûl Efendisi'nin önderliğinde MİNAS MORGUL ve HARAD'dan ordular Ulu Nehir'i geçti ve muazzam suru aşarak, Gondor ordularını Minas Tirith'e geri çekilmeye zorladı. Çayırlarda kırmızı ve siyah çadırlardan oluşan koca bir kamp kuruldu, kuşatma silahlarını şehre karşı kullanabilmek için siperler kazıldı. Dev gibi mancınıklar, Minas Tirith kapılarına toplar savurdu ve Yüzüktayfları Nazgûllar, kanatlı atlarıyla şehrin üzerinde uçarak, tiz çığlıklarıyla paniğe yol açıp moral bozdular.

Muharebenin başlarında İthilien Kolcularının başı olan Faramir yaralandı ve şehrin içindeki Şifa Evleri'ne götürüldü. Babası, umutsuzluk içinde, şehrin komutanlığından istifa etti ve savunmanın komutasını büyücü Gandalf üstlendi. Onun bütün çabalarına rağmen, şehrin üzerine inşa edilmiş olduğu yedi kademeden birincisi ele geçirildi ve Harad adamları devasa filleri üzerinde üst kademelere saldırmak için geldiler. Yüz ayaktan fazla uzunlukta, Mordor demirhanelerinde demir ve çelikten dövülmüş kocaman bir koçbaşı ana kapıya karşı hizmete sokuldu. Koçbaşına, Orta Dünya'nın ilk Karanlık Efendisi Morgoth'un taşıdığı gürzün tekinsiz anısına, Grond adı verilmişti. Çelik başı, açlıktan kudurmuş bir kurt şeklindeydi. Grond dağ trolleri tarafından taşınıp kullanılırken, bir ork ordusu da yanı sıra yürüyordu. Geri çekilirken artlarında ceset dağları bırakan savunucuların direnmesine karşın, kapılar aşıldı ve şafakta karanlığın güçleri içeri girmeye başladı. Ancak, hiç beklenmedik şekilde uzaklardan ROHAN Atlıları'nın savaş borazanları duyuldu ve Atlılar düşmana arkadan saldırmak için yukarıdan aşağı silip süpürerek inerken, Karanlık Lord'un ordusu geride kaldı. Sonra Nazgûl Efendisi'nin kendisi Pelennor Çayırları'nda mücadeleye girerek, Rohan'ın on üçüncü kralı Theoden'i öldürdü. Kral düşerken, bir Rohan savaşçısı saldırdı. Nazgûl Efendisi dalga geçerek, asla bir adam tarafından yok edilmeyeceği yolundaki eski vecizesini tekrarladı. Ne var ki bu savaşçı aslında Rohan'lı bir kadın, TAPANVADİ'den bir erkek zırhıyla gelmiş olan Eowyn'di. O saldırırken, Nazgûl Efendisi gürzüyle onun kalkanını parçaladı. Tam onu öldürmek üzereydi ki, muharebede hazır olan tek hobbit, Merry, onu bıçakladı. Nazgûl Efendisi büyük bir feryatla yok oldu, kara giysileri biçimini yitirmiş şekilde toprağa düştü. Böylece vecize de doğrulanmış oldu; Nazgûl Efendisi bir adam tarafından değil, bir kadın ve bir hobbit tarafından öldürülmüştü.

Bunu gören Rohirrim, Haradrim üzerine hiddetli bir saldırıya geçti. Ancak Mordor'un güçleri, Doğu Adamları ve Güney Adamları üstün gelmek üzereydi ki, Pelargir'den gelen donanma Rohirrim'i kurtardı. En öndeki gemide, Gondor'un çoktan kaybolmuş krallarının sancağı vardı. Düşman arasında kargaşa yayılırken Aragorn (sonradan Kral Elessar) Harlond'da karaya çıktı, Gondor kuvvetleri de işgal altındaki şehirden çıkartılarak Pelennor Çayırları'na sürüldüler. Muharebe, savaş alanında kalan bütün düşman askerlerinin yok edilmesiyle sonuçlandı. Pelennor Çayırları Muharebesi, Yüzük Savaşı muharebelerinin en büyüğü ve muhtemelen en önemlisiydi.

(J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

PELLUCİDAR, dünyanın yüzeyinin beş yüz mil altında bir yeraltı kıtasıdır. Seyyahlar, dünyanın içinde ayakta durmanın, kenarları her yönde göğe doğu kıvrılmış bir kâsenin dibinde ayakta durmaya benzediği konusunda uyarılır. Bunun bir sonucu olarak, mesafe algılaması da, yerküre yüzeyinde olduğundan çok farklıdır. Yüz mil uzaktaki bir ağaç net olarak görülürken, ondan çok daha yakında olan bir dağ, neredeyse görünmez olabilir. Ufuk, yukarı doğru büyük bir kavis şeklinde görünür.

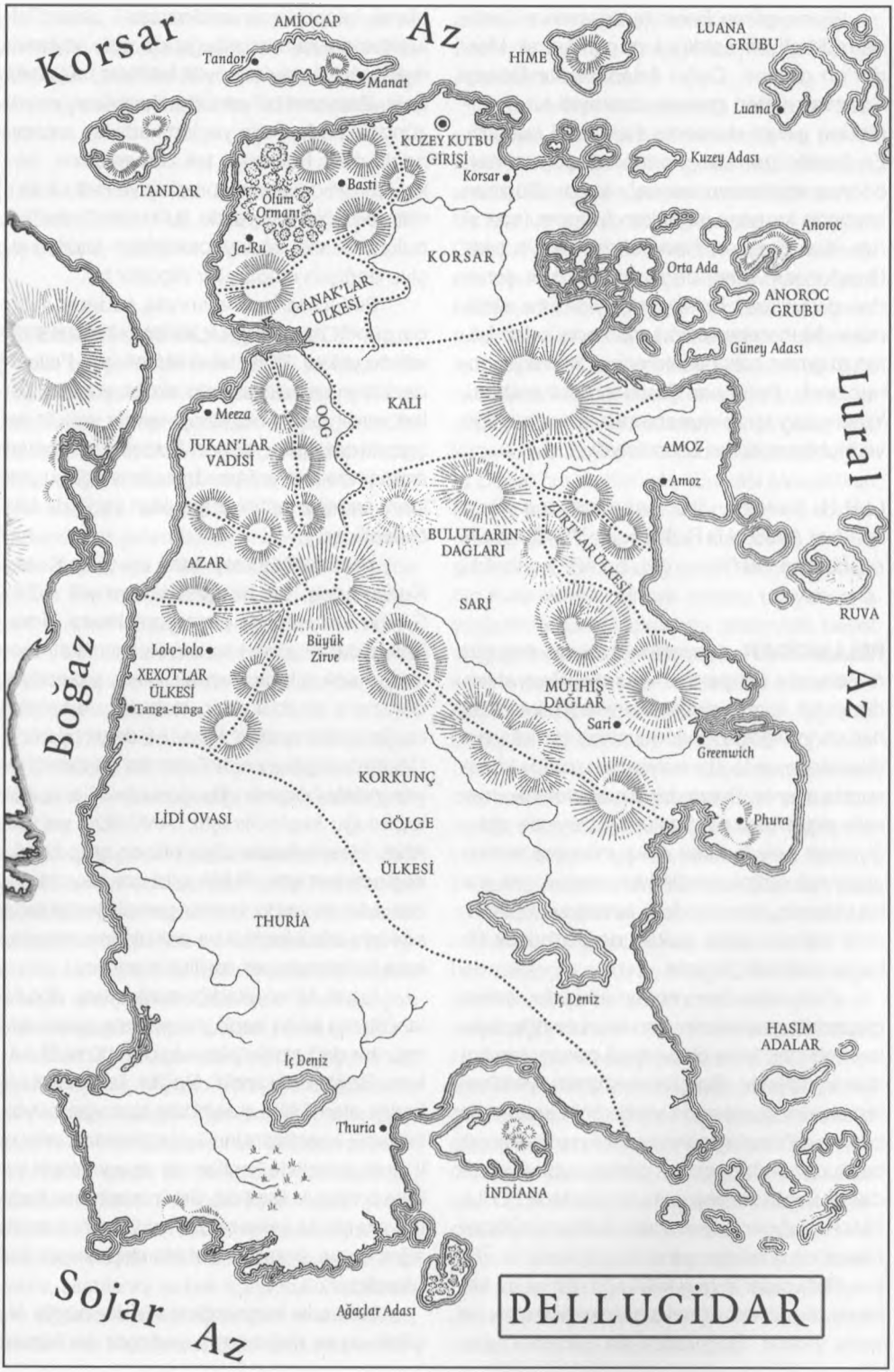
Pellucidar, her yandan etki eden çekim güçleriyle yerkürenin tam merkezinde tutulan sabit bir küre olan kendi güneşi tarafından aydınlatılır. Bu çarpıcı cismin, yerkürenin ekseni çevresinde yerkürenin kendisiyle birlikte dönen küçük bir uydusu vardır ve bu durumun bir sonucu olarak uydu Pellucidar'ın üstünde hep aynı noktadadır. THURİA Krallığı'nın kıyısındaki, Korkunç Gölge Ülkesi diye bilinen yere sürekli karanlık çöker. Pellucidar'ın geri kalanı, gece ya da karanlık bir dönem olmaksızın daimi parlak bir ışıkla yıkanır. Bu yüzden de zamanı doğru olarak hesaplamak imkânsızdır – zaten Pellucidar'da zaman olduğu da pek söylenemez, çünkü olaylar büyük bir hızla meydana gelir. Zamanın bu yokluğu, insanların yeryüzündeki kadar hızla yaşlanmadıkları anlamına da gelir. Kullanılan tek zaman birimi, "uyku" denen dinlenme süresidir ve Pellucidar'lılar, örneğin, bir yerde şu kadar "uyku"luk bulunduklarını söyleyeceklerdir – kişiden kişiye değişen muğlak bir ölçüdür bu.

Pellucidar semalarında sadece sabit bir güneş bulunduğu için, doğal yön belirtileri de yoktur. Bunu telafi etmek için, Pellucidar'lıların neredeyse tekinsiz bir yön duyguları vardır; sanki başlarının içinde pusula taşıyorlarmış gibi, uçsuz bucaksız düşman arazisinde bile yollarını bulurlar ve çoğu yollarını sadece tarifini duydukları yerlerde bile bulabilirler.

Yerkürenin yüzeyinden tek giriş, Kuzey Kutbu'ndaki bir giriştendir, bu yol KORSAR'ın kuzeyindeki ıssız çoraklıklara gider. Pellucidar'ın yüzeyinin büyük kısmı katı toprakla kaplı gibidir, toprak kitlesi yukarıdaki denizlere tekabül eder, denizler de karalara. En tanınmış alan, Lural Az denen denizin (Thuria'nın güneyinde Sojar Az da denir) kıyılarındaki bölgedir. Bu denizde iki ana ada topluluğu keşfedilmiştir: ANOROC ve LUANA. Hasım Adalar diye bilinen grup henüz keşfedilmemiştir. RUVA gibi çok sayıda yüzen ada da vardır, bunlar genellikle denizde açıklara sürüklenirler ve sakinlerinin de anakara halklarıyla pek az ilişkisi vardır.

Lural Az'ın yıkadığı anakaraya, dorukları daima karla kaplı, neredeyse geçit vermez bir dağ zinciri olan ulu dağ dizisi Bulutların Dağları hâkimdir. Dağlar ile önemli bir krallık olan SARİ arasındaki toprağın büyük bölümü, kireçtaşından kaya çıkıntıları ve hızlı akan nehirlerle kesilen sık ve yarı tropik bir bitki örtüsüyle kaplıdır. Sari'nin kendisi, dağlar arasında yüksek bir yayladır, hantal ağaçlar ve sıçrayan nehirlerden oluşan bir ülkedir.

Korsar'ın kuzeyindeki alanlar büyük ölçüde ayak değmemiş yerlerdir ve kimse


Korsar
AMİOCAP
Az
Tandor
Manat
HİME
LUANA GRUBU
Luana
KUZEY KUTBU GİRİŞİ
Kuzey Adası
Korsar
TANDAR
Basti
Ölüm Ormanı
Anoroc
Ja-Ru
KORSAR
Orta Ada
GANAK'LAR ÜLKESİ
ANOROC GRUBU
Güney Adası
Lural
KALİ
Meeza
JUKAN'LAR VADİSİ
AMOZ
Amoz
BULUTLARIN DAĞLARI
ZURT'LAR ÜLKESİ
AZAR
SARİ
RUVA
Boğaz
Lolo-lolo
Büyük Zirve
XEXOT'LAR ÜLKESİ
Tanga-tanga
MÜTHİŞ DAĞLAR
Sari
Az
Greenwich
KORKUNÇ
LİDİ OVASI
GÖLGE
Phura
ÜLKESİ
THURİA
İç Deniz
HASIM ADALAR
İç Deniz
Thuria
İNDİANA
Sojar
Az
Ağaçlar Adası
PELLUCİDAR

oradaki muazzam okyanusun boyutundan emin değildir. Seyyahların ziyaret etmiş olduğu adalar sadece HİME, TANDAR ve AMİOCAP'tır.

Thuria'nın iç tarafındaki bölge, Lidi Ovası diye bilinir, Korkunç Gölge Ülkesi'yle sınırı olan tuhaf bir alandır; büyük kısmı daimi alacakaranlık içindedir, bitki örtüsü garip ve fantastik biçimlere bürünür. Diğer Pellucidar düzlük alanlarının ot karakteristiğinin burada da bulunup bulunmadığı bilinmez; bu otlar normalde bel boyuna erişir, her yassı yaprağın ucunda beş iğneli minik bir çiçek vardır. Çiçeklerin renkleri değişir ve otlar, rüzgârda dalgalandıkça kıvılcım saçıyor gibidir.

Pellucidar'da, çoğu Taş Çağı'nın ilerisine geçmemiş şaşırtıcı sayıda kabile ve ırk yaşar. (Bunun istisnaları, XEXOT'LAR ÜLKESİ'nin Tunç Çağı sakinleri ve Korsar'ın haydutlarıdır.) Bu ırkların çoğu birbirinden neredeyse tamamen tecrit edilmiş halde yaşar ve diğer halkların varlığını doğru dürüst bilmezler bile. AZAR'ın yamyamları, JUKAN'LAR VADİSİ'nin delileri ve OOG'un savaşçı kadınlarını diğer Pellucidar'lılar gerçek halklardan ziyade mit olarak bilir.

KALİ gibi nispeten uygar bir alanda bile vahşi ve ilkel Kılıçdişli Adamlar yaşar; barışçıl Amiocap Adası ise, yeraltındaki mağaralarda yaşayan yarı insan yamyamlar olan gudubet Coripi'lerin yurdudur.

Pellucidar halklarının pek azı köylerde yaşar; en sık rastlanan meskenler, Kali'de ya da Hime Adası'nda görülenler gibi, kayalardaki mağaralardır. Bu işi çok ilkel bir şekilde yapanlar hariç, toprağı işleyen kabile sayısı pek fazla değildir; daha çok avcılık ve toplayıcılıkla yaşarlar. Korsar'lar ve Xexot'lar Ülkesi'nin Xexot'ları daha uygar toplumsal yapılara sahiptirler; ikisinin de para sistemleri vardır ve Xexot'lar, çoğunlukla gemileri için silahlarını üretmeye ilişkin bazı sanayiler bile kurmuştur.

Bölgesel değişimler ve farklı dil gelişimi düzeyleri mevcut olsa da, Pellucidar'ın her yerinde ortak bir dil konuşulur. Tek istisna, Kali'nin Kılıçdişli Adamlarıdır; kendilerine özgü bir dil konuşurlar ve yabancılar için bu dil en fazla anlamsız maymun seslerine benzer.

İklimin dengeli sıcaklığı göz önüne alınırsa, seyyahların Pellucidar'a giderken yanlarına ne tür giysiler alacakları konusunda kaygılanmalarına gerek yoktur; halkın çoğu sadece bir peştamal takar ya da omuzlarına bir hayvan derisi atar. Bazı alanlarda değişik tılsımlar da takılır ama, gene Korsar ve Xexot'lar Ülkesi hariç, bütün Pellucidar'da ana tasarım tektir.

Pellucidar'lıların çoğu, Pellucidar'ın Molop Az diye bilinen yanan bir deniz üzerinde durduğu inancını paylaşır. Pellucidar'ın kendisinin ise yassı olduğu ve yer ile suyun alevlere düşmesini engelleyen bir duvarla çevrili olduğu tasavvur edilir. Toprağa gömülen herhangi bir ölünün, orada yaşayan kötü küçük adamlar tarafından parça parça Molop Az'a taşındığına inanılır. Bu durum, bütün Pellucidar'da uygulanan bir cenaze âdetini de açıklar. Âdete göre ölüler –küçük adamlardan kaçmak için– kuşlar tarafından yukarıya, yani Korkunç Gölge Ülkesi'nin üstündeki uyduya verilen adla, Ölü Dünya'ya taşınabilsinler diye ağaçlara yerleştirilir.

Evlenme görenekleri de, Amiocap Adası hariç, bütün Pellucidar'da aynı olma eğilimi gösterir. Bir eş almak, genellikle rakip erkekler arasında dövüş demektir ve rahatlıkla birinin ölümüyle sonuçlanabilir; kadın, fetih hakkı uyarınca, dövüşü kazananın olur. Muzaffer kişi, onu eş olarak istediğini göstermek için kadının elini tutabilir ya da kadının ona karşı bir mecburiyeti olmadığını, serbest olduğunu göstermek için kendi elini onun başının üstüne kaldırır. Eğer ikisini de yapmazsa, kadın onun kölesi olur ve hiçbir erkek, teke tek bir dövüşte efendisini yenmedikçe, onurunu koruyarak onu alamaz. Bir Pellucidar kadınına edilecek en büyük hakaret, bir kavgada kazanılıp sonra da köle olarak bırakılmaktır. Ancak, kaçırılarak ya da tecavüz edilerek evliliğe de rastlanır. Bu

gibi durumlarda kadının ya çok az seçme hakkı vardır ya da hiç yoktur ve hoşuna gitmeyen bir adam tarafından alınmışsa ancak kaçabilir ya da kendini öldürebilir. Bir ailede, eğer daha küçük bir erkek kardeş lehine ayrıcalıklarından feragat etmezlerse, önce ağabeylerin evlenmesi normaldir.

Genelde, Pellucidar halkı yabancılara son derece düşmanca davranır. Bütün yabancıların potansiyal düşmanlar oldukları varsayımından yola çıkarak, onları görür görmez öldürürler ve ÖLÜM ORMANI'nın Gorbuse'ları gibi bazıları aynı zamanda esirlerini yer. BASTİ halkı gibi başka kabileler de esirlerini köle olarak tutar, onları yorgunluktan ölene dek çalıştırır. Ama belki de en acımasız olanları, esirlerine ölene dek işkence etmekten vahşi bir zevk alan GANAK ÜLKESİ'nin sözde Bizonadam'larıdır.

Seyyahın hayatı, Pellucidar hayvanları yüzünden daha da fazla tehlikeye atılır. Burada bulunan hayvanların çoğu, tarihöncesi çağlarda yerküre yüzeyinde bulunanlara tekabül eder; büyük çoğunluğu vahşi ve gözü doymaz etoburlardır. Birçok alan, oralarda yaşayan kana susamış yaratıklar yüzünden ziyaret edilemez. Bekleneceği gibi, pek azı ehlileştirilmiştir. Bir tür *diplodocus* olan *lidi*, Thuria halkı tarafından yük hayvanı olarak kullanılır ve kimi yerlerde *jolok* ya da yabani köpek –son derece vahşi bir hayvan– ehlileştirilmiştir. Pellucidar dağları, kocaman bir mağara-ayısı olan *ryth*'in ve büyük kılıçdişli kaplan *tarag*'ın yuvasıdır. *Tarag*, sadece Tandar adasında ehlileştirilmiştir; oradaki halk, korkutucu *taho* ya da mağara-aslanını da ehlileştirmeyi başarmıştır. *Thidpar*'lar ya da pterodaktillere sık rastlanır ve son derecede tehlikelidirler.

Daha az tehlikeli hayvanlar arasında yabani ayılar, geyikler, mamutlar ve bir zamanlar yerkürede de bulunan küçücük üç toynaklı at *orthopoi* de yer alır. Dev elk ya da *tharg*, birçok alanda eti için avlanır. Daha acayip yaratıklardan biri de, sık kaba tüylerle kaplı, fil kadar büyük, tembelhayvan benzeri otobur bir hayvan olan *dyryth*'tir. Ön pençeleri, ağaçlardan yeşillik sıyırmaya yarayan muazzam pençelerle silahlanmıştır ve normalde yavaş hareket eden bir yaratık olduğu halde, *dyryth* ağaçlara tırmanma konusunda şaşılacak bir atiklik gösterir. Kuyruğunu bir savunma silahı olarak kullanır.

Pellucidar'ın deniz hayvanları, karadaki benzerlerinden daha da tehlikelidir ve her deniz seyahatini son derece tehlikeli hale getirir. Sularda devasa deniz yılanları ve boyunları olan, boyları da on ayağa varan fok benzeri yaratıklar, yani *tandozare*'ler kaynar; *tandozare*'nin başı tıpkı yılan başı gibidir ve birçok ölümcül zehirli dişle silahlanmıştır. *Labyrinthodon*, bir timsahın çenelerine ve bir kurbağa gövdesine sahip olan ve hem suda, hem karada yaşayan bir yaratıktır. Pellucidar bataklıklarında da bulunur, burada ona *sithig* denir. *Azdyryth* biraz, bir timsahın başına sahip küçük bir balinaya benzer. Seyyahlar, Pellucidar sularında gemiden düşen birinin pek az yaşama şansı olduğu konusunda uyarılır.

Pellucidar'daki en tehlikeli yaratık ise, ayak basılmamış iç bölgelerde varlığını sürdürse de, çoğu yerde bulunmaz. Vaktiyle Pellucidar'daki baskın tür olan *mahar*, uzun ince gövdeli ve büyük başlı bir timsah olan *mahar'dır. Mahar*'lar, önayaklarından çıkan zarlı kanatlarla uçarlar. Son derece zeki hayvanlardır; telepati yoluyla iletişim kurarlar ve tarihlerini kaydetmede kullandıkları çok karmaşık bir hiyeroglif sistemi geliştirmişlerdir. Sari'nin güneydoğusundaki ovaların altında bulunan Phutra gibi yeraltı şehirlerinde yaşarlar. Bu şehirler, düzenli, iyi planlanmış sokaklarıyla iyi tasarlanmıştır ve yüzeyden millerle aydınlanırlar. Şimdi sadece dişi *mahar*'lar vardır; *mahar*'lar kendi yumurtalarını kimyasal olarak dölleyebileceklerini ve dolayısıyla erkeğe artık gerek olmadığını anladıktan sonra, erkekler yok olmuştur.

Mahar'lara, *sargoth*'lar ya da gorillerle insanlar hizmet eder. *Sargoth*'lar efendileriyle, gizli bir işaret dili vasıtasıyla iletişim kurarlar. *Thidpar*'lar da, *mahar*'lar tarafından muhafız olarak kullanılır. Ancak bu bü-

yük sürüngenlerin zulmü, zekâlarına taş çıkarır. *Sargoth*'ların onlar için yakaladığı köleler, teşrih laboratuvarlarında vahşi deneylerde kullanılır; diğerleri *mahar*'lar ve hizmetkârları tarafından, merkezi bir su deposu ya da göle sahip büyük mağaralar olan tapınaklarında yenir. *Mahar*'lar burada kurbanlarını hipnotize ederler, onlar da sükûnet içinde suya yürür ve biraz olsun direnmeden paramparça edilmelerine izin verirler. *Mahar*'lar sadece çocuklarla kadınları yer; erkek esirler, *thidpar*'lara bırakılır. Bazen esirler büyük bir amfitiyatroya götürülüp orada çeşit çeşit yabani hayvanın karşısına çıkarılır; sağ kalan birkaç tanesinin serbest kalmasına izin verilir.

(Edgar Rice Burroughs, *At the Earth's Core*, New York, 1922; Edgar Rice Burroughs, *Pellucidar*, New York, 1923; Edgar Rice Burroughs, *Tanar of Pellucidar*, New York, 1930; Edgar Rice Burroughs, *Seven Worlds to Conquer*, New York, 1936; Edgar Rice Burroughs, *Return to Pellucidar*, New York, 1941; Edgar Rice Burroughs, *Men of the Bronze Age*, New York, 1942; Edgar Rice Burroughs, *Tiger Girl*, New York, 1942; Edgar Rice Burroughs, *Land of Terror*, New York, 1944; Edgar Rice Burroughs, *Savage Pellucidar*, New York, 1963)

PEMBE SARAY, yeri meçhuldür, içinde Pembe Kız oturur. Pembe Kız her öğleden sonra goblenler ve zarif İngiliz tablolarından oluşan peyzajına bakar. Duvardan duvara uzanan yumuşak halılar üzerinde ipek terliklerle yürür, porselen tabaklardan gümüş çatal-kaşıkla yer ve geçerken, "Reca ediyorum, ayağa kalkmayınız" der, mis kokulu havada eliyle bir kuğu çizer. Hafif klasik müzik dinler ve *La cigale et la fourmi*'yi Fransızca olarak ezberden okur.

Pembe Kız, tamamen pembedir ve gül kokar. Dirseği ya da dizi yoktur, çünkü dizler çirkindir, dirsekler de tavuk poposuna benzer. Günde bir kez sarayının gizli bir odasına girer ama bunun hangi oda olduğunu sormak yasaktır. İçeri girdiği zaman bütün saatler durur ve ancak o odadan çıkınca yeniden çalışmaya başlarlar.

Ancak bir seferinde Pembe Kız sarayını bırakıp yurtdışına seyahat etmişti. Tuz ve kireç manzaraları, içinde domuzların debelendiği çamur havuzları gördü. Hayvanların dışkısını gördü, kaba sesleri ve kerhanelerin kötücül müziğini duydu. Fahişeler, hırsızlar ve tefecilerin korkunç yüzlerini gördü. Sarhoş bir gemici onu öptü. Kör bir adam bir cüzamlının eliyle ona dokundu. Açık pencerelerden âşıkların kavgalarını, bir çocuğun cenazesini, bir bebeğin acılı doğumunu, ihtiyar bir adamın erkek yeğeni tarafından katledilmesini gördü. Uyuz köpekler ve hain kediler ayak bileklerini ısırdı. Ama Pembe Kız ölmedi. Çamurdan, tükürükten, dışkıdan, sarhoş gemicilerin öpücüklerinden, fahişe ve katil sürülerinin arasından geçtikten, her şeyi görüp duyduktan sonra, sarayına döndü. Orada yıkandı, kokular süründü, masaya oturdu ve beyaz Çin porseleni tabaklardan gümüş çatal kaşıkla yiyip, geçerken "Reca ederim, ayağa kalkmayınız" dedi. Bugün de ziyaretçiler onu böyle görür.

(Marco Denevi, "La niña rosa", *Falsificaciones*, Buenos Aires, 1966)

PENDOR, YERDENİZ Takımadaları'nın uzak Batı Yöresi'nde, DOKSAN ADALAR'ın batısındaki bir adadır. İnsanlar her türlü normal deniz güzergâhından çok uzakta olan Pendor'dan, öncelikle vaktiyle burada yaşayan korsanlar, daha sonra da halen burada yaşayan ejderler yüzünden kuşaklar öncesinden beri uzak durduğu için, burada kimse yaşamaz. Pendor'un efendileri, Yerdeniz'in bu bölgesinin her yerinde nefret edilen korsanlar ve köle tacirleriydi. Batıdan süzülüp gelen ve hem efendileri, hem de kent halkını ateşten nefesiyle kül eden bir ejder tarafından yok edildiler. Pendor ve adanın korsan efendileri tarafından toplan-

mış mücevher ve altın birikimi, ejderhanın malı oldu.

Bugün Pendor'a gelen ziyaretçiler, bir zamanlar burada yükselen kalenin dökülen kuleleri altında, adanın hilal şeklinde bir koyundaki limana doğru inen sessiz sokaklardan pek fazla bir şey görmeyecek.

Bugün Yerdeniz'de sık rastlanan tek ejderha, doğudaki İFFİSH'in minik zararsız *harrekki*'leri olsa da, seyyahlar ender olarak bir batı ejderiyle karşılaşabilir, bu yüzden de bu yaratıkların ayırt edici özelliklerinin farkında olmalıdırlar. Yetişkin Batı ejderhaları muazzam boyutlara varır; gençlerinin boyu, kırk kürekli bir tekneninki kadardır. Bir ejderin başı, çivilerle taşlanmıştır, gövdesi parıldayan pullarla örtülüdür, kuyruğu da bir kılıcın ucu kadar keskindir. Ejderhaların, kızdıkları zaman üstünde alevin dans ettiği dilleri, boylu boyunca koyu renk, zehirli bir kanın aktığı kara, zarımsı kanatları vardır. Tecrübeli seyyahlar sabah rüzgârıyla süzülen ve rüzgarın üzerinde kayan ejderha manzarasının, Yerdeniz'deki en güzel manzara olduğunu söyler.

Ejderhalar hünerli büyücülerdir ve insanlarınkine benzemeyen bir büyü kullanırlar. Doğal lisanları, her şeyin gerçek adıyla, onu kullanan kişiye güç verdiği adıyla bilindiği Kadim Dil'dir. Pek az kişi Kadim Dil'de konuşur – Kadim Dil üzerine çalışmanın başlıca etkinliklerden birini oluşturduğu, ROKE'taki büyücüler hariç. İnsanların aksine, ejderler Kadim Dil'i kullanırken yalan söyleme yeteneğine sahiptir, bundan da pek hoşlanıyor gibi bir halleri vardır. Dinleyiciyle kedi fareyle oynar gibi oynar, onu hakikati yansıtan ama açıklamayan bir ayna sözcükler labirentine kıstırırlar. Ejderhaların konuştuğu çok az sayıda insana, Ejderefendisi denir. Popüler inancın aksine, bir Ejderefendisinin ejderhalar üzerinde hâkimiyeti yoktur; sadece ejderhaların hakiki adlarını bilir ve onlarla konuşma, kendini onlara dinletme yeteneği vardır. Hiç kimse bir ejderhaya hükmedemez; bir insan bir ejderha ile karşı karşıya geldiğinde tek soru, ejderhanın onu yiyeceği mi, onunla konuşacağı mı sorusudur. Ejderhalar Yerdeniz'deki en güçlü ve kadim yaratıklardır, ancak onlarınkinden sihirli güçleri ve becerisi olan biri tarafından yenilgiye uğratılabilirler. Ancak böyle de olsa, ziyaretçiler, en büyük büyücünün bile bir ejderhanın gözlerinin içine bakıp da hayatta kalamayacağı konusunda uyarılır.

(Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea*, New York, 1968; Ursula K. Le Guin, *The Tombs of Atuan*, Londra, 1972; Ursula K. Le Guin, *The Farthest Shore*, Londra, 1973)

PENGUEN ADASI, bkz. ALCA.

PENTİXORE, Hint Okyanusu'ndadır. Çevresini saran denizdeki mıknatıslı kayalar nedeniyle ulaşmanın zahmetli ve tehlikeli olduğu bir ada imparatorluğudur. Pentixore'un harikalarından biri de Çakıllı Deniz'dir. Kurudur, çakıl ve kumdan oluşur, her deniz gibi dalgalanır ama gemilerle aşılamaz. Çakıllı Deniz'de su olmasa da, burada başka hiçbir yerde bulunmayan cinsten balıklar bulunur ve haftada üç kez iç taraftaki dağlardan buraya değerli taşlardan oluşan katı bir nehir akar.

Çakıllı Deniz'in ötesinde, sadece yabani köpeklerin, konuşan papağanların ve domuz gibi homurdanan boynuzlu insanların yaşadığı bir çöl vardır. Burada, her öğlen vakti meyve verip geceleri de yerin altına çekilen küçük ağaçlar yetişir.

İmparator, başşehir Nyse'de değil, iklimi ılıman olan Susa şehrinde oturur. Susa Sarayı görülmeye değer bir harikadır. Sarayın kapıları sardoniksten yapılmıştır, kayıtları ise fildişindendir. Pencere camları kristaldir, masalar ise ametist, altın ve zümrüttendir. Tahta giden basamaklar, altın, inci ve değerli taşlarla bordürlenmiş oniks, kristal, yeşil jasp, akik taşı, sardoniks ve sarı yakuttan yapılmıştır. Tahtın kenarları zümrüttendir. Kraliyet odası lal taşıyla aydınlanır ve yanan

belsem ile rayihalanmıştır; sütunları altındandır, kraliyet karyolasının çatısı da safir ve altından yapılmıştır. Saray kulelerinin üzerinde, geceleri içinde lal taşlarının parıldadığı altından yuvarlak kakmalar vardır. Sarayda her gün otuz bin kişi yemek yer.

İmparator savaşa gittiğinde, birliklerinin önü sıra üzerlerinde değerli taşlar bulunan ve at arabalarıyla taşınan üç büyük altın haç gider. Her haçı, silahlı on bin adamdan ve yüz bin piyadeden oluşan bir birim izler. Barış sırasındaki seyahatlerde, imparatorun önü sıra basit tahta bir haç, tenin toza dönüşeceğini gösteren toprak dolu altın bir tabak ve asaleti ile gücünü simgelemek için mücevher dolu bir gümüş tabak gider.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1357)

PEPPERÜLKESİ, Yeşillik Denizi'nin on sekiz bin fersah altında, Delikler Denizi'nden geçerek yaklaşılan bir ülkedir. Seyyahlar, Pepperülkesi'nin öne çıkan özelliğinin renk olduğunu hemen fark edecektir; peyzajın özellikleri arasında her renkte tepeler, rengârenk kuşlar ile kelebeklerin bol miktarda bulunduğu boyanmış ağaçlardan oluşan sık ormanlar ve inişli yokuşlu park arazisi vardır. Sakinler parlak renklerde giysiler giyer ve sık sık gökkuşaklarına rastlanır. Pepperülkesi'nde kasaba ya da şehir yoktur, hatta herhangi bir türden pek az bina vardır; toplumsal hayat, orkestra merkezinde oluşur, çünkü bütün Pepperülke'liler, müzik icra eden ve seven insanlardır.

Pepperülkesi ilk olarak, dört partisyon otuz iki bar önce buraya sarı bir denizaltıyla (ki, bugün bir piramidin tepesinde görülebilir) gelen Çavuş Pepper ve Yalnız Kalpler Kulübü Bandosu tarafından kolonize edilmiştir. Şimdi hükümdar ("Lider" denir), Lord Belediye Başkanı denen bir müzisyen ve orkestra şefidir; yardımcılığını yiğit bir Pepperülke'li olan Genç Fred yapar.

Pepperülkesi'ni sınırlar boyunca uzanan taşlaşmış dağ tepeleri kuşatır. Tek amaçları, ülkeyi ve sakinlerini maviye ve griye dönüştürerek Pepperülkesi'ni alt etmek olan Mavi Meani'ler burada yaşardı. Şefleri ve onun yaveri Max'in önderliğinde ve başlıca silahları Uçan Eldiven'den yararlanarak, Mavi Meani'ler ülkeye saldırdı. Genç Fred, Beatles'a duydukları nostaljik muhabbetle tanınan dört müzisyenden oluşan bir grubu kendisiyle Pepperülkesi'ne dönmeye ikna edebilmek için, sarı denizaltıyla Liverpool'a gönderildi. Beatles'ın müziğinin alt ettiği Mavi Meani'ler Arjantin'e sürüldü ve Pepperülkesi yeniden renkli benliğine kavuştu.

(*Yellow Submarine*, yönetmen: George Dunning, Birleşik Krallık, 1968)

PERİ KRALLIĞI, Pers ülkesinde, dorukları buzlu dağlarla çevrili ama sıcak ve bereketli, derin bir vadidir. Merkezinde bulunan gölün çevresinde villalar ve bahçeler göze çarpar. Gölde, Kraliçe Pehlevi'nin meskeni olan bir ada vardır. Bütün Elf Diyarı'ndaki en kadim ırkın temsilcisi olduğu halde, kraliçe, çiçekli ağaçlarla (ayva, leylak, sarısalkım ve manolya) çevrili nispeten mütevazı bir köşkte yaşar. Ada kamışlarla çevrilidir ama esas özelliği, sürekli olarak dönmesidir. Kraliçe Pehlevi bir keresinde sihirbaz bir dostuna, devlet işlerini sıkıcı bulduğunu ve evde, köşkünde sakin bir şekilde kalmayı tercih ettiğini söylemişti. Sihiraz, onun dileğini yerine getirmek için, adanın dönmeye başlamasını sağladı ki, hem evinde kalsın, hem de gözü bütün krallığının üstünde olsun. Adanın dönmesi, ziyaretçilerin çoğu kez karaya çıktıkları yeri bulmakta zorluk çektiği ve uygun noktada kamışlar arasından yollarını bulmaya çalışmadan önce bir iki devirliğine beklemeleri gerektiği anlamına gelir.

Kraliçe, tombul bir Peri'dir, beyaz tenlidir, yüzü beyaz kurşunla boyanmıştır. Elmas bir göbek deliği mücevheri dışında hiç takı takmaz. Tacı, bir balina kemiğine gerilmiş siyah tülden, yüksek, silindir şeklinde bir

şapkadır. Normalde, göğüsleri, göbeği ve uylukları üzerinde inci bir peçe gibi dalgalanan yarı transparan, beyaz bir elbise giyer. Çok sayıda kediyle çevrili olarak yaşar ve en çok satranç ve müzikle ilgilenir – başarılı bir obuacı, hatırı sayılır bir satranç oyuncusudur. Ancak kafasını kazanmaya takmıştır, gerekirse mızıkçılık etmekten de çekinmez; onu yenmek, tavsiye edilmez.

Bütün Elf krallıkları kökenlerini geriye, yüzyıllar boyunca soyları tükendi gözüyle bakılan Periler'e kadar takip edebilir. Periler'in kökeni ise esrarını korur. Kimi yetkililer onların ateşten biçimlendiğini iddia ederken, diğerleri düşmüş melekler olduklarını söyler ama hepsi, insanın yaradılışından önce yeryüzünde yaşadıkları konusunda anlaşma halindedir. Genelde, onların çoğunun Pers ülkesindeki ilk krallıklarından, bir dizi deprem ve istila sonucu sürüldüklerine inanılır ama, Elf diyarı hakkındaki standart çalışmalardan birinin yazarı olan BROCELİANDE Saray Arşivcisi, onların ülkelerinden Musa ve Harun adlı sihirbazlar tarafından sürüldüklerini belirtir. Bir tek vadi krallığının nasıl olup da mevcudiyetini sürdürdüğünü kimse açıklayamamıştır.

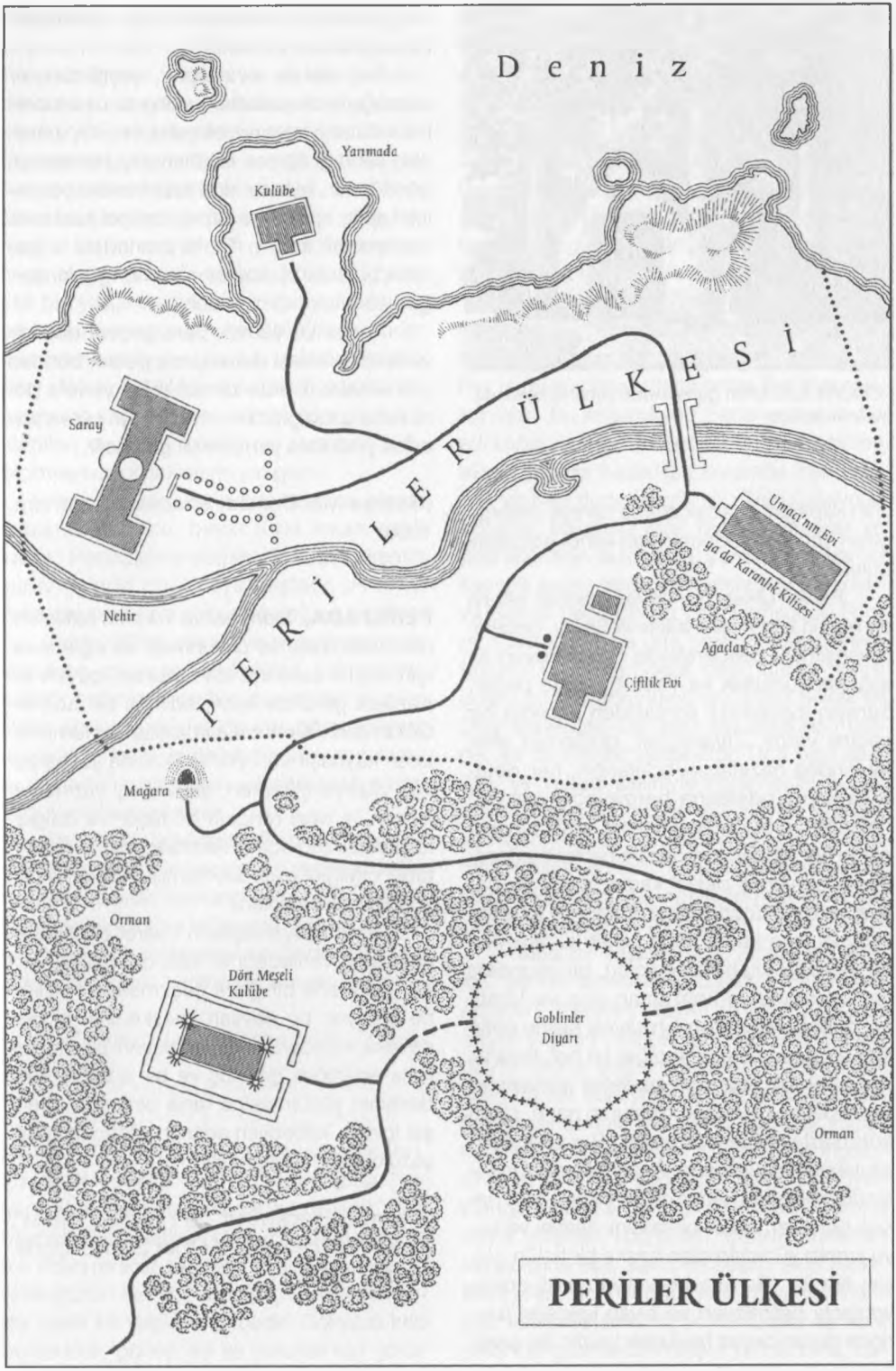
Periler, soylarından gelen Avrupalı elflerden küçüktür ama kuvvetli, aktif ve hayret verici ölçüde dayanıklıdırlar. Kültürleri, süssüz olan ile lüks olanın tuhaf bir karışımıdır. Büyük bir fiziksel dayanıklılığa sahiptirler ama egzotik banyo yağları gibi belli lükslerden de hoşlanırlar. Bir abur cubur ve su buzu rejimiyle yaşarlar, hatta çorbaları bile tatlıdır. Bütün elflerle perilerin nektar ve çiy ile yaşadığı efsanesinin buradan çıkmış olması mümkündür. Periler ile Avrupa Elf diyarları arasındaki önemli bir farklılık da, Kraliçe Pehlevi'nin sık sık uçması ve bundan büyük keyif almasıdır; oysa Avrupa Elf diyarının aristokratları uçmayı çok önceden bırakmıştır.

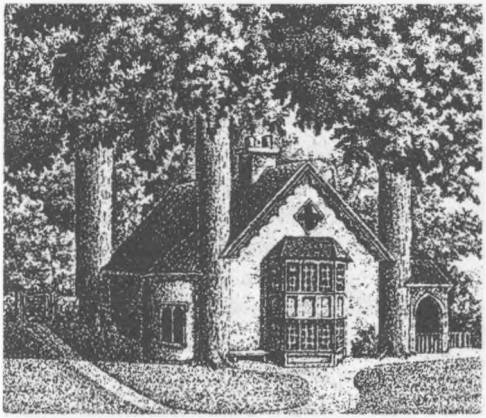
(Sylvia Townsend Warner, *Kingdoms of Elfin*, Londra 1972)

PERİLER ÜLKESİ, sadece gelmek için sebebi olanlar –bu sebebi ya onlar ya da sadece onlara musallat olmuş ruhlar bilir– tarafından ziyaret edilebilen ve yeri sürekli değişen bir ülkedir. Periler Ülkesi'ne ancak çok sık bir ormanın içinden geçen birkaç patikayla ulaşılabilir. Ormanın kıyısına yakın bir yerde bir kulübe bulunur. Bu kulübenin köşeleri, çatının üstünde buluşan ve birbirlerine geçen dalları olan dört kocaman ağaçtan oluşur. Periler Ülkesi'nin kıyısındaki bu kulübede yaşayan kadın peri kanındandır ve bahçesinde, içlerinde yaşayan periler gittiği zaman dış vücutları –çiçeklerin kendileri– ölen çiçek perileri görülebilir. Kulübenin dört köşesindeki ağaçlar meşedir, evi ve sakinlerini insanların ödünü patlatan kötü dişbudak ağacından korurlar. İçinden geçilmesi gereken ormanın kendisi de çeşitli periler ve goblinler gibi kötü yaratıklarla doludur. Goblinler hiçbir ağacın ya da bitkinin büyümediği yeraltı krallıklarında yaşarlar ve dilleri insanlar için anlaşılmazdır. Kümeler halinde koşarak ve birbirine dolaşmış yılanlar gibi kıvrılarak eğlenirler.

Periler Ülkesi'nin ağaçları, hepsi yenebilir olan, tuhaf meyve ve fıstıklarla doludur. Kayın ağacı bir kadının sesine ve şekline sahiptir ve yolcuları goblinlerden korur. Akçaağaç insanları cezbederek küçük mağara biçimindeki türbesine götürmek ve dişbudak ağacına vermek için görünümünü değiştirme kabiliyetine sahiptir. Periler Ülkesi'nin hayvanları tehlikeli değildirler ve konuşmaları insanlar tarafından anlaşılabilir.

Ormanın içinden yaklaşık bir günlük bir yürüyüşün ardından yolcu dik, kayalık bir tepeye varır. Tepenin dibinde, Pygmalion'un hikâyesini anlatan bir alçak kabartmanın bulunduğu ufak bir mağara vardır. Bir günlük daha yürüyüşten sonra, Periler Ülkesi'nin bir parçası olan çiftlik evine varılır. Burada birkaç ilginç yapı ziyaret edilmelidir. Umacı'nın Evi, ufak bir açıklıkta, yüksek bir serviye bitişik olarak inşa edilmiş uzun ve alçak bir barakadır. Bir yolcu bu evdeki dolaplardan bi-


Deniz
Yarımada
Kulübe
PERİLER ÜLKESİ
Saray
Umacı'nın Evi
ya da Karanlık Kilisesi
Nehir
Ağaçlar
Çiftlik Evi
Mağara
Orman
Dört Meşeli
Kulübe
Goblinler
Diyarı
Orman
PERİLER ÜLKESİ



PERİLER ÜLKESİ'nin güneyindeki ormanın kıyısında bulunan kulübe.

rinin kapağını açacak olursa nereye giderse gitsin onu takip edecek olan kendi gölgesini bulur.

Periler Ülkesi'nin beyaz mermer sarayı bir nehrin kenarında yükselir. Saray, geceleri yansıması pencerelerde gözükmeyen ay ışığında yumuşak ve titrek bir ışıkla parlar. Sarayın avlusunda somakiden yapılma bir çeşme vardır. Ziyaretçiler, görünmez eller tarafından hazırlanan odalarının, her detayıyla kendi odalarına benzeyecek şekilde hazırlandığını göreceklerdir. Mavi tavanlı holde her tondan mercan ve harika mağaralarıyla bir yeraltı denizi kadar büyük bir havuz vardır. Kütüphaneyi dolduran kitaplar okuyucuyu o kadar içine çeker ki, okuyucu bir yolculuk kitabındaki yolcu, bir oyundaki veya romandaki kahraman olur ve kitabı okudukça hikâye kendi hikâyesi haline gelir. Mat bir kızılla dolu olan diğer bir hol, tavanla kesişerek bir yaprağın iskeletini andıran ve siyah beyaz bir düzen oluşturan narin, siyah sütunlarla desteklenmiştir. Burada şarkı söyleyen herkesin sesi insanı hayretler içerisinde bırakacak kadar güzel çıkar. Üzeri nakışlı perdeler, siyah bir tavanı, zemini ve koyu kırmızı sütunları olan başka bir holün girişini örterler. Burada bir valsin çeşitli pozisyonlarını betimleyen ve siyah kaideler üzerinde duran beyaz heykeller vardır. Bu şekilde ziyaretçide heykellerin dansı daha yeni bıraktığı izlenimi bırakılır.

Son olarak, ziyaretçiler, çeşitli tüneller aracılığıyla ulaşılabilen yarımada üzerindeki bir kulübeyi ziyaret etmelidirler. Ocaktaki ateş yandığı sürece kulübenin içi her zaman gündüzdür. İçeride dört kapı vardır; çocukluk kapısı, iç çekme kapısı, dehşet kapısı ve zamansızlık kapısı. Tahta üzerindeki = işaretini bularak bu kapıların herhangi birinden geri dönmek mümkündür.

Periler Ülkesi'nde para geçerli değildir ve teklif edilmesi durumunda periler bundan çok alınırlar. Burda zaman diğer yerlere göre daha uzun gibidir; yirmi bir gün süren yolculuk yolculara yirmi bir yıl gibi gelir.

(George MacDonald, *Phantasies,* Londra, 1858)

PERİLİ ADA, Montreal ve Toronto sakinlerinin sıcak aylarda dinlenmek ve eğlenmek için soğuk sularına akın ettikleri büyük bir Kanada gölünde tecrit edilmiş bir adadır. Gölün derinliklerinde alabalıkları ve turnabalıkları kaynaşır ve Eylül sonlarında yavaş yavaş yüzeye çıkarken, akçaağaç yaprakları kırmızı ile altın rengine dönüşür ve dalgıçkuşlarının çılgınca kahkahası, yazın onların tuhaf çığlığını asla duymamış olan korunaklı körfezlerde yankılanır.

Adada, ziyaretçilerin ziyaret etmemelerinin salık verileceği iki katlı bir kulübe vardır. Kulübede bir gece geçirmek talihsizliğine uğrayan bir seyyah, meskeninin birden devasa Kızılderililerin hayaletleri tarafından istila edildiğini görmüş ve bir adamın kafa derisinin yüzülmesine tanık olmuştur. Dehşet içinde, katledilen adamın yüzünün kendi yüzü olduğu keşfetmiştir.

(Algernon Blackwood, "A Haunted Island", *Ancient Sorceries and Other Stories* içinde, Londra, 1906)

PERİNZİA, Perinzia'nın kuruluşunda uygulanacak normları belirlemek üzere davet edilen gökbilginleri, mekânı ve zamanı yıldızların durumuna göre saptadılar: biri güneşin izlediği yola, diğeri göklerin etrafında döndüğü eksene göre, birbirini haç gibi kesen dekuman ve kardo hatlarını çizdiler, kent haritasını burçlar kuşağının on iki evine göre, her tapınak ve her mahallenin iyi yıldızların etkisini en doğru alacağı şekilde böldüler, gelecek bin yıl içinde her birinin tam ortasına bir ay tutulması almasını hesaplayarak surlar üzerinde kapıların açılacağı noktaları saptadılar. Perinzia yıldız dolu bir gökyüzünün uyumunu yansıtacaktı, bunun için güvence verdiler; doğanın mantığı ve tanrıların lütfu biçimleyecekti sakinlerin yazgısını.

Perinzia bilginlerin hesaplarına aynen uyularak kuruldu; binbir türlü insan geldi kente; Perinzia'da doğan ilk kuşak, kentin surları içinde büyümeye başladı; ve önce evlenme sonra da doğurma çağına geldi.

Perinzia'nın sokak ve meydanlarında sakatlara, cüce ve kamburlara, şişmanlara, sakallı kadınlara rastlar seyyahlar bugün. Daha korkunç şeyler de var görmedikleri: ailelerin üç başlı ya da altı bacaklı çocuklarını sakladıkları bodrum ve samanlıklardan boğuk çığlıklar yükselir.

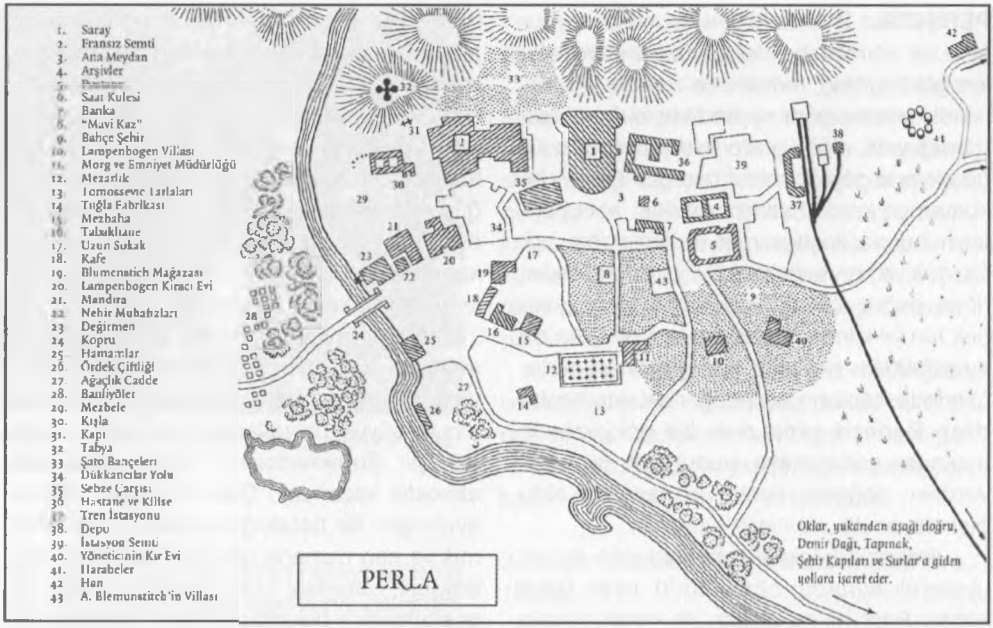
Perinzia'lı gökbilginleri zor bir seçimle yüz yüze: ya bütün hesapların yanlış olduğunu ve buldukları sayıların gökyüzünü betimleyemediğini kabul edecekler ya da tanrıların düzeninin canavarlar kentinde yansıyan düzen olduğunu herkese açıklayacaklar.

(Italo Calvino, *Le cittá invisibili*, Torino, 1972)

PERLA, RÜYA KRALLIĞI'nın başşehri, Çin'dedir, yaklaşık yirmi bin sakini vardır. Perla, suları mürekkep kadar koyu renk olan heybetli Kara Nehir'in bir kıvrımına kurulmuştur. Koyu renkler, peyzajın önemli bir parçasını oluşturur; her şey koyu yeşilin koyu tonunda, opak bir yeşilimsi gridedir. Gökyüzü hep bulutludur, güneş, ay ve bulutlar hiç görülmez. Yere yakın duran bulutların biçimi de asla değişmez; bu buhardan biçimler uzmanlar tarafından, şehri kuşatan geniş bataklıklar ve ağaçlıklarla açıklanır. Hava sıcak ve ılıman duygusu verse de, barometre hep kötü ve bulutlu havayı gösterir. Mevsimlerin zıtlığı yoktur; ilkbahar beş ay sürer, sonbahar da öyle; kısa ve sıcak yazın belirtisi geceleyin çıkan daimi koyu bir ışıktır. Sonsuz alacakaranlık ve birkaç kar tanesi de kış alametidir.

Şehrin mimarisi, tipik orta Avrupa mimarisidir. Kurucusu ve hükümdarı Klaus Patera, Avrupa'nın her yanından eski evler almış ve büyük masraflarla onları Perla'ya nakletmiştir. Bu eklektisizm, Perla'ya özgün bir atmosfer kazandırır. Şehir dört ana bölüme ayrılmıştır. Bir bataklığın kıyısında inşa edilmiş ve hep dumana gömülü Tren İstasyonu bölgesi, bakımsız idari binalar, arşivler ve postahanenin bulunduğu yerdir. Bu sıkıcı ve kasvetli semt, zenginlerin yerleştiği alan olan ve Bahçe Şehir denen yere komşudur. Sonra, dükkânların ve orta sınıfın meskenlerinin bulunduğu Uzun Sokak gelir; burası nehre doğru bir köy görünümü alır. Uzun Sokak ile Dağ arasındaki dar şerit ise dördüncü bölge, ya da Fransız bölgesidir. Dört bin Latin, Slav ve Yahudi sakiniyle Perla'nın bu küçük bölümü, kötü şöhretli bir alan sayılır. Pitoresk ve heterojen kitle burada eski ahşap kulübelerde yaşar ve semt, çarpık sokakları ve pis kokulu kovuklarıyla, hakikaten de Perla'nın gurur duyacağı bir yer değildir.

Kaba bir şaşaası olan azman bir yapı ise, şehrin tepesinden bakar – Patera'nın meskeni. Kayaların delikli ve kaba yüzeyine dayalı yapının cüssesi, şehrin merkezindeki büyük alana doğru eğimlidir. Nehrin öbür yanında ise Banliyöler bulunur, Rüya Krallığı'nın asıl sakinlerinin şimdi yaşadığı küçük köye bu isim verilmiştir. Kesinlikle Mongoloid ırktandırlar ve doğrudan doğruya büyük Cengiz Han'ın soyundan geldiklerini gururla iddia ederler. Hayatları, şehrin hummalı temposuna inat, sakin ve sessiz akıp gider. Banliyöler, abartılı görünüşü olan alçak ahşap kulübelerden, minik kümbetler ile koni şeklinde çadırlardan oluşur ve her bina, ba-



kımlı bir bahçeyle çevrilidir. Orada burada, pankartlar ve cam disklerle, cilalı çanaklar, tahta ve metalden yapılmış, yosun kaplı korkuluklara benzeyen, büyüklü küçüklü sayısız grotesk tasvirlerle süslü işaret direkler durur. Koskocaman yaşlı ağaçlar uzaklara uzanan dallarıyla, bütün alanı kaplar gibidir.

Perla nüfusu, sadece bazı ileri gelen kişiler arasından seçilmiştir. En yüksek safta olanlar, aşırı derecede nazik duyarlılıkları olanlardır. Rüya Krallığı'nın sakini olabilmek için gerekli en önemli nitelikler koleksiyoncu humması, okuma tutkusu, kumar oynama yolunda ateşli bir arzu gibi farklı maniler ile, aşırı dindar bir tavır ve başka nevrasteni biçimleridir. Perla kadınları arasında isteri sık rastlanan bir olaydır. Alt sınıflar anormal ya da aşırı gelişim göz önüne alınarak seçilir: alkolikler, kendinden ve dünyadan hoşnut olmayanlar, hastalık hastaları, spiritüalistler, skandal habercileri ve zorbalar, görmüş geçirmiş ve bıkkın kişiler, huzur peşindeki eski maceracılar, akrobatlar, dolandırıcılar, siyasi sürgünler, kaçak katiller, yalancılar ve hırsızlar. Bazı durumlarda, fiziksel bir nitelik Perla'ya davet edilmeyi sağlayacak kadar çarpıcı olabilir. Bu nedenle, büyük guatrları, koca burunları ya da kocaman kamburları olanlara Perla'da pek sık rastlanır. Nüfusun büyük kısmı Alman asıllıdır.

Nüfus pek yavaş büyür, çünkü çocuk sahibi olmak pek teşvik edilmez; sakinler çocukların neden oldukları güçlüklere değmediğine inanırlar.

Perla'nın çarpıcı bir özelliği, her şeye yapışan tanımlanamayan ama güçlü bir kokudur. En kötü haliyle bu koku, unla karıştırılmış morinanın kokusu ile kıyaslanabilir. Rivayete göre Patera tarafından, Paris'ten İstanbul'a kadar Avrupa'nın büyük başşehirlerinin gecekondu bölgeleri ve kırmızı fener mahallelerinden satın alınmış evler kan, suç ve rezalet ile yıkanmışmış. Şehirde, ormanda ve bataklıklarda, kimsenin karanlık bastıktan sonra giremediği belli ıssız yerlere ilişkin çirkin efsaneler de vardır.

Krallığın en esrarengiz yerlerinden biri, Rüya Gölü'nde, Perla'dan bir günlük seyahat mesafesinde bir tapınaktır. Suni şelalelerle ve sessiz bir parkla çevrili olan tapınak öyle soylu malzemelerle ve öylesine bir sanatla inşa edilmiştir ki, bir gözlemci burada cennet ile dünyanın tam ortasında bir mimari olduğu duygusuna kapılabilir. Yeraltı oda-

larına, tapınağı inşa edenler sembolik heykeller koymuşlardır. Tapınak yalnızca yılda bir kez ziyaret edilebilir ve o zaman bile önemli takdim mektupları gereklidir.

Perla'nın dini biraz şaşırtıcıdır. Sakinler yumurtaya, fındığa, ekmeğe, peynire, bala, süte, şaraba ve sirkeye büyük saygı gösterirler. Demir ve çeliğin kötülüğü temsil ettiğine inanılır.

Artık bir süredir, Perla'ya ziyaretçi geldiği duyulmamaktadır. Orta Asya'dan seyyahlar, şehrin onu harabeye çeviren bir tür felakete uğradığına ilişkin rivayetler duyduklarını belirtiyorlar. Kimileri garip bir uyku salgınından söz ediyor, diğerleri ise pek çok türden hayvanın istilasına uğradığını düşünüyorlar; gene başkaları, gözleri birdenbire etkileyen acayip bir hastalığı ima ediyorlar. Kimi göçer kabileler, muazzam harabelerle dolu bir çorak toprak, büyük taş blokları ve yıkılmış kolonlar tanımlamalarıyla geri döndüler. Bazıları bunların muhteşem Perla şehrinin kalıntıları olabileceğini söylüyor.

(Alfred Kubin, *Die andere Seite: Ein phantastischer Roman*, Berlin, 1908)

PESTİTZ, Hohenfliess'in başşehridir. Yüksek bir tepenin yamacına kurulmuş olan bu üniversite şehri, İtalyan tarzı mimarisiyle, çatılarında heykeller olan birçok sarayı ve güzel malikâneleriyle ünlüdür. Blemenbühl Dağları'nın astronomik kulesi de, Schreckhorn Dağı'ndaki iki kilise de ziyarete değer.

Pestitz'ten şerefli bir hemşeri, çok sayıda ziyaretçi çeken şatafatlı bir törenle, Post Şövalyesi yapılır. Bir Post Şövalyesi gömüldüğünde, lahdinin üstünde kolları baş aşağı oyulur, kalkanı tepeüstü asılır ve miğferi de binlerce parçaya ayrılır.

(Jean Paul [Johann Paul Friedrich Richter], *Titan*, Berlin, 1800-03)

PEYGAMBERLER ADASI, bkz HACİOCRAM.

PHİLİSTİA, POİCTESME yakınlarında bir ülkedir. Başşehri, Novogath'tır. Philistia halkı ya da Philistin'lerin, LEUKE Adası'nı fethedip başşehri Pseudopolis'i yok ettikleri bilinir. Kraliçe Dolores öncülüğündeki Philistin lejyonları şehre yaklaşırken, Akhilleus, Helene ve diğer Grek kahramanlar onların üzerine yükselip pırıltılı bulutlar gibi başlarının üzerinden geçmekle yetinmiştir. Philistin'ler şehre direnişle karşılaşmaksızın girmiş ve gri olmayan her şeyi yakan bir tür Rum ateşinden yararlanarak, Pseudopolis'i sadece kül ve taş kalacak şekilde yok etmişlerdir.

Seyyahlar Philistia'nın tek yasasının şu olduğunu bilmelidir: herkes kendisinden ne bekleniyor gibi görünüyorsa, onu yapmalıdır. İşte bu yüzden de, kendilerinden –Philistia halkı tarafından– öyle beklendiği için, kadınlarla rahipler sorumsuz davranacaktır, bu iki grup istediklerini yapar, ülke erkekleri de onlara itaat eder. Bu durum, Philistia'nın neden hep bir kraliçe tarafından yönetildiğini açıklar.

Philistin'ler, başlıca üç tanrıya tapar: Sesphara, Ageus ve Vel-Tyno. Sesphara, *gâvur*'lara verilen aşkla beslenen bir rüyalar tanrıçasıdır. Kültü şimdi diğer ülkelere yayılmakta ve buralarda hatırı sayılır kargaşayla birçok çılgınca soytarılığa yol açmaktadır. Vel-Tyno'ya ilişkin olarak ise, gri rengi sevdiği bilinir: "bütün diğer renkler" –diye yazar hükmünde– "ben aksini söyleyene kadar, tiksinçtir." Leuke'deki Pseudopolis harabeleri ona adanmıştır. Ageus kültü hakkında az şey bilinir. Ageus Tapınağı'nın camları, şimdi Poictesme'de, Storisende'dedir ve buraya Kuzeyliler'in Dük Asmund'u tarafından ganimet olarak götürülmüşlerdir.

Philistia'da çocukları leylek getirir, leylek ise eskiden Thessalia cadılarının yaptıkları gibi çağırılır. Önce şu Latince dua okunur:

Dictum est antiqua sandalio mulier habitavit
Quae multos pueros habuit tum ut puttuit nullum
Quod faciundum erat cognoscere. Sic domina anser.

Sonra zemine tebeşirle iki çizgi çizilir ve bir sıra halinde beş siyah yıldız konur. Koca, tebeşirle çizilmiş çizgilerden biri boyunca yürür, ona katılsın diye karısına başıyla işaret eder ve onu öper. Sonra leylek, çocuk siparişi almak üzere gelir. Philistin'lere göre diğer bebek edinme yöntemlerine yapılan göndermeler muğlaktır. Ancak, küçük bir hizip lahana tarlalarında bulunabilecek bebekleri kabul etme yanlısıdır (bkz. ZAVATTİNİA).

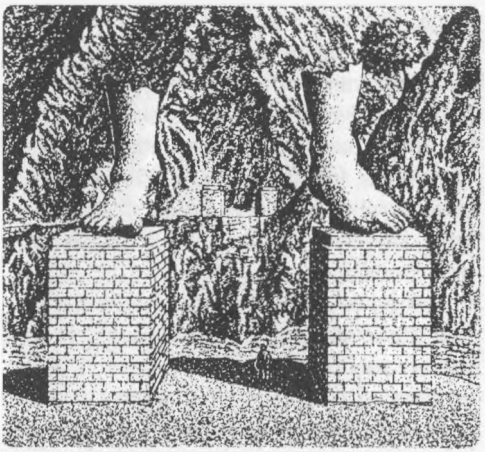
Philistia Kraliçesi, kendisi hiç okumadığı halde, uyrukları arasında şiirin popüler olduğuna inanır. Ancak bu fikrinin sağlam temelleri yoktur. Philistia'daki pek çok kişi, edebiyat yapmanın başına dert açmakla eşit anlamlı olduğunu söyler. Ülkede eskiden sadece üç tanecik yazar olduğu bilinir; bunlar da sürülmüş ya da korkutularak kaçırılmıştır ve şimdi İngiltere'nin çok satan bazı yazarları için hayalet yazar olarak çalıştıkları söylenir.

Philistia hayvan varlığının bir tuhaflığı, kötü kokan ama saygı duyulan taklaböceği adlı bir böcektir: yaşayan insanların utanç verici, bayağı, açık saçık ve müstehcen olduğunu belirtirken ölüler hakkında iyi konuşur.

(James Branch Cabell, *Figures of Earth. A Comedy of Appearances*, New York, 1921; James Branch Cabell, *Jurgen. A Comedy of Justice*, New York, 1919)

PHİLOMELA'NIN KRALLIĞI, Atlas Okyanusu'ndaki bir adanın güney bölümüdür. On yedinci yüzyıl ortalarında bütün adaya hâkim olan Kral Philoponus, onu üçe bölmüştü: kuzey kısmı oğlu Philocles'e, ortası kendine ve güney kısmı da gayrı meşru kızı Philomela'ya.

Kumsal, üzerine değerli taşlar serpiştirilmiş olan ince, temiz, altın rengi kumdandır. Ülkede bol miktarda, ekime izin vermeyecek kadar sık dikilmiş ama hoş yürüyüşler için bol bol yer bırakan güzel ağaç vardır. Ormanlarda, ağaçlar arasında şarkı söyleyip dans eden güzel hanım grupları yaşar, ama en iyisi onların çağrılarına kulak asmamaktır.



PHİLOMELA'NIN KRALLIĞI'nın eteklerindeki Heykel'in kalıntıları.

Kraliyet Sarayı'na, geriye sadece yıkıntıları kalmış, tek bir merkezi yol gider. Bu yol, Philomela'nın onu yakışıklı, genç seyyahları tuzağa düşürüp onlardan zalim bir şekilde kurtulmak için bir tuzak olduğunu keşfetmesinden sonra Philocles tarafından yok edilmiştir. Ancak tasvirler bize sarayın olağanüstü güzellikte olduğunu söylüyor. Her giriş aşağı inen bir yamaç üzerindeymiş ve sarayın kendisi de bir kayanın dik tarafı üzerinde bulunurmuş. Amfitiyatro şeklinde inşa edilmişti, cam ve içi boş kolonlara benzeyen, hiç de binanın ağırlığını taşıyacak kadar kuvvetli görünmeyen duvarları vardı. Öndeki binalar bir bahçenin etrafını kuşatıyordu. Yemek odası gösterişli, çıplak erkekler ve kadınlardan oluşan müstehcen desenli kumaşlarla örtülü duvarları olan yatak odaları lükstü. Ama her şey kullanımdan çok gösteriş için tasarlanmışa benziyordu.

Aslında, saray kurnazca bir tuzak olarak kurulmuştu. Philomela servetini har vurup harman savurmuştu ve her şeyden habersiz seyyahları soyarak onu yeniden kazanmaya çalışmıştı. Konukları tantanalı yataklarda uzanırken döşeme açılır ve yeraltındaki bir kanalizasyona atılırlardı: burada şölenlerin kalıntıları, fazla dolmuş midelerin kusmukları ve başka pis dışkılar, geçmişteki kurbanların iskeletleri yanında çürürdü. Ya-

bani hayvanların kükremesine, takırdayan zincirlerin korkunç sesi karışırdı. Tek çıkış, daha da beter bir kaderden korumak için birçok kurbanın kasıtlı olarak kendilerini boğdukları tehlikeli bir nehirdendi. Nehirde bir köprü vardı ama bacaklarının arasından geçilmesi gereken devasa ve korkunç bir heykel tarafından korunurdu. Bu heykelin ateşli gözleri vardı, gövdesi yaralar ve kan lekeleriyle kaplıydı. Bu köprüyü geçmeyi başaran, altın bir dağın tepesinde olan Philoponus'un Krallığı'na varabilirdi.

Philoponus'un Şatosu halen ayaktadır ve birkaç garipliği barındırır: bunların arasında on yedinci yüzyıl camından şeffaf ama çürük olmayan vazolar ile müzik yapabilen ve dans eden minyatür erkeklerle kadınları gösteren, daimi hareketli otomatik makineler de vardır. Kral Philoponus aynı zamanda *De omni Artificiorum Genere* ("Bütün sanatlar ve zanaatlar üzerine") adlı risalenin de yazarıdır. Philocles'in Krallığı hakkında hiçbir şey bilinmemektedir.

(Samuel Gott, *Novae Solymae libri sex*, Londra, 1648)

PHİLOPONUS KRALLIĞI, bkz. PHİLOMELA'NIN KRALLIĞI.

PHİLOS, yeri bilinmeyen, kendine özgü coğrafyasıyla dış dünyadan korunan bir adadır. Kıyının kayalarla çevrili olmayan tek bölümü, denizin herhangi bir geminin kıyıya yaklaşmasına izin vermeyecek kadar sığ olduğu yerlerdeki kum yığınları ile korunur. Seyyahlara, Philos'a ulaşmanın en iyi yolunun, gemilerinin kayalara çarpıp batması olduğu söylenir. Eğer adalılar sağ kalan kazazedelerin erdemli olduğunu fark ederlerse, adada kalmalarına izin verilecektir; aksi takdirde başka bir adaya sürüleceklerdir.

Philos, havayı rayihaya boğan çiçeklerle –en çok, gül– ve büyük portakal ve limon ağacı korularıyla kaplıdır. Adada, sanki sanat değil de doğa eseriymiş gibi görünecek bir şekilde düzenlenmiş birçok muhteşem bahçe vardır. Heykeller bile rastgele saçılmış figürler misali, buraya tesadüfen gelmiş gibi dururlar. Ada mağaraları yaseminle rayihalandırılmış ve kabuklu deniz hayvanı kavkılarıyla süslenmiştir. Adada kimsenin yaşamadığı, sadece tek bir kasvetli alan vardır.

Philos, maddi anlamda, bir hükümdar tarafından yönetilmez. Onun yerine aşk, dostluk ve açıksözlülükle yönetilir ve bu hislere en fazla esin veren kişi de, İlk Yurttaş'tır. Philos'ta aday eksikliğine rastlanmaz. İlk Yurttaş'la birlikte, adanın güzel kadınları da, esinledikleri bu aşkla, diğer sakinlere hükmederler. Değerlerinin fazlasıyla farkındadırlar ve âşıklarını büyük özenle seçerler, cazibelerini gençlere değil, güvenilir olduklarını kanıtlamış olgun erkeklere bahşederler.

Philos'ta hiç resmi evlilik yoktur, bunların yerini karşılıklı ilanı aşklar almıştır; tapınak yoktur, çünkü kalp gerçek tapınak sayılır; adalet sistemi de yoktur, çünkü bütün insanlar adildir. Philos kadınları aslında öyle erdemlidir ki, daha yoksul olan kadınlar kendilerini tamamen, metres bulamayacak kadar genç olan erkeklerin arzularını tatmin etmeye adar. Bu fahişeler, toplumun hayrı uğruna kendilerini feda eden yararlı yurttaşlar sayılır. Onlara devlet bakar, hizmetleri için biri onlara para teklif edecek olsa dehşete kapılırlar.

Philos'un başşehri Philamire'dir, burada her ev saraya benzer ve pek çok aynayla süslenmiştir. Philamire'de birçok tiyatro bulunur, bunlar daha çok klasik dönem Fransız oyunları sahnelerler. Bu tiyatrolarda aktrisler, bakire rahibe statüsündedir. Ana Tiyatro, sekizgen biçiminde büyük bir alanda duran dairesel bir binadır; birçok çıkışı olması, girerken ya da çıkarken seyircilerin göze hoş görünmeyecek kargaşasını önler.

(Comte de Martigny, *Voyage d'Alcimédon, ou Naufrage qui conduit au port... (Histoire plus vrai que vraisemblable, mais qui peut encourager à la recherche des terres inconnues)*, Amsterdam, 1751)

PINARSUYU ADASI, yeri belli değildir, YERDENİZ'in uzak doğusunda ve KARGAD İMPARATORLUĞU'nun batısında bir yerdedir. Ada, neredeyse kayalık bir sığlıktır, ancak bir mil genişliği ve bir mil uzunluğu vardır. Çevresindeki sular sığ ve kaya doludur. Pınarsuyu Adası'nda kaba deniz otlarından başka bitki örtüsü yoktur. Ancak saf bir su kaynağı vardır ki, adaya adını veren de budur. Pınar, doğal bir olgu değildir, vaktiyle de sadece belirsiz bir tuzlu su kaynağıydı. Bir zamanlar teknesi batarak buraya çıkan Yerdeniz'in büyük büyücüsü Ged tarafından dönüşüme uğratılmıştır.

Pınar yaratıldığı sırada adada iki kişi, ona su verip kıt yiyeceklerini paylaşmasına izin vererek muhtemelen Ged'in hayatını kurtaran yaşlı bir adamla bir kadın yaşıyordu. Ged sonunda onların güvenini kazanınca, yaşlı kadın ona hazinesini gösterdi: Kargad İmparatorluğu'nun Tanrı-kardeşlerinin çiftli oku biçiminde işlenmiş ve tepesinde bir taç olan, küçük incilerle süslenmiş brokardan bir çocuk elbisesi. Ona koyu renk bir metal de verdi, kırık bir yüzükten geriye kalan şey. Ged, yaşlı çiftin buraya atılmış, İmparatorluk'un bir kraliyet hanedanının çocukları olduğunu fark etti, ama yüzüğün anlamını ya da yaşlı çiftin gerçekte ne olduklarını anlayamadı. Ayrılmadan önce Ged, hep tatlı su versin diye pınara büyü yaptı.

Ged yaşlı çiftin ve kırık yüzüğün hikâyesini ancak çok sonraları öğrendi. Çok eskiden, Yerdeniz'in büyücü kralı Erreth-Akbe, Kargad İmparatorluğu Yüksek Rahibi tarafından muharebede yenilgiye uğratılmıştı. Tılsımı ya da yüzüğü kırılmış, yarısını Yüksek Rahip alıp Atuan Mezarları'na saklamıştı ama Erreth-Akbe diğer yarısını saklamayı başarmış ve bir Karg lordu olan Thoreg'e vermişti. Yüzüğün parçası, Thoreg'in kızının çeyizinin bir parçası oldu ve kuşaktan kuşağa, anadan çocuğa geçirildi. Sonunda Thoreg hanedanı kalan gücünü de kaybetti ve soylarından geriye sadece iki kişi kaldı, bir oğlan çocukla bir kız çocuk. Ama yönetimdeki Tanrıkral gene de Thoreg'lerden korkuyordu çünkü onların soylarından gelenin İmparatorluk'un nihai çöküşüne yol açacağı yolunda bir kehanette bulunulmuştu. Çocukları kaçırtıp, Pınarsuyu Adası'na bıraktırdı, ve orada yıllar sonra Ged onları buldu.

(Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea*, New York, 1968; Ursula K. Le Guin, *The Tombs of Atuan*, Londra, 1972; Ursula K. Le Guin, *The Farthest Shore*, Londra, 1973)

PIRILTILI MAĞARALAR, bkz. AGLAROND.

PİERRE BLANCHE, İSLE DE LA, ("Beyaz Taş Adası"), Malaka Boğazı'nda bir adadır, iki fersah uzunluğunda ve bir buçuk fersah genişliğindedir. Kayalık, çoğunlukla çorak bir adalar zincirine dahildir. Nüfus ırksal olarak karışıktır, daha çok, on yedinci yüzyıl sonlarında batan bir gemiden sağ kalan kazazedelerin soyundan gelirler.

Ziyaretçiler adada iki küçük köy bulacaklar: biri Hıristiyan, biri putperest. Hukuki ya da idari görevliler yoktur, adada yaşayanlar onların ihtiyaçlarını karşılayan bir komünal sistem kurmuştur. Hıristiyanlar ile putperestler mutlu bir şekilde bir arada yaşar, iki grup arasında evlenmelere de sık sık rastlanır. Doğuşta çocuklara su serpiştirilir ve takdis edilirler, ama konuşmaya başlayana kadar onlara isim takılmaz. Altı ya da yedi yaşında, saçları ilk kez kesildiğinde nişanlanırlar. Ondan önce erkek çocuklar, müstakbel gelinlerine bir tünik yapmak için saçlarını otlarla örer.

Adadaki cenaze, gözlenmesi ilginç bir törendir. Şapelde pişmiş topraktan bir tabut daima hazır bulundurulur. Bir ölüm olunca, tabut bir mezara yerleştirilir ve ölü, parlak giysiler giydirilmiş olarak, bir sedye ile getirilir. Üzerine aselbent sakızı serpiştirilir, ceset örtülür ve bir yıl boyunca gömülür. Bu yas dönemi sırasında, akrabalar mezarı her gün ziyaret eder. Bir yıl sonra, ceset mezardan çıkarılır ve güneşe bırakılır.

Adaya özgü bir ağaç türü vardır. Kabuğu tarçından daha koyu renklidir ve biber, yonca, tarçın karışımı bir tadı vardır. Toz haline getirilmiş kabuk yirmi dört saatte bütün yaraları iyileştirir ve domuz yağında çözündüğü zaman da teskin edici bir merhem oluşturur. Bu ağacın çiçekleri balıkları çeker ve yem olarak kullanılır.

(Dralsé de Grandpierre [?], *Relation De Divers Voyages Faits Dans l'Afrique, dans l'Amerique, & aux Indes Occidentales. La Description du Royaume de Juda, & quelques particularitez touchant la vie du Roy regnant. La Relation d'une Isle nouvellement habitée dans le détroit de Malaca en Asie, & l'Histoire de deux Princes de Golconde. Par le Sieur Dralsé De Grand-Pierre, ce-devant Officier de Marine*, Paris, 1718)

PİGME KRALLIĞI, Hindistan'da, Dalay Nehri üzerinde, MANCY Krallığı'nın yakınındadır. Sakinleri üç karış (ya da yirmi yedi inç) boyundadır, açık tenli ve zariftirler. Sadece altı ya da yedi yıl yaşarlar; sekiz çok ileri bir yaş sayılır. Dünyanın en iyi altın, gümüş, pamuk ve ipek işçileridir. Ama toprağı işlemezler; bunu onlar için, diğer insanların devleri gördüğü gibi gördükleri, normal boyda adamlar yapar. Ne var ki pigmelerin ziyarete değer büyük şehrinde ancak bir iki tane normal boyda adam yaşamaktadır.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1357)

PİLE, taş, tuğla ve çamurdan oluşan zarif bir brokar üstüne oyulmuş, tek renkli bir şehirdir. Görkem için tasarlanmış, muazzam ve neşeden uzak olan Pile, her boşluğun mozaiklerle örtülü olduğu koca bir anıt misali, elden kaçmış gibidir. Birçok kemeraltı, merdiven ve salonda –hepsi birbiriyle akraba olan– Pile Prensleri, hiç durmadan birbiriyle dövüşür.

Pile'da hayalperestler, bekârlar, alçakgönüllü ahlakçılar, polis memurları, kemancılar, sinsi filozoflar, insanı bizar eden dalaveracılar, seksenlikler, vejetaryenler, astronomlar, antikacılar, bilim adamları, baş rahipler, hekimler, matematikçiler, keşişler, doktorlar, simyacılar, mimarlar ve duvar ustaları yaşar.

Pile'ın kalbi, St. Klaed Kilisesi'nde bulunan ve halkın "Tanrı'nın işitme cihazı" diye adlandırdığı, kocaman bir bilgisayardır. Tahta ve taş ile kalaydan yapılmış bu zaman tanımlı cihaz, Pile halkına ne yapacaklarını söyler. Ondan talimat alan Pile veliahtı krallığını bırakıp bütün renklerin olduğu bir ülkeye girmiş ve buradan asla geri dönememişti. Bu nedenle de Pile halkı, bir yeri terk etmenin orayı kaybetmek anlamına geldiğine inanır ve asla seyahat etmezler.

(Brian W. Aldiss ve Mike Wilks, *Pile. Petals from St. Klaed's Computer*, Londra, 1979)

PİMMİNEE, MARDİ TAKIMADALARI'nın en batısında bir adadır. Tamamen düz olan Pimminee, zayıf ve solgun bir bitki örtüsüyle kaplıdır. Hava kapalı ve takatten düşürücüdür.

Yerel kostümler, ziyaretçilerin ilgisini çekecektir, çünkü yerlilerin giyinme konusunda neredeyse isterik bir merakları vardır. Her bir malzeme parçasından dikime kadar, kostümlerinin tüm detaylarına ilişkin sayısız yasa vardır. Ayağa giyilen şeylerin kullanımını ihmal ederler: soylular yürüyüşe çıktıklarında önleri sıra, onların yerle herhangi bir temasta bulunmalarını önlemek üzere küçük oymalı tahtalar koyan özel üniformalı hizmetkârları gider. Soyluların ayakları, hareketlerini düzenleyen ve Pimminee adabının tanımlı sınırları içindeki belirli bir yürüyüşü sürdürebilsinler diye, bir parça kordonla birbirine bağlıdır.

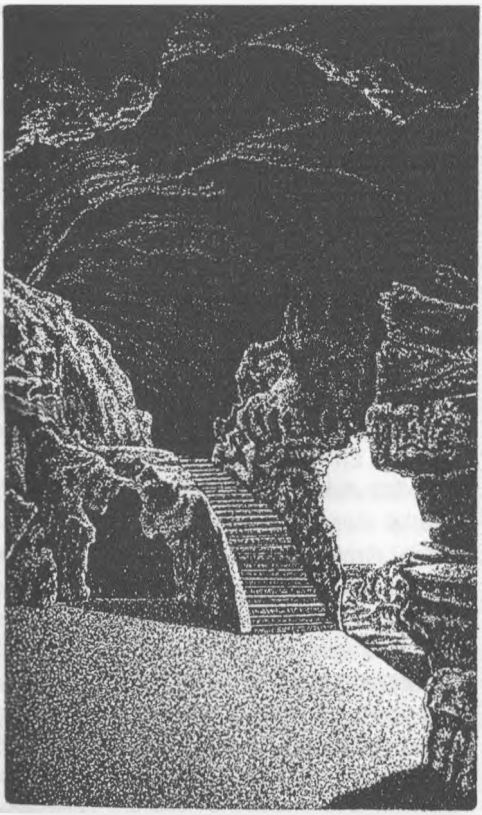
(Herman Melville, *Mardi, and A Voyage Thither*, New York, 1849)

PİRAMİT DAĞ, siyah bir denizin kıyılarında ve yeraltındaki VOE VADİSİ'nden çıkan yüksek, koni biçiminde bir dağdır. Dağın tamamı yerin altındadır ve yüksek yamaçlarındaki bir çatlaktan güneş görülebilse de, dünyanın kabuğundan dağın kendisine kolay bir giriş yoktur.

Voe Vadisi'nden helezon biçiminde bir merdiven dağların arasından yukarı çıkar. Aralıklı olarak dizili sahanlıklarda, kaya duvarlarındaki yarıklardan, aşağıdaki vadinin manzarasını görmek mümkündür. Bu sahanlıklar arasındaki merdiven, fenerlerle loş bir şekilde aydınlatılmıştır. Buralarda seyyah artık dağın öylesine tepelerine varmıştır ki, çevrede yaşayan ve mavi ve gri bulut kümelerinin üstünde oturan Bulut Perileri'nin zarif gölgeli biçimlerini ayırt edebilir. Bulutlardaki boşlukların arasında, bazen anka kadar büyük ve yırtıcı bakışlı, vahşi gagalı ve pençeli garip kuşlar, havada kanat çırparken görülebilir.

Seyyahlara, Piramit Dağ'ın ortalarına doğru bir yerde bulunan Örgülü Adam'ın mağarasında mola vermeleri tavsiye edilir. Bu mağaranın sakini adını, her birinin ucu renkli bir kurdeleyle bağlanmış birçok örgü halinde örülmüş, son derece uzun saç ve sakalından alır. Artık ihtiyarlıktan iyice beli bükülmüş olan Örgülü Adam vaktiyle dünyanın yüzeyinde yaşardı. Kendisi burada tanınmış bir Amerikan İsviçre Peyniri için İthal Delikler imalatçısıydı; gözenekli alçılar için delikler ve düğmeler ile çörekler için birinci kalite delikler gibi tali ilgi alanları da vardı. En büyük icadı ise, kesinlikle ona servet kazandırmasını beklediği Ayarlanabilen Posta-Deliği'ydi. Bu deliklerden çok miktarda imal edince, depo yerinden kazanmak için hepsini arka arkaya dizdi ve böylece dünyanın ta içlerine uzanan son derece derin bir delik yaptı. Ne kadar derin olduğunu görmek için eğilince de içine düştü ama Piramit Dağ'da bir kaya çıkıntısını tutmayı başardı ve bu da onu denize düşüp ölmekten kurtardı.

Örgülü Adam'ın mağarasının üstünde, merdiven kıvrılarak GARGOYL'LAR ÜLKESİ'nin ileri bir mevkiine ulaşır, orada da birden sona erer. Çıkmayı sürdürmenin tek yolu, dünyanın yüzeyinin daha yakınına giden kabaca oyulmuş tünelleri izlemektir. Seyyah bu tünelleri izlerse, ejderhaların ve ejdercik denen yavrularının yaşadığı bir mağaraya ulaşır. Ejdercikler genelde açtır ve onlara fazlaca yaklaşacak kadar aptal olan herkesin yenmesi gerektiğine inanırlar. Seyyahlar, mağaraya giriş için tek emniyetli zamanın, çocuklarla arasında emin bir mesafe bırakmak koşuluyla, ana ejder av gezilerinden birine çıktığı zaman olduğu konusunda uyarılır. Genç ejderlerin kuyrukları, çok uzağa gitmesinler ya da dağda sürünüp durmasınlar, birbirleriyle dövüşüp büyük belalara yol açmasınlar diye mağaralarının dibindeki kayalara bağlıdır. Piramit Dağ'ın ejderhaları, ATLAN-



PİRAMİT DAĞ'ın içindeki sarmal merdivenden bir bölüm.

TİS'in Yeşil Ejder'inin soyundan geldiklerini iddia ederler. Yetişkin ejderlerin iki bin yaşında, ejderciklerin de altmış yaş civarında olduğu sanılır. Böyle de olsa genç kafaları fıçı kadar büyüktür ve yeşilimsi pullarla kaplıdır.

Ejdercikler mağarasının ötesinde, fazla dik olmayan bir yamaç, çıkıştan önceki son mağaraya giriş sağlayan ve eksen vazifesi gören bir kayaya gider ve bu çıkışta güneş, çatıdaki çatlaktan görülebilir. Buradan bakınca, dünyanın yüzeyi hâlâ hayli yukarıdadır ve sadece uçma yeteneği olan ziyaretçiler buraya ulaşabilir.

(L. Frank Baum, *Dorothy and the Wizard in Oz*, Chicago, 1908; L. Frank Baum, *The Road to Oz*, Chicago, 1909)

PİSSEMPSCO, AKKAMA'nın başşehridir.

PLUTO, aynı adlı gökcismiyle karıştırılmamalıdır. Pluto, dünyanın boş merkezinin derinliklerinde çok geniş bir ülkedir. Pluto'ya dünyanın hem Kuzey, hem de Güney kutuplarını çevreleyen DEMİR DAĞLAR'daki yarıklardan girilir.

Pluto'nun manzaraları, temelde dünyada bulunanlara benzer ve bazı alanlar son derece güzeldir. Bu iç dünyanın en çarpıcı özelliği, dünyanın kendisinden daha küçük olması yüzünden, üzerindeki her şeyin de daha küçük olmasıdır. Pluto halkının boyu ender olarak üç ayağı geçer, hayvanlar da dünyadaki benzerlerinden aynı orantıda küçüktür. Atlar, koyundan büyük değildir ve bazı alanlarda taşımada kullanılan filler, buzağılardan az kabacadır. Bitkilerin çoğu dünyadakilerin eşidir ve bir meyvenin tadı dünyadaki benzerinden hayli farklı olsa da, yine de tanınabilir bir tattır.

Pluto'nun iklimi dengeli ve ılımandır, mevsimler arasında çok az ısı farkı vardır. Birkaç bulut görülebilir, bazen de geceleri hayli yoğun olurlar. Gündüzleri Pluto, ya kutup girişleri ya da dünya kabuğundaki yarıklar ve çatlaklar vasıtasıyla güneşten geldiği sanılan berrak, düz bir ışıkta yıkanır. Pluto gecelerinde görülen sabit yıldızlar esrarını korumaktadır. Bir kurama göre gökcisimlerinin minyatür versiyonlarıdır, bir başkasına göre ise volkanların kökleridir. Üzerindeki ülkeler gibi Pluto'nun da denizleri ve nehirleri vardır; tek fark, elbette ki, çok daha küçük olmaları ve suyun dünyanın okyanuslarından daha soluk ve daha berrak olmasıdır. Belli başlı denizinin boyu 280 fersah kadar, eni de 173 fersah kadardır, üzerine çeşitli boylarda birçok ada serpiştirilmiştir.

Pluto'da kırk altı ayrı devlet vardır; on beş krallık, altı imparatorluk, on bir cumhuriyet ve on dört millet (sonuncuların sabit hükümetleri yoktur ve siyasi ile kültürel gelişimin değişik aşamalarındadırlar).

Pluto halkı, hem görünüş, hem kültür olarak hatırı sayılır farklılıklar gösterir. Muhtemelen en ilkel olanları, ormanlarla ovaların yeşil tenli göçerleridir; en kültürlü olanları ise ALBUR'da yaşayanlar. Yeşil tenli insanların sabit bir yerleşimleri yoktur, tabaklanmış hayvan derileriyle kaba saba giyinirler. Belirli bir dini inanç sistemleri vardır, ilahi bir yaratıcıyı ve bir öbür dünyanın varlığını kabul ederler. Teolojilerine göre, dünya, Pluto'nun daha yüksek bölgelerinde karısıyla yaşayan iyi bir ruh tarafından yaratılmıştır. Ama onun gücü, kötü bir ruhunki ile dengelenirdi. Ne var ki, kötü ruhun çocukları vardı (aslında karısı dünya başlar başlamaz çocuk sahibi olmaya koyulmuştu) ve yavaş yavaş, onun ve çocuklarının gazabından korkan insanlar, iyi ruha tapınmayı bıraktılar.

1806'da bir grup Fransız ve İngiliz gemici, yanlışlıkla Pluto'ya geldi. Yeşil tenli insanlar onları kötü ruh olarak kabul etti –belki de soluk cilt renkleri yüzünden, çünkü onların sembolik sisteminde gri, kötülüğün rengidir– ve, bunun kötü ruhları uzaklaştırmanın bir yöntemi olduğunu düşünerek, onları taşlamaya koyuldular. Bunda başarısızlığa uğrayınca, telafi armağanları verildi: tezekten bir sunak inşa edildi ve kedi boyunda altı domuz bunun üzerinde kesilip sonra da kı-

zartıldı. Geleneksel uzun kahverengi şapkalarını takmış rahipler yabancılara yaklaştı, adakları almalarını onlara işaret diliyle anlattılar. Ziyaretçilerin gerçekten erkek olduğuna ikna olunca rahipler daha dostça davranmaya başladı ve yaşam tarzlarıyla ilgili bilgi verip, başka halkların varlığından söz ettiler ve bunun üzerine İngilizlerle Fransızlar da yüzeye dönmeden önce bunları ziyaret etme kararı aldı.

Yeşil tenli insanlar Pluto'da bulunacak en aşağı gelişme aşamasını temsil etseler de, bir hendekle çevrili doğal orman alanlarında, ağaçların dibinde kümelenmiş kaba tahta kulübelerde yaşayan orman sakini sarı-yeşil insanlar, daha ileri bir aşamayı temsil eder. Kültürleri hakkında pek az şey bilinir, ancak temel bir hükümet biçimine ve bir miktar alet bilgisine sahipmiş gibi görünürler.

(Anonim, *Voyage au centre de la terre, ou aventures de quelques naufragés dans de pas inconnus. Traduit de l'anglais de Sir Hormidas Peath*, Paris, 1821)

PLUTONYA, dünyanın derinliklerinde çok geniş bir diyardır, buranın girişi Fridtjof Nansen Arazisi'ndeki Russki Sıradağları'nın ötesinde, 81° kuzey enlemine doğru, Beaufort Denizi'nde bulunur. Plutonya 17 Haziran 1914'te, boş bir dünya teorisi ortaya koyan Profesör Nikolay İnnokenteviç Trukanov komutasındaki bir Rus keşif heyeti tarafından keşfedilmiştir.

Nansen Arazisi'ni aşmak isteyen keşif heyeti, kendini birden, deniz yüzeyinin dokuz bin metre altındaki, görünürde bitmez tükenmez bir buhran içinde bulmuştur. Aşağı inen bir güzergâhı takip eden heyet, kırmızımsı bir güneşle aydınlanan ve Sibirya tundrasına benzeyen bir sualtı alanına girmiştir. Gerçekten dünyanın içinde olduklarını ve bu güneşin de yeni bir gökcismi olduğunu keşfederek, güneşi Pluto, ülkeyi de Plutonya diye adlandırmışlardır.

Kâşifler Plutonya'da yaşayan birkaç büyük tarihöncesi yaratık bulmuşlardır: mamutlar, dev ayılar, çeşit çeşit dinozorlar. Plutonya'nın ortasında Kara Çöl denen yer vardır, bir volkanı çevreleyen geniş bir kara kaya uzantısıdır. Volkanın yamaçlarında, gökdelenleri hatırlatan karınca yuvaları inşa eden dev karıncaların yaşadığı tarihöncesi bir orman yetişmiştir.

Plutonya'nın geri kalanı büyük bir cengeller, bataklıklar, nehirler ve göller kümesidir; hiçbiri doğru dürüst keşfedilmemiştir. Ancak heyet, büyük çoğunluğunu kadınların oluşturduğu bir insan kabilesi keşfetmiştir. Derilerle örtülü kulübelerde yaşarlar, çıplak dolaşırlar, ateş nedir bilmezler ve etlerini çiğ yerler. Hem erkekler, hem kadınlar avlanır; zayıf olan erkekler artçılık ederken, iriyarı ve gürbüz olan kadınlar kulakları delen feryatlarla ava öncülük ederler. Çocukların bir tek annesi ama birçok babası olduğu kabul edilir. Yerlilerin vücutları yumuşak tüylerle kaplıdır, insandan çok maymun izlenimi uyandırırlar. Lisanları tek heceli ve iki heceli sözcüklerden oluşur; isim çekimleri, fiileri, zarfları ya da zamirleri yoktur; sözcükler, jestlerle ifade edilir. El ve ayak parmaklarını kullanarak yirmiye kadar sayabilirler.

(Vladimir Obrutçev, *Plutonya*, Moskova, 1924)

PNOM DHEK, Kamboçya cengellerinde, LODİDHAPURA şehrinin rakibi olan bir şehirdir. İki şehrin görünüşü de birbirine benzer: muhteşem tapınaklarla, heybetli taş bina yığınları ve süslü kuleler, Pnom Dhek'in çok zengin bir şehir olduğu izlenimini uyandırır. Kraliyet Sarayı, alçak, düzensiz bir binadır; yüzyıllar boyunca çeşitli krallar merkezi birime kendi üsluplarını eklemişlerdir ve bu saray, genelinde, Lodidhapura'dakinden daha etkileyicidir. Çevresindeki bahçeler büyük, güzel ve bakımlıdır. İçinden bir çift filin rahatça geçebileceği devasa kapı, dikkate değerdir.

Benzerliklerine rağmen, Lodidhapura ile Pnom Dhek, uzun süredir birbirleriyle savaşmaktadırlar. Amerikalı bir kâşif olan Gordon King, Pnom Dhek Prensesi Fou-Tan'ı, Lodidhapura'nın Cüzamlı Kralı'nın odalığı olma ve Pnom Dhek'in bir sonraki kralı olabilmek için Fou-Tan'la evlenmek isteyen kötücül Bharata Rahon'un pençelerine düşme kaderinden kurtarmıştı. Gordon King daha sonra prensesle evlendi ve bugüne kadar süren hanedanı başlattı.

Seyyahlar Pnom Dhek'teyken, Gordon King ile prensesin kaçtığı yeraltı labirentlerini ziyaret etmelidir.

Pnom Dhek'in, aralarında kaplanlar ve yılanlar gezinen yoğun bitki örtüsü duvarı, Kamboçya cengelinin tipik bir örneğidir. Bu alanda panterler, leoparlar, örümcekler, maymunlar, filler ve egzotik kuşlara sık sık rastlanır.

(Edgar Rice Burroughs, *The Jungle Girl*, New York, 1931)

PNOTH, RÜYADÜNYA'nın GÜNEY DENİZİ'nde yer alan Oriab Adası'ndaki, çevresi günahkâr Thork Dorukları ile çevrili vadi. Pnoth Vadisi'nde, kemik dağlarında yuva yapan ve sürünen *dhole*'lar yaşar. Hışırtılı sesleri ve birinin yanından kıvrılarak geçerken bıraktıkları sümüklü dokunuşları dışında onlar hakkında pek az şey bilinir. Sadece geceleri sürünerek dolaştıkları için hiçbir zaman tam olarak görünmemişlerdir.

Vadi aynı zamanda Rüyadünya hortlaklarının, ziyafetlerinin artıklarını bıraktıkları yerdir. Uzun zamandır ölü oldukları sanılan birçok önemli şahsiyetin de hortlak biçiminde Rüyadünya'da yaşadıkları söylenir ve yolcular, burada artık bu tiksinç ırka ait olan kayıp arkadaşlarına –neredeyse eskiden göründükleri gibi– rastlayabilirler.

(Howard Phillips Lovecraft "The Dream-Quest of Unknown Kadath" *Arkham Sampler* içinde, Sauk City, 1948).

POCAPAGLİA, Piemonte, İtalya'da, bir tepenin üstüne yerleşmiş küçük bir köydür. Tepenin kenarları öyle dik ve sarptır ki sakinler, aksi takdirde aşağı, ormanlara yuvarlanacak olan yeni yumurtlanmış yumurtaları yitirmemek için tavuklarının kuyrukları altına bir çuval asar.

(Italo Calvino, *Fiabe italiane*, Torino, 1956)

POİCTESME, güney Fransa'da, Provence'ın batısında küçük bir krallıktır. Poictesme latif bir ülkedir, metal ve tahıl yönünden zengindir, yaşamak için makul bir yerdir. Suskun dereler ve bir belli başlı nehir ile, güneydoğuda Aiguesmortes Körfezi'ne dökülmeden önce ülkeden akan Duardenez'le sulanır. İki büyük ormanı vardır: ACAİRE Ormanı ile, Tainenfells Dağları'nın kuzeyindeki Bovion Ormanı. Acaire ile Duardenez arasında, cadıların musallat olduğu ve kaçınmanın isabet olacağı kıraç AMNERAN ÇAYIRLIĞI uzanır. Poictesme'de ziyaret etmenin tavsiyeye şayan olmadığı bir başka yer de, Dünyanın Derdi'nin yerleşmiş olduğu DUN VLECHAN'dır. Ülkedeki en yüksek nokta, Poictesme kontlarının Duardenez kıyılarındaki şatosu STORİSENDE'dir. Bellegarde'da (ki aynı zamanda kraliyet meskeninin bulunduğu yerdir) ve Ranec, Asch, Nérac sur Mer ile Perdigon'da başka belli başlı şatolar da vardır.

Poictesme'in arması, her haliyle şaha kalkmış gümüş bir aygırdır, şiarı da *Mundus vult decipi*'dir.

Çoğu ülkenin Kurtarıcı'sı Kont Manuel çevresinde dönen epik şiirlerde kaydedilmiş olaylar dışında, Poictesme'in ilk tarihi hakkında az şey bilinir. Manuel, White Arms'dan Dorothy ile kör bir deniz-ruhu olan Oriander'in oğluydu. Annesi kış gündönümünde bir mağarada onu doğurduktan sonra bile bakire kaldı. Oriander elbette suyu terk edemediği için, Dorothy çocuğun sembolik babası olan Emerick'le evlendi. Manuel VRAİDEX'teki birçok maceralarının ilkine atılmadan önce, kuzeybatıda bir köy olan HARANTON'da yoksulluk içinde büyüdü.


TARGAMON
DENİZ
Nointel
Aradel
Tekinsiz Saray
GARRİGUES DAĞLARI
Dun Vlechan
Gol
Vraidex Dağı
Bellegarde
Sigremont
Basardra
Yair
YUKARI ADRA
Bovion Ormanı
Odge
Beauvillage
YUKARI MORVEN
NALMOVSİN
Names
St. Didol
Evre
Haranton Havuzu
Haranton
Perdigon
Roigne Nehri
TAINENFELLS DAĞLARI
Lisuante
AŞAĞI MORVEN
Ause Körfezi
Manneville
Asch
Duardence Nehri
Eastries
Les Maizes
AMNERAN ÇAYIRLIĞI
Cistercia Manastırı
PROVENCE
Storisende
Brunelbois
Brunelbois Gölü
Acaire Ormanı
BEL PEYSAGE
Roches Şatosu
AŞAĞI ADRA
DURDENOİS
St. Tara
Montors
DENİZ
Brathiolles
Aiguesmortes Körfezi
Palauas
Nérac sur Mer
Giens
Deniz
POİCTESME

Manuel sonunda Poictesme'in derebeyi olan Ferdinand'ın sarayına ulaştı ve selefi onun tayinine yer açmak için idam edildikten sonra Poictesme Kontu yapıldı. Poictesme'i istila eden ve ülkenin büyük kısmını kontrolü altına alan Dük Asmund'un Kuzeyliler adlı ordularını püskürtmek için bir ordu toplamakla sorumlu kılındı.

Başlarda seferberlik hiç de iyi gitmedi. Örneğin Perdigon'da, Manuel'in şövalyelerinden sadece dört tanesi muharebeden sağ çıktı; Lisuarte'de Manuel'in güçleri, sadece tırpan, dirgen ve sopalarla silahlanmış bir köylüler yığını tarafından bozguna uğratıldı. Aşai Rabbani Günü'nde teğmen Conde de Tohil Vaca esir alındı ve kızgın bir süngüyle öldürüldü. Ama sonunda talih tersine döndü ve Poictesme, Vraidex'in Dokuz Uykusu'nun Lord'u Miramon'un yardımıyla yeniden fethedildi. Lord, Horvendile denen belli bir doğaüstü varlığa bir zeamet verilmesi şartıyla yardımı kabul etti; anlaşmanın koşulları hâlâ bilinmez. Miramon, tuhaf bir melez yaratıklar ordusu yaratmak için tavanarasında bulduğu kenara atılmış rüya artıklarından yararlandı; bu yaratıklara, derisi yeni gümüş gibi parlayan bir aygıra binmiş ve bir sopa, bir deniz kabuğu, bir lotus çiçeği ve bir disk taşıyan dört elli bir şampiyon da dahildi; ayrıca, kolları insan kolu, başı koç başı ve ayakları da arslan ayakları olan, *anh* ve asalı belirsiz bir tasvir de vardı. Bir şampiyon boğa üstünde geldi, yılanlardan ve insan kafataslarından yapılma bir kolye takıyordu; bir başkası ise elinde bir sopa ve ölülerin ruhları için olduğu söylenen bir kementle, bizona binmiş olarak geldi. "*Blaerde shay alphenio kasbue gorfons albuifrio*" şeklindeki savaş çığlığıyla, nihai saldırıya geçtiler. Asmund'un adamları bu canavarları görünce çabucak öldü ve söylenene göre de içlerinden hiçbirinin insana benzer hali kalmamış.

Manuel böylece fethedilen bölgelere girmeyi ve Poictesme'in korunmasıyla yükümlü kılınan bir grup şövalye olan Gümüş Aygır Kardeşliği'ni yaratmayı başardı.

Manuel, ilk kez Vraidex'te karşılaştığı Niafer'le evlendi. Niafer ölünce, Manuel onun Dun Vlechan'daki ölüler arasından geri getirilmesini sağladı. Sihirdeki bir hata yüzünden, Niafer daha sonra topallayarak yürüdü. Aslında bir seyisin kızı olduğu halde, kendine Barbary'li Soldan'ın kızıymış ve doğrudan, kralların birincisi olan ve insanlara ev inşası sanatını öğreten ilk kişi olan Kaimarth'ın soyundan gelmiş süsü veriyordu. Kimse, Storisende'deki büyük salonda, biraz uydurma bir aile ağacında kayıtlı olan olguların bu versiyonunu tartışmadı. Manuel ve Niafer'in üç çocuğu oldu ve bunların bir tanesi sonradan Poictesme'i yönetti; Manuel'in yeğeni Papa oldu.

Manuel'in sonu tartışmalı bir konu olarak kalmıştır. Tarihçiler onun Storesinde'de bir pencereden geçip yok olduğu konusunda uzlaşma halindedir, ama kimileri göğe yükselmekten söz ederken, diğerleri de onu ata binmiş, Ölüm Dede'yle giderken tasvir eder.

Poictesme'in ikinci büyük kahramanı, CAMELİARD'lı Guinevere'i Amneran Çayırlığı altında yaşayan trol kraldan kurtaran Jurgen'dir. Gölün Hanımı Aniatis'le evlendiği COCAİGNE'de de biraz vakit geçirdi. Poictesme'in şimdiki hükümdar hanedanı olan de Puysange ailesi, soylarını, atalarından biri ile bir zina ilişkisi kurduğu söylenen Jurgen'e kadar uzatır. Florian de Puysange, Manuel'in torunlarından biriyle evlenmişti; böylece hükümdar hanedanı, ülkenin en büyük iki kahramanının soyundan gelmiş oldu.

Poictesme, çeşitli putperestlik ayinleri varlıklarını sürdürse de, Hıristiyan bir ülkedir. Bunlara Janicot diye bilinen bir kötü ruha tapınmak ile, kış gündönümünün, Tekerlek Şenliği denen bereket ayinleri de dahildir. Buna katılan seyyahlar, çıplak bir kadının vücudunun sunak olarak kullanıldığını görecekler; bu kült, bebeklerin kurban edilmesini ve bakirelerin hayli acılı geçen kabul törenini de içerir. Genel olarak, Hıristiyanlığın taş bir tekneye denizden gelip kış ortasında Poictesme'de karaya çıkan Aziz Horrig ile Aziz

Ork tarafından getirildiğine inanılır. Aziz Horrig ölümünün ardından Gol yakınlarındaki bir mezara gömülmüştü, mezara ilişkin mucize efsaneleri azizlik mertebesine yükseltilmesine yol açtı. Horrig adı büyük harflerle mezara kazınmıştı ama büyük R harflerinden biri aşınınca, Hoprig diye okunmaya başlandı ve bu da şimdiki Aziz Hoprig kültüne yol açtı. İşin garibi, gerçek Hoprig, azizin, tekerlekte parçaladıktan sonra başını uçurduğu kişiydi. Ork'a gelince, söylenenlere bakılırsa bedeni Hoprig'in adamlarınca öylesine parçalanmış ki, resmi bir törenle defnedilebilecek tek bir parçası bile kalmamış.

(James Branch Cabell, *Jurgen: A Comedy of Justice*, New York, 1919; James Branch Cabell, *Figures of Earth. A Comedy of Appearances*, New York, 1921; James Branch Cabell, *The High Place. A Comedy of Disenchantment*, New York, 1923)

POLARİA, bkz. TIMARHANE.

POLİARCOPOLİS, yeraltı ülkesi PROTOKOZMO'da, Krallık 90'ın başşehridir. Şehrin surlarının doksan altı kapısı vardır; bu surların dışında, hükümetin daha yoksul sakinlere verdiği 4.800 yeraltı meskeni bulunur. Geniş, görkemli bir cadde şehrin etrafını çevirir, aynı zamanda da tek kemerli taş köprülerin geçtiği, yirmi dört köşeli kusursuz bir poligon oluşturan bir kanalın rıhtımı vazifesini görür. Caddenin sol tarafında yürümek için kaldırımlar vardır, biraz daha alçak olan sağ tarafında da, kaldırımlar ile rıhtımın arasında, bütün taşıtların kullandığı yol uzanır.

Poliarcopolis'in birçok bölümünü bölen doksan altı sokağın her biri yaklaşık bin iki yüz fit uzunluktadır ve muhteşem bir tahtalı yola dönüşen şehrin tam merkezinde sona erer.

(Giacomo Girolamo Casanova di Seingalt, *Jcosameron Ou Histoire D'Edouard, Et D'Elisabeth qui passérent quatre vingts un ans chez les Mégamicres habitans aborigènes du Protocosme dans l'intérieur de notre globe, traduite de l'anglois par Jacques Casanova De Seingalt Venitien Docteur ès loix Bibliothécaire de Monsieur le comte de Walstein seigneur de Dux Chambellan de S.M.J.R.A.*, Prag, 1788)

POLİGLOT, Kızıldeniz'de, Poliglot'lar denen bol yetenekli bir insan ırkının yaşadığı bir adadır. Dünyanın bütün dillerini konuşan bu halk, tesadüfen karşılarına çıkan yabancıları öylesine şaşkına çevirir ki, onların şaşkınlığından faydalanıp yakalar ve çiğ çiğ yemeyi başarırlar (popüler inancın aksine, böyle bir şey Paris, Fransa'da asla olmaz).

Gene Poliglot Adası'nda, ama öbür kıyıda, on beş fit uzunlukta, mermer beyazı vücutları ve yarasa kanadı kulakları olan adamlar yaşar. Geceleri şilte ve battaniye yerine kulaklarından yararlanırlar. Bu adamlar başka bir insan gördüklerinde kocaman kulaklarını kaldırır ve telaş içinde iç taraftaki çöle doğru uçarlar.

(Anonim, *Liber monstrorum de diversis generibus*, İS 9. yy)

POLOMBE, bkz. LOMB.

POLUPRAGMOSYNE ADASI ya da **SERSERİLER LİMANI,** ancak ikincisi yanlış konmuş bir isimdir. Sakinleri, çarpık tebessümleri ve komşularının işini daima kendi işlerinden daha iyi bilmeleriyle tanınırlar.

Adadaki başlıca anıt –ki, ziyaretçiler burayı kaçırmamalıdır– Babil Kulesi ve Trafalgar Meydanı çeşmelerini inşa edenlerin eserlerinin de dahil olduğu Yüce Başarısızlar Panteonu'dur. Anıtın içinde, politikacılar, işe yaramış olması gereken anayasalardan, komplocular başarılı olmuş olması gereken devrimlerden, ekonomistler herkese servet kazandırmış olması gereken tasarılardan, vesaire, söz

eder. Salonlarda, ayakkabıcılar kendi ayakkabılarını satamazken ortopedi üzerine nutuklar çeker, filozoflar da eğer Katolikliğe dönecek olsa İngiltere'nin dünyanın en özgür ve zengin ülkesi olacağını ispatlamaya çalışırlar.

Polupragmosyne Adası'nda insanlar bilmedikleri mesleklerde çalışır, çünkü hepsi öğrendiği ya da öğrendiğini iddia ettiği sanatlarda başarısızlığa uğramıştır. Genel kargaşa içinde sabanların atları çektiği, çivilerin çekiçleri çaktığı ve kitapların yazarları yarattığı görülebilir. Boğalar porselen dükkânları işletir ve maymunların da kedileri tıraş etmesi gözlenebilir.

Adanın kıyısında, içine ayın düştüğünü sandıkları havuzu taratmalarıyla ünlü olan Gotham'ın Bilge Adamları yaşar. Bilge Adamlar ile diğer adalıların çoğunun hayatlarını ALTIN EŞEKLER ADASI'nda sona erdirdiği bilinir.

(Charles Kingsley, *The Water-Babies: A Fairy Tale for a Land-Baby*, Londra, 1863)

POLYLERİT'LER ÜLKESİ, Pers ülkesinde, neredeyse tamamen dağlarla sarılı, özerk bir bölgedir. Polylerit'ler Ülkesi'nin dış dünya ile çok az teması vardır. Ülke bereketlidir, insanlar da kendi topraklarının ürünüyle geçinmekten hoşnuttur. Asla topraklarını genişletme hevesine kapılmamışlardır, bu topraklar saldırganlığa karşı hem dağlarla, hem de Pers kralına ödedikleri koruma parası ile korunur. Dünyadan tamamen kopmuş olarak, lüks içinde olmasa da rahatlık ve emniyet içinde yaşayabilirler. Pers hükümdarına ödedikleri vergiler, onları askerlik hizmetinden de bağışık tutar.

Polylerit'ler Ülkesi, ceza hukuku sistemiyle de dikkate değer. Hüküm giyen bir hırsız, çaldıklarını kurbanına iade etmek zorundadır; eğer mallar artık elinde değilse, değerleri hırsızın kendi malıyla mülkünden düşülür. Sonra da bu mülkün geri kalanı, karısıyla çocuklarına devredilir. Silahlı soygundan hüküm giymiş olanlar hariç –onlar hapse atılır– bütün mahkûmlar kamu işlerinde çalıştırılır, ama onlara kötü muamele edilmez. Mesai süreleri uzundur, geceleri de yoklama yapıldıktan sonra kilitlenirler, ancak bunun dışında makul hayatlar sürerler. Yiyeceklerinin masrafı kamu tarafından, ya gönüllü bağışlarla ya da vergilendirme vasıtasıyla karşılanır. Bazı bölgelerde hükümlüler özel müteahhitlere kiralanır, onlar da hükümlü emeğine özgür emeğe ödediklerinden biraz daha az para verirler. Sistem, insanca bir sistemdir ve suçluları yavaş yavaş yeniden iyi yurttaş olup hayatlarını, verdikleri zararı telafiye çalışmakla geçiren insanlar haline getirir.

Genellikle "köle" denen hükümlüler, başka hiç kimsenin giymediği renkte giysiler giyer. Saçları çok kısa kesilir, kulaklarından birinin de minik bir kısmı kesilir. Her köle, geldiği bölgeyi gösteren bir nişan takar; bir kölenin nişanını çıkarması, kendi bölgesi dışında görünmesi, ya da başka bir bölgeden bir köleyle konuşması, ölümle cezalandırılacak bir suç sayılır. Bir kaçış girişimine yardakçılık etmenin cezası, köleler için ölüm, özgür bir adam için ise köleliktir; kaçış projeleri hakkında bilgi verenler ödüllendirilir ve müstakbel bir kaçağı ihbar eden bir kölenin özgürlüğüne yeniden kavuşmasına izin verilir. Kölelerin silah taşımasına ya da para sahibi olmasına izin yoktur: eğer üzerlerinde para bulunursa, bu onların bir suç işlediğini kanıtlar. Bu sistemde, suçluların eski alışkanlıklarına dönmeleri rizikosu çok düşük olduğu için, uzun mesafe seyyahları için çok güvenilir kılavuz olurlar; seyyahlar onlarla, geçtikleri her bölgede bir tane olmak üzere, bir bayrak taşıma sistemine göre anlaşır. Kölelerin hükümeti devirmek için bir komploya katılmaları fiilen imkânsızdır, çünkü başka bölgelerden kölelerle bir araya gelip kumpas kurma fırsatları yoktur. Ancak her kölenin, sadece emirlere itaat edip yetkilileri gerçekten ıslah olmuş bir karakter olduğuna ikna etmek suretiyle özgürlüğünü yeniden kazanma umudu olabilir. Her yıl birkaç köle iyi davranış nedeniyle serbest bırakılır.

(Sir Thomas More, *Utopia*, Londra, 1516)

POMACE, Herefordshire, İngiltere'de, bir Elf krallığıdır; ZUY'un koşuşturmasına ya da BROCELİANDE'ın tantanalı geleneklerine rastlanmayan sakin, durmuş oturmuş bir krallıktır. Ancak, çoğu Elf krallığının aksine, insanların tarihinde önemli bir rol oynamıştır. Bunun ana nedeni, mükemmel bir aileden olmakla birlikte genç yaşta, krallığın daha ağırbaşlı uyrukları tarafından biraz bozguncu olduğuna hükmedilmiş bir örgüt olan Pomace Düzenlenmemiş Fikir Mütalaası Derneği'ni kurarak eksantrikliğiyle sivrilmiş bir Elf olan Hamlet'ten kaynaklanır. Dernek, Dışarıda Uyumak, Zevkin Kötülüğü ve hatta İnsanlar Elf'lerden Daha İlginçtir ihtimali gibi konuları tartışmak üzere kurulmuştu. Son tartışma Elf'ler arasında öyle bir düşmanlık yarattı ki, Dernek feshedildi. Hamlet, tiyatroya duyduğu ilgiyle de akranlarından ayrılırdı.

Hamlet, Pomace'te doğmuş Elf'lerin en güzellerinden biri olan Nel ile evlendi. Nel, babaları kocası değil de sıradan bir ölümlü olan ikiz erkek çocuklarını doğururken öldü. Bu gibi durumlarda Elf'lerin kürtaj yaptırması normaldir ama bir ardıç türünün kabuğu ve yapraklarından yapılmış geleneksel karışımın bile onun üzerinde etkisi olmadı. İkizler Pomace'te büyütüldü, ergenlik çağına gelince de, Elf'lerin çoğunun içini ferahlatarak Pomace'ten ayrıldılar. Ancak yıllar sonra, başıboş, sefih hayatlarından bıktıklarını, bakanlığa girmek istediklerini iddia ederek –hukuken babaları olan– Hamlet'e döndüler. Biraz iknanın ardından Hamlet Wenlock, Kuzey Galler'de onlar için bir ilahiyat koleji kurmayı kabul etti. İkizler, yeni Caraway Koleji'nde başarılı öğrenciler oldular ve zamanla, Azizane Piskopos ve İnsani Piskopos denen piskoposluklara yükseldiler, sonra da York Başpiskoposu ve Canterbury Başpiskoposu oldular. İki Başpiskopos çıkaran Caraway Koleji, o gün bugün gelişimine devam etmektedir. Hamlet onların meslek hayatlarını, kendini neşelendirmek üzere sahnelenmiş bir eğlenceymiş gibi, büyük ilgiyle izledi ama eğitimlerine de ciddi bir ilgi duydu. Herhalde belli bir derinlikle ilahiyat çalışmış olan tek Elf odur.

(Sylvia Townsend Warner, *Kingdoms of Elfin*, Londra 1972)

PONUKELE-DRELCHKAFF, kuzeybatısında Dahomey, kuzeyde Baoutchi Masifi ve güneyde de muhtemelen Kongo Nehri'yle sınırlanan, ancak imparatora yaltaklanan saraylıların, Ümit Burnu'na kadar uzadığını söylemeyi tercih ettikleri çok geniş bir Afrika imparatorluğudur. Ağzında başşehri Ejur'un yükseldiği Tez Nehri ile birbirinden çok farklı iki kısma bölünür. Tez'in kuzeyinde Ponukele bölgesi, güneyinde ise Drelchkaff bölgesi vardır.

İki Afrika ülkesi, 1655'te Ponukele'nin ilk kralı Souann, Drelchkaff'ı fethettiğinden beri ortak bir tarihi paylaşmıştır. On yıl önce Souann, gemileri Ejur yakınlarında batan iki İspanyol kız kardeşle evlenmişti, ikisi de ona aynı günde ve aynı saatte birer oğul verdiler; Souann onlara Talou ve Yaour adını koydu. 1665'te ölümünden önce, kral Ponukéle'yi Talou'ya, Drelchkaff'ı da Yaour'a bıraktı. Yeni kurulmuş bu iki krallık, 5 Haziran 1904'te VII. Talou, IX. Yaour'u Tez Muharebesi'nde yenip öldürerek iki ülkeyi yeniden birleştirene kadar hiç durmadan birbiriyle savaştı.

Başşehir Ejur, sayısız sazlık kulübeden oluşan heybetli bir şehirdir. İnsanın ancak gemisini sarp kayalıklara çarpıp batırması yoluyla ulaşabileceği kadar dik olan kıyıya yakın kurulmuştur. Ejur'un ortasında, her iki yanda da birer asırlık çınarlar bulvarının sınırını çizdiği heybetli bir meydan olan geniş Trophiez Piazza'sı vardır. Ağaçlar arasında insan başlıkları, sahte mücevherat ve II. Talou ve ataları tarafından muzaffer seferlerde toplanmış birçok süsle bezenmiş birçok mızrak vardır.

Şehrin kapılarında, güneydoğuya doğru ise, dünyanın dört bir yanından gelme harika çiçeklerin hayranlıkla seyredileceği

ağır sulu küçük bir derenin içinden geçtiği geniş Behuliphruen Parkı vardır. Parkın bakımını, hayatlarını buranın bakımına adamış bir köleler grubu üstlenmiştir. Behuliphruen'deki acayip bitkiler arasında, dev muzları andıran meyveleri çevre araziyi kaplayan büyük bir ağaç da vardır. Eğer bir seyyah bu meyvelerden birini alır ve ezerek mum şekline sokar ve ortasından ağacın gövdesini kuşatan sarmaşıklardan birini geçirirse, yaktığı zaman mumun, vahşi bir gök gürültüsünü hatırlatan yüksek ve gürültülü bir ses çıkaracağını görecektir. Bir başka tuhaf bitki, vahşi rayihasıyla sivrisinekleri çeken kırmızı çiçekler verir; yerliler başka bir bitkinin ağ gibi telleriyle zarif kafesler yapar ve gürültücü böcekleri tuzağa düşürmek için bu çiçeklerden birini kafese koyar. Bachkou'nun mor çiçeğinin ustura gibi keskin dikenleri vardır; eğer bir seyyah parmağını bu dikenlerden biriyle delerse, hem antiseptik, hem de pıhtılaştırıcı olan bir özsu elde etmek için çiçeğin taçyapraklarına bastırması yeterlidir. Tez Nehri'nde beyaz ve kamışlar gibi dik amfibi algler yetişir.

Ejur'dan kuzeye bir günlük yürüyüş mesafesinde, en güney ucu 1904'te yanarak yerle bir olmuş karışık ve gepgeniş Vorrh ormanı uzanır. Boyama makinesinin kullanımı için gerekli olan özgün ve değerli bir bitkinin bulunduğu yer de burasıdır. Yerliler arasında pek popüler olan bu makine, bir fotoğraf makinesinin renkli fotoğraflar üretmesi gibi, yağlıboya resim üretir.

Ponukéle-Drelchkaff'ın hayvan varlığı birkaç tuhaf türden oluşur; örneğin, güçlü kanatları, uzunbacaklılarınki gibi büyük ayakları ve gagalarında yuvarlak delikler olan büyük, leş yiyici bir kuş. Küçük kara yeleli, sincap benzeri bir kemirgen, ziyaretçinin dikkatini çekecektir; bu yelenin tüyleri, eşit sesli iki müzikal nota çıkarır. Ağır sulu derede, müzikal bir duyarlılık vakfedilmiş iri ve zararsız bir solucan yaşar; ziyaretçiler, onu yüzeye çıkarmak için kıyıda hafif bir melodi çalmalıdır, solucan müziği dinlemek için hemen yüzeye çıkar. Kıyının açıklarında, denizde, henüz tam olarak incelenmemiş bazı hayvanlar yaşar. Bayraklara, perdelere, sabuna, çinko levhalara, pelte yığınlarına ve kimi başka nesnelere benzerler. Sualtı mağaralarında, insan kalbinin biçimine ve işlevine sahip süngerler yaşar.

(Raymond Roussel, *Impressions d'Afrique*, Paris, 1910; Jean Ferry, *L'Afrique des impressions*, Paris, 1967)

POPO, Almanya'da küçücük bir krallıktır, öyle küçüktür ki bütün sınırları bir bakışta çıplak gözle görülebilir. Kendini felsefe çalışmalarına adamak isteyen Kral Peter'ın tahttan çekilişinden beri ülke, komşu krallığın prensesi Lena ile evlenmiş olan oğlu Leonce tarafından yönetilmektedir.

Kral Leonce, krallığını, Musalar'ın şereflendirdiği sefa düşkünü bir devlete dönüştürme girişiminde bulundu. Onun emriyle her saat kırıldı, bütün takvimler yasaklandı ki zamanın geçişi sadece çiçekler, meyveler ve yaşlılıktan anlaşılsın. Sınır boyunca düzenlenen muazzam güneş aynaları latif, kararlı, yaza benzer bir iklim yarattı.

Bazı kötü niyetlilere bakılırsa, kendini, iş bahis konusu olduğu sürece "el değmemiş" olarak tanımlayan Bakan Valerio'nun tembellik konusunda muazzam bir yeteneği vardır. Krallığın hiçbir uyruğunun fazla çalıştırılmamasıyla o ilgilenir. İlk (ve yegâne) kararnamesi, elleri nasırlı herhangi birinin devletin vesayeti altında olacağını şart koşar; aşırı çalışmadan kendini hasta eden herkes mahkemeye verilecektir; ve ekmeğini alnının teriyle kazandığını söyleyerek övünen herkes de zihnen yetersiz ve toplum için tehlikeli ilan edilecektir.

(Georg Büchner, "Leonce und Lena", *Telegraph für Deutschland* içinde, Sayı: 76-80, Hamburg, 1838)

PORSELEN ÜLKESİ, OZ Ülkesi'nin güneyinde, tek bir kapısı olmayan yüksek beyaz bir porselen surla çevrilidir. Surun içindeki alan düzgün ve yassıdır, büyük beyaz bir tabağın altı gibi parlar. Etrafında, şehir sakinlerinin, hepsi parlak renklere boyanmış minik porselen evleri durur. Evler küçüktür; en büyüğü ancak bir çocuğun beline gelir.

Bu şehrin insanları da evleri gibi ince porselenden yapılmıştır. Aralarında parlak yelekli ve elbiseleri aşağıya kadar altın rengi benekli sütçü kızlar, pembe ve sarı çizgili dizaltı dar pantolonlu çobanlar, mücevherli taçları olan prensler ve buruşuk kostümlü, yüksek sivri uçlu şapkalı soytarılar vardır. Tarlalardaki bütün hayvanlar porselenden yapılmıştır.

Porselen insanlar çok kolaylıkla kırılabilir, bu da ülkelerinin neden bir surla çevrili olduğunu açıklar. Kırılırlarsa tamir edilebilirler ama asla eski güzelliklerine kavuşamazlar. Kendi ülkelerinde porselen insanlar hayli mutlu bir şekilde hareket ederler ama düşüp kırılmamak için dikkat etmeleri gerekir. Eğer Porselen Ülkesi'nden başka yere götürülürlerse, eklemleri kaskatı kesilir ve ancak kıpırdamadan durup güzel görünebilirler; ama zaten, raflar ya da masalarda tutuldukları zaman, onlardan beklenebilecek şey de budur.

(L. Frank Baum, *The Wonderful World of Oz*, Chicago, 1900)

PORTİUNCULA, güney İtalya'da, Lucania Vadisi'nin oralarda bir yerde olan Cervati Dağı'ndaki bir köydür. Ziyaretçiler Portiuncula'ya, geçmişlerinde kaybolmuş bir şeyi yeniden yakalamak için seyahat eder.

Gitmek için en iyi mevsim ne yazdır, ne de kış; yazları tozludur ve sıcak dayanılmazdır, kışın ise dondurucu düzgârlar ilerlemeyi zorlaştırır. İlkbahar da elverişsizdir; yağmur suları vadilere boşalır ve patikaları kaygan, tehlikeli hale getirir. Seyyah mola vermek isterse, Portiuncula'dan önce sadece iki köy vardır: yıpranmış bir şatonun yakınında olan Teggiano ile küçük bir kilisenin yakınında olan Laurino.

Her seyyah Portiuncula'yı hatırladığından farklı bulur, ancak değişikliklerin neler olduğunu ayırt etmek zordur; bu nedenle de kimileri, en iyisinin Portiuncula'yı ziyaret etmemek olduğuna karar verebilir.

(Stefan Andres, *Die Reise nach Portiuncula*, Münih, 1954)

POTU, bkz. NAZAR.

POYANG, hiddetli bir tanrı tarafından yönetilen bir dağdır. Ziyaretçiler, Polang'a emniyetle tırmanabilmek için, tanrıya adak olarak iyi pişirilmiş köpek eti sunmalıdır. Et az pişirilmiş olursa ziyaretçi, eti kendi yemek zorunda bırakılmak suretiyle cezalandırılır; bunun ardından da görünmez bir el, üzerine bir kaplan derisi atacak ve dikkatsiz seyyah, insan yiyen bir kaplan olacaktır. Poyang'ın hayvan varlığı bu tür hayvanlardan yana zengindir.

(Liu Ching-Shu, *Garden of Marvels*, İS 5. yy)

PRENS PROSPERO'NUN ŞATOSU, muhtemelen orta Avrupa'da bir yerlerdedir; Prens Prospero'nun bir zamanlar ülkesini harap eden Kızıl Ölüm vebasından kurtulmak için sığındığı, demir kapılı sağlam, yüksek bir duvarla çevrili kale gibi bir manastırdır.

Şatonun yedi muhteşem odası vardır, öylesine düzensiz biçimde dizilmişlerdir ki, ziyaretçi aynı anda bir taneden fazlasını göremez. Her duvarın ortasında rengi, açıldığı odanın dekorasyonunda hâkim olan tona göre değişen, vitraydan yüksek Gotik bir pencere bulunur. Doğudan batıya doğru, odalar mavi, mor, yeşil, turuncu, beyaz, mor ve siyahtır. Sadece yedinci dairede, pencerenin rengi dekorasyona uymaz: burada pencere camları koyu bir kan renginde, kı-

zıldır. Odalar lamba ya da mumlarla değil, boyalı camlardan ince ışınlar yansıtan ateş mangallarıyla aydınlatılır.

İnzivasının beşinci ya da altıncı ayını kutlamak amacıyla, prens bin arkadaşı için olağanüstü görkemli bir maskeli balo düzenlemişti; bu kutlama ne yazık ki, partiye katılmaya karar veren ve kendisi olarak gelen Kızıl Ölüm'ün varlığıyla bölünmüştü.

(Edgar Allan Poe, "The Masque of the Red Death", *Tales of Mystery and Imagination*, Philadelphia, 1919)

PRİMEVERE, bkz. MORROW ADASI.

PROSPERO'NUN ADASI ya da **CALİBAN'IN ADASI,** muhtemelen Akdeniz'de, Tunus ile Napoli'nin arasındadır (ancak, gemileri batan gemicilerin anlattığı bir hikâye Karayipler'i işaret eder). Adada –deniz hayvanı ile kara hayvanı arasında bir şey olan– canavar Caliban, goblinler ve aralarında Ariel denen birinin de bulunduğu birçok ruh yaşar.

Adanın tanrısı, güneş ve denizle birlikte yarattığı ayda yaşadığı söylenen Setebos'tur.

Görevinden alınmış Milano Dükü Prospero, daha sonra Napoli kraliçesi olan kızı Miranda ile, on yedinci yüzyılın başlarında burada yaşamıştı. Çamurlu bir gölün yakınlarındaki hücresi, arada bir vahşileşen havadan korunaklı bir koruluk içinde hâlâ durur. Daha çok sihir ile okült üzerine kitaplardan oluşan dikkate değer kütüphanesi, halen neredeyse el değmemiş gibidir – sadece bir cilt eksikmiş gibi görünmektedir. Taşıdığı sihirli değneğin ise, yakınlarda gömülü olduğu düşünülmektedir.

Adada hem verimli hem de çorak noktalar, tatlı su pınarları ile tuzlu su hendekleri ve funda ve dikenli karaçalıyla kaplı geniş bir alan vardır. Aralarında kurbağaların, zehirli yılanların, kaplumbağaların, köstebeklerin, ala kargaların, böceklerin ve tatarcıkla-



PROSPERO'NUN ADASI'nda Dük'ün hücresi.

rın da bulunduğu birçok küçük hayvan gibi, yerfıstıkları ve fındık ağaçları da burada bulunabilir. Adada meşeler ve çam ağaçları da (Ariel'in Caliban'ın annesi Sycorax tarafından bir süre içine hapsedildiği çam gibi) yetişir. Ada gürültüler, sesler ve tatlı havalarla doludur. Bazen hafif, büyüleyici bir müzik duyulabilir ve insana zararı yoktur, ancak başka seslere –tuhaf bir yankı ya da çalınan bir darbuka sesi gibi– kulak vermemelidir.

(William Shakespeare, *The Tempest*, Londra, 1623; Robert Browning, "Caliban upon Setebos", *Dramatis Personae* içinde, Londra, 1864)

PROTOKOZMO, ulaşması zor bir yeraltı ülkesidir. *Wolsey* gemisi battıktan sonra buraya gelen biri kız biri erkek iki kardeş İngiliz seyyah tarafından tasvir edilmiştir; Lord

Arthur Howard'ın komutasındaki *Wolsey*, başka iki gemiyle birlikte 1534 yılında Kuzey Okyanusu'nu geçmek üzere yola çıkmıştı. Takriben 28° doğu ya da batı boylam ile 16°15' kuzey ya da güney enlemde üç gemi de korkunç bir fırtınaya yakalandı. Kardeşler, dalgakıranlardan kaçmak için büyük kurşun bir kutuya sığındı. Girdapla gemiden savrulan kutu, akıntılarla ve meçhul su ve gaz katmanları arasından geçerek bir sualtı yarığına sürüklendi ve sonunda, o sıralar keşfedilmemiş olan bir ülkeye düştü – ya da çıktı.

Protokozmo –ülkenin adı Türkçede böyle telaffuz edilmelidir– o dünya ile bizim dünyamız arasında bir ara katman olan bir ölçüde içbükey, sonsuz, çamurlu bir madde üzerinde yüzen devasa, yekpare bir adadır. Gökyüzünün ortasında (yani, dünyanın merkezinde) soluk pembe bir ışık veren demir bir küre durur. Toprak, görünürde bir engel olmaksızın, gözün alabildiğince uzanır. Bu ülkenin düzlüğü zaman zaman kutsal ağaçlardan oluşan küçük ormanlar tarafından az da olsa kesintiye uğratılır. Protokozmo'da ekilmemiş toprak yoktur. Şehirler, çiftlikler ve bütün binalar, az sayıda alçak gözlem kulesi ya da gözlemevi haricinde, yeraltındadır. Bu ülkenin yüzeyi kusursuz kareler oluşturan ve yanlarında kanalların uzandığı bölgelere ayrılır. Sakinleri –ki, Megamikrolar denir– yeraltındaki evlerde yaşarlar. Her kare bölgede en azından sekiz ev vardır: her evde bir Megamikro çifti yaşar. Çiftçilerin evleri –bunlara sundurmalar ile ahırlar eklenmiştir– küçük ve karemsidir, her biri dört fit kadar yükseklikte üç katları vardır; tavandaki yarıklardan dolanarak giren doğal ışığı sadece en üst kat alır.

Birçok kare bölge, bir şehir meydana getirir. Bu şehirlerin mimarisi muhteşemdir, geniş ve güzel evler, ziyaretçiyi selamlamak üzere yükselir. Econearcon ya da Kraliyet Sarayı denen, bütün şehirlerde bulunup bir *abdala* ya da kral tarafından yönetilen meskenin hepsinden yukarda olduğunu bilmek gerekir. Bu saraylar, avluları, bahçeleri, kanalları, ormanları ve sanayi, bilim ya da paranın bir hükümdarın maddi ve manevi keyfi için sağlayabileceği her şeyi içeren kusursuz küplerdir. Her Econearcon'un on bin efendi odası vardır ve yüz bin hizmetkârı barındırabilir. Kocaman yüz müzik odası her zaman ziyarete değer. Her şehrin surları dışında, hükümetin yoksullara verdiği meskenler vardır. Bunlar çiftlikevlerine benzer ama ahırları ya da sundurmaları yoktur. Asiller ile zenginlerin, her Megamikro çiftinin geceleri emin bir çatı altında keyifli bir uykunun tadını çıkarabilmesi için ellerinden gelen her şeyi yapmalarını bildiren dini bir kurala göre verilirler. Protokozmo'da gece, günün en sevilen ve en uzun bölümüdür.

Siyasi olarak, Protokozmo, her biri 1.210.000 milkare kaplayan seksen krallığa ve on cumhuriyete bölünmüştür. Yaklaşık otuz altı milyon mil olan geri kalan yüzeyi, büyüklü küçüklü ama hepsi üçgen biçiminde 216 tımara bölünmüştür. Bu bölgelerde yegâne kanun koyucular, feodal prenslerdir.

Megamikroların hoş bir görünümleri vardır, biraz bebek gibidirler; tenleri birkaç renktir, ancak asla beyaz ya da siyah olmaz; en az rastlananı, kırmızı tenli olanlardır. Saçları kısa ve dağınıktır ve tenleri kadar çok sayıda renkte olur. Hepsi başlarına, önde yükselen ve iki kulaklarını da kapayan bir tür ucu sivri şapka takar. Bu bir giysi değil, kulaklarımız gibi kıkırdak dokusundan yapılmış olan, vücutlarının bir parçasıdır. Megamikrolar hermafrodittirler ve yumurtlayarak çoğalırlar. Çift çift doğar ve kendilerinin ürettiği, ölümlerine kadar genç ve sağlıklı kalmalarını sağlayan bir sütle beslenirler; daima 192 hasat yaşında (kırk sekiz yıl) ölürler. Bu süt, bir tür altıncı hisle üretilir, bitkiler ile hoş kokulu çiçeklerin ciltlerine sürtülmesiyle ortaya çıkar. Suda pişirilen, ılık ve bitkilerle servis edilen, sütlerinin beslenme niteliğini arttıran bir tür un da tüketirler. Bir Megamikro, unu paylaştıktan sonra komşusunun sütünü içecek ve kendisininkini ona teklif edecektir. Süt üretmeyi başaramazsa, çok üzülür. Sütün emilmesi ise bir dakika bi-

le sürmez ve şölene katılanların hepsi aynı anda içip kendi sütlerini ikram ederler. Sonra büyük bir şefkatle öpüşürler ve dostça bir sohbete başlarlar. Tatlı olarak, her biri bitki dolu küçük bir sepet alır. Megamikrolar sonra bir şişeden bir tutam pembe toz alıp bitkilerin üstüne döker; bunlar hemen mavi alevler olarak parlar, aynı zamanda çok besleyici olan nefis bir rayiha yaratırlar. Bitkilerin hepsi kül haline gelince, genelde bir saat kadar süren yemek bitmiş sayılır.

Bir Megamikro hayatının ilk on iki yılını (yani, bizim yılımızla üç yıl) hiçbir şeyin eksik olmadığı bir kafeste ikiziyle birlikte geçirir. Tek eğlencesi onunla sohbet etmektir ve doğal bir güç marifetiyle, ömürlerinin geri kalanında, sanki iki bedende tek ruhmuşlar gibi, birleşmiş kalırlar. Kafesi terk ettikten birkaç saat sonra anneleriyle babaları onları yemek odasına götürür, burada onlara, ailenin geri kalanıyla birlikte yemek yemek öğretilir. Ancak, serbest bırakıldıktan altı ila on iki saat sonrasına kadar süt üretemezler. Çift doğal olarak birbirinden çok hoşlanır ve bu duyguları, eğitimleriyle birlikte artar. Ebedi birliktelikleri, anneleriyle babalarının onları götürdükleri bir odada yapılan bir törenle resmi hal alır. Tören bittikten sonra, yalnız bırakılırlar. İki "yeşil kütüklerin yanması"nın ardından (aşağıya bakınız), gençler anneleriyle babaları tarafından ziyaret edilir. İkizler onlara, ağızlarından o anda çıkardıkları, bir tavuğunkinin büyüklüğünde iki yumurta verir. Anneleriyle babaları bu yumurtaları alır ve onları sürekli ısı veren bir sıvının içine daldırırlar. Yumurtadan çıkma, iki "yeşil kütüklerin yanması" kadar daha sürer ve böylece yeni bir Megamikro çifti doğmuş olur. Eğer üstlerinde başka herhangi bir renk damarı olmaksızın kıpkırmızıysalar, herkes memnun olur. Ancak, sadece bir renkseler ve bu renk de kırmızı değilse, kısır, düşük kaliteli ve kaderlerine bilim adamı, sanatçı ya da zanaatkârlığın yazılı olduğu kişiler sayılırlar. Çok renkli ya da benekli olarak doğanlar da kısır sayılır ve sadece görünüşleri nedeniyle basit haz nesneleri haline gelirler. Kol işçisi, garson ya da çiftçi olarak hizmet ederler. Her kırmızı Megamikro çifti on beş çift bebek daha yapar ki, içlerinde ikiden fazlasının kırmızı çıkması nadirdir.

Uyumlu ve müzikal dilleri, altı sesli harften *–a, e, i, o, u,* ve *oo–* oluşur ve sessiz harfleri yoktur. Bir sessiz harfi telaffuz etmek şüphesiz nazik kulak zarlarını incitecektir.

Yıl, "yeşil kütüklerin yanması" dedikleri dört döneme bölünmüştür. Bunların her biri kırk beş gün sürer ve "basübadelmevt" denen beş *pentaman*'dan oluşur. Her *pentaman*, yirmişer saatlik beş güne bölünmüştür. Bir saat otuz altı dakika, bir dakika da otuz altı saniyedir. Bir saniye, tam onların atardamarlarının nabız atış süresidir. "Yeşil kütüklerin yanması" adı, yılın ilk günü topraktan çıkan, yaprağı ya da dalı olmayan ve bir *pentaman*'da bir Megamikro'nun boyuna ulaşan bir çalıdan gelir; sonra, iki saat süren şiddetli bir yağmurun ardından, alevler saçarak yanar. Ancak, külleri soğumadan, köklerinden birini yeniden toprağa gömer ve dokuz *pentaman* daha geçtikten sonra, yeniden alev alır. Yağmur yılda dört kez yağar ama atmosferi tazelese de, toprağı ıslatmaz. Bunun nasıl olduğu anlatılmaya değer: ayın sona ermesinden üç saat önce hafif bir meltem esmeye başlar, şiddetlenir ve sonra sükûnet bulur. Ama bitmeden önce, toprağın bütün yüzeyi opak bir sisle kaplanır ve bulutlardan yumuşak pembe bir yağmur *yükselmeye* başlar. İki saat, aşağı inmeden yükselir; çok geçmeden hava sakinleşir, güneş yeniden doğar ve toprak yine eskisi gibi kuru olur. Yağmurlar gelince Megamikrolar evlerinden çıkar ve yükselen damlaların altında hoplayıp zıplar. *Pentaman*'a "kara solucanın basübadelmevti" de denir. Bu böcek yumurtasını bırakır ve "yeşil kütüklerin yanması" ile tamı tamına aynı zamanda bir solucan halini alır. Her biri on ikişer saatlik beş çevrimden sonra, solucan bir kelebek olur, toza dönüşür ve yeniden yumurta halini alır. Bu yüzden Megamikrolar bizim "gün" dediğimiz şeye "metamorfoz" der. Haftanın günleri şöyledir: Krizalit, Kelebek, Ölüm,

Toz ve Yumurta. Kelebek ve Toz, talihsiz günler sayılır, bu günlerde ölüler yakılır ya da gömülür. Yumurta Günü ise, gençlerin kafesinin açılmasıyla ve düğünle kutlanır. Yılın ilk ve son günleri yegâne iki tatil günüdür. İlk gün hasat kaldırır, son gün de tohum ekerler ve toprağı aradaki bütün bir yılda dinlenmeye bırakırlar.

Protokozmo'nun hayvan varlığı Avrupa'dakilerin eşidir, kıtada sık sık bulunmayan uçan atlar hariç. Bu hayvanların küçük sivri bir başları, tazı ağzı gibi ağızları ve sadece dümdüz önlerini görmelerine izin veren, Megamikrolarınkinden daha yüksek şapkaları vardır. Zayıf ve süratlidirler, tüylerle örtülüdürler ve uzunluğu ile tavusunkini, genişliğiyle kırlangıcınkini hatırlatan bir kuyrukları vardır. Kuyruklarını açıp kapayabilir ama bir yandan bir yana oynatamaz, kaldıramaz, indiremezler. Kuyruk iki buçuk fit gelir ve vücudun geri kalanının uzunluğundadır, iki paralel uçla son bulur. Çok kısa ve kaslı bacaklarına bağlı dört kanatları vardır. Sırtlarında iki kişilik doğal bir eyer taşırlar. Sadece kralların bir ya da iki takımı vardır, çünkü bu atlar yaşlanmadan önce onların üremesine izin verilmez. Karada yavaştırlar, zahmetle ilerlerler, ama uçarken, bin milden fazla gidemeseler bile, kesinlikle düz bir hatta büyük bir hızla seyahat ederler. Uçuşları sırasında yükselemez, alçalamaz ya da dönemezler. Bu yüzden, havalanırken, bir ucu tahmini seyahatin uzunluğuyla orantılı bir rampada koşturulurlar. Bir kral komşusuna mektup göndermek istediği zaman, ne kadar mesafe gideceğini öğrenmek için bir haritaya bakmalı ve sonra da atın havalanması için rampayı ayarlamalıdır. Rampanın yönünü Büyük Coğrafyacı, açısını da Büyük Geometrici tayin eder. Bu iki bilim adamı atı rampaya götürür, onu serbest bırakır ve kanatlarını çırpmaya başlayınca kendilerini yere atarlar. At yanlış yönlendirilirse, iki bilim adamından biri hapse atılır. Bu prosedürlere ilişkin tek tehlike, iki kralın aynı anda birbirlerine mesaj göndermeye karar verebilecek olmalarıdır; her biri yüz libre çeken, saatte kırk mil hız yapan atların havada çarpışmaları, hem atın hem de binicisinin sağlığına ciddi hasar verebilir.

Diğer ilginç hayvanlar, Protokozmo'nun yılanlarıdır. Bunlar, Megamikrolar'ın doğal düşmanları sayılır. Ancak, sadece belli ağaçların meyvesini yiyerek, meyve bahçelerinde sakin sakin yaşamaya bırakılırlar. Üç fit uzunlukta, altı inç genişliktedirler; derileri benekli ve pulla kaplıdır. Yüzlerinde insani bir ifade ile tehlikeli biçimde göz alıcı olabilecek tatlı bir görünüşleri vardır. Megamikrolar'ın ödünü koparan ıslık gibi korkunç bir ses çıkarırlar.

Protokozmo'yu ziyaret etmeye hevesli olan seyyahların, Slovenya dağlarının altından, ilk vakanüvisin kaçıp dünyaya döndüğü güzergâhtan girmeye çalışması salık verilir. Ne yazık ki, tam bir mevki bildirmemişlerdir.

(Giacomo Girolamo Casanova di Seingalt, *Jcosameron Ou Histoire D'Edouard, Et D'Elisabeth qui passérent quatre vingts un ans chez les Mégamicres habitans aborigènes du Protocosme dans l'intérieur de notre globe, traduite de l'anglois par Jacques Casanova De Seingalt Venitien Docteur ès loix Bibliothécaire de Monsieur le comte de Walstein seigneur de Dux Chambellan de S.M.J.R.A.*, Prag, 1788)

PRYDAİN, daha çok, bir ormanlar ve dağlar ülkesidir, nüfusu az ve dağınıktır, çoğu yerleşim buralara hâkim olan feodal lordların müstahkem mevkileri çevresinde toplanır.

Başşehir sayılabilecek olan belli başlı yerleşim, kuzeydeki CAER DATHYL'dir. Oradaki büyük hisar, Prydain Yüksek Kralları'nın tahtlarının bulunduğu yerdir ve Don'un Oğulları tarafından inşa edilmiş olan kalenin yerinde durur. Caer Dathyl'in güneyinde, ülkenin en bereketli ve cazip kısmı olan ve ÖZGÜR COMMOTLAR denen bölge uzanır. Commotlar'ın sınırında, Llawgadar Dağları yükselerek muazzam Meledin Dağı zirvesiyle sonuçlanır.

Prydain'in diğer taraflarında, ana coğrafi ve toplumsal bölünmeler, Cantrevler ya da Vadiler'in Alt-krallıkları ile Tepeler'inkiler arasındaki bölünmedir. Vadi Cantrevleri tahıl üretir, sığır yetiştirirken Tepe Cantrevleri koyun çiftçiliği yapılan yerlerdir. Genelde, son yıllarda haydutların elinden hayli çekmiş olan Tepe Cantrevleri'nde daha zahmetlidir, refah içinde olmaktan uzaktır. Vadilerde, çiftlikler ve küçük köyler, çayırlarda ve orman açıklıklarında barınırlar. Daha yüksek yerleşimler, tecrit edilmiş olma eğilimi gösterir ve bazen kışın başka yerlerle bağlantıları tamamen kesilir. Aslında, kuzeyin Kartal Dağları'nın daha yüksek kısımlarının büyük kısmında kimse yaşamaz, arazi öylesine vahşidir. Burada bilinen tek yerleşim, ulaşılamayan ve gözden saklı olan MEDWYN'İN VADİSİ'dir.

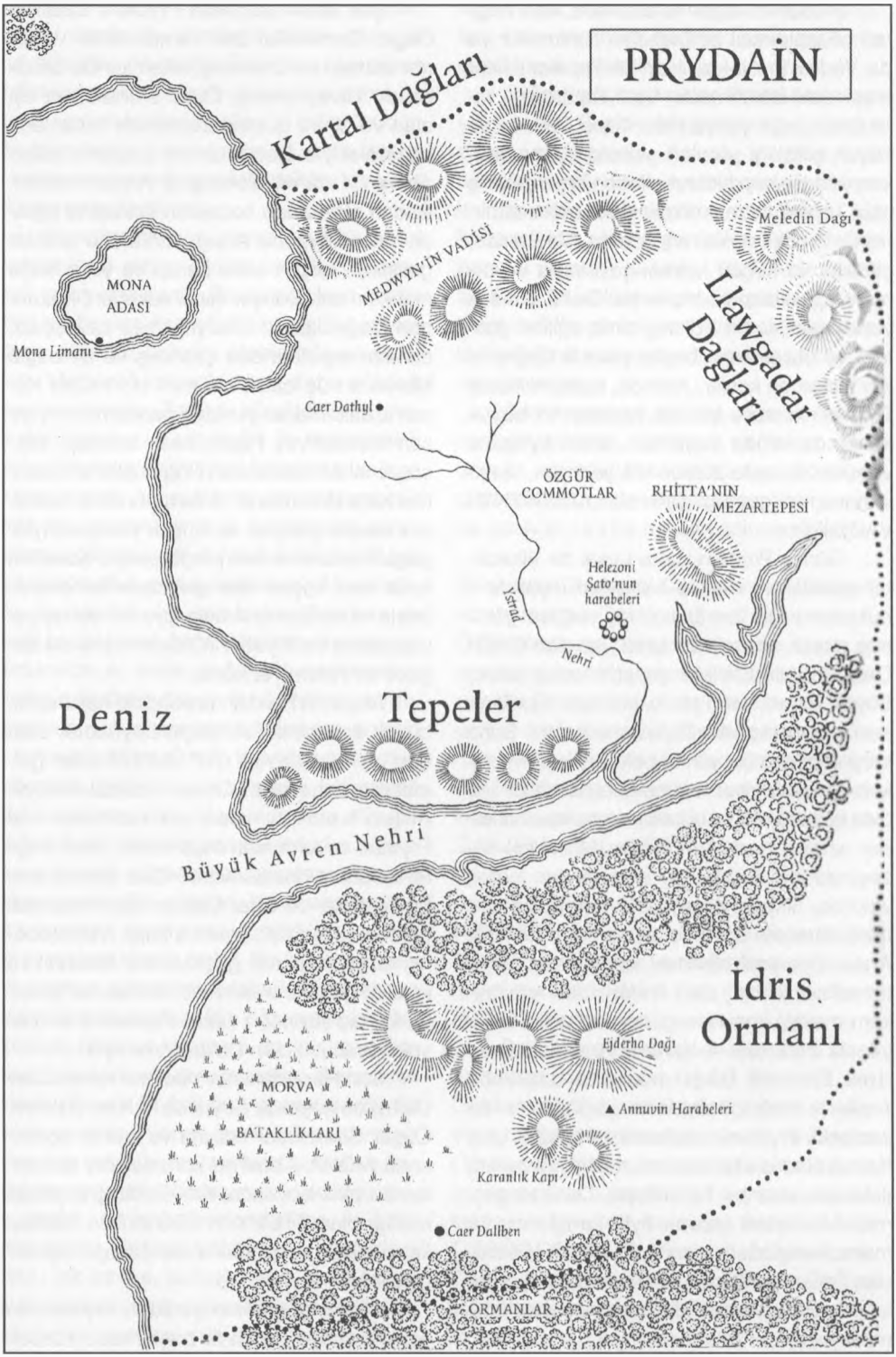
Güney Prydain daha uysal bir ülkedir, bir çiftlikler ve meyve bahçeleri diyarıdır – bunlardan tipik bir tanesi, hiç değilse görünüş olarak, önemli bir tarihi yer olan CAER DALLBEN'dir. Çiftlikler yerlerini yavaş yavaş Büyük Avren Nehri'nin üzerindeki tepelere, sonra da geniş İdris Ormanı'na bırakır. Buna karşılık orman da yerini, pek az kimsenin bir kereden fazla ziyaret etmek isteyeceği bir yer olan kasvetli Morva bataklıklarının kıyısına kadar uzanan bozkırlara bırakır. Morva'nın kuzeyinde ise, Prydain'in en korkulan kısmı, vaktiyle, ülkeye yıllarca hükmetmiş ve çok fazla ıstıraptan sorumlu olmuş Ölüm Efendisi Arawn'ın hükmü altındaki topraklardır. Şimdi tamamıyla yıkılmış olan Annuvin'deki müstahkem mevki, –mevkiye güneyden gelişi koruyan iki zirve olan— Karanlık Kapı ile kuzeydeki Ejderha Dağı arasında uzanırdı. Arawn'ın kötülüğü öylesine güçlüydü ki, bir zamanlar Prydain'in en bereketli bölümü olan Kırmızı Nadaslıklar bile, onun hâkimiyet yılları sırasında ıssız bir hal almıştır. Denir ki geçmişte buradaki toprak öyle zenginmiş ki, mahsuller içinden, insanın müdahalesi olmadan fışkırırmış. Burası Arawn'ın hakimiyet yıllarında yarı çöl halini aldı, şimdi ise ıslah edilmesi yolundaki çabalar sürüyor.

Çok uzak geçmişte Prydain, özellikle Özgür Commotlar'daki zanaatkârları ve tarım ürünleri ile ünlenmiş, refah içinde bir ülkeydi. Yavaş yavaş, Ölüm Efendisi'nin eşi olan ve sihirli güçleri sayesinde insanların hazineleriyle becerilerinin çoğunu çalan Achren'in idaresi altına girdi. Ancak Achren, iktidarı elde eden kocasının ihanetine uğradı. Yıllar boyunca Arawn korkutucu silahlar geliştirdi, birçok alanı harap ve yoksulluğa mahkûm etti. Dehşet verici askerleri, Kazandan Doğmuşlar'dı. Bu yenilmez savaşçılar, cenaze tepelerinden çalınmış ve ilk başta Morva'nın üç cadısının malı olan Kara Kazan'a daldırılarak yeniden canlandırılmış insan vücutlarıydı. Hiçbir insan savaşçı, sessiz, amansız Kazandan Doğmuşlar'ın kudretine karşı duramazdı. Arawn bunlara, casusları olarak çalışan ve büyük pençeleriyle, gagalarıyla insanları parça parça edebilen koca kara kuşlar olan *gwythaint*'leri ekledi. Böyle müttefiklerle Arawn gücünü yavaş yavaş arttırdı ve Prydain'in büyük kısmında boğucu bir hâkimiyet kurdu.

Arawn'ın Prydain üzerindeki hâkimiyeti, büyük savaşçılar ve güçlü büyücüler olan Don'un Oğulları'nın YAZ ÜLKESİ'nden gelmesiyle sona erdi. Onların müdahalesiyle Arawn kıstırıldı –ama yok edilmedi– ve Prydain savunmaları inşa edildi. Belli başlı iki savunma noktası vardı: Caer Dathyl'deki büyük hisar ve Caer Dallben'deki mütevazı çiftlik evi. İkincisi, Arawn'a karşı muharebenin ruhsal merkezi, güçlü sihirle korunan ve kötülük güçlerine tamamen kapalı bir yerdi. Çiftlik, hiç şüphesiz bütün Prydain'in en büyük büyücüsü olan Dallben'in eviydi.

Don Hanedanı'nın Yüksek Kralları Caer Dathyl'de kuşaklar boyunca hüküm sürerek, Özgür Commotlar halkına ve kıyının açıklarında MONA Adası'na korumalarını sundular. Bu yıllar boyunca, Kral Eiddileg'in yeraltı krallığı olan TYLWYTH TEG'in Peri Tayfası ile, cüceler ve perilerle de dostça ilişkiler geliştirildi.

Arawn güçlerinin yeniden Prydain'de açıkça ortaya çıkmaya başlaması, Yüksek


PRYDAİN
Kartal Dağları
MEDWYN'İN VADİSİ
Meledin Dağı
Llawgadar Dağları
MONA ADASI
Mona Limanı
Caer Dathyl
ÖZGÜR COMMOTLAR
RHİTTA'NIN MEZARTEPESİ
Helezoni Şato'nun harabeleri
Ystrad
Nehri
Deniz
Tepeler
Büyük Avren Nehri
İdris Ormanı
Ejderha Dağı
Annuvin Harabeleri
MORVA BATAKLIKLARI
Karanlık Kapı
Caer Dallben
ORMANLAR

Kral Math'in hükmü sırasında başladı. Sonunda Boynuzlu Kral'ın kendisi, Caer Dallben yakınlarındaki ormanlarda meydana çıktı. Arawn'ın muharebe lideriydi ve adını başına taktığı şeyden alıyordu: üzerinde zalim kavislerle boynuzların yükseldiği bir kafatası maske. Onun varlığından telaşa kapılan Caer Dallben hayvanları kaçtı.

Yok olan hayvanlardan biri, peygamber gücüne sahip beyaz bir domuz olan Hen Wen'di. Onun yok oluşu, büyük telaşa yol açtı. Caer Dallben'de bir domuz bakıcısı yardımcısı olan Taran, derhal onu bulmak için yola çıktı. Taran, kökeni hakkında hiç bilgisi olmayan bir yetimdi, ama Prydain'i özgürleştirmede hayati bir rol oynamak kaderinde yazılıydı.

Ormana girdikten kısa süre sonra, Taran, bizzat Boynuz Kral'ın kendisiyle karşılaştı ve yaralandı. Kralın askerlerinden kaçarken, Don'un Oğulları'nın muharebe lideri ve kendisi de bir prens olan Gwydion'a rastladı. İkisine çok geçmeden, besbelli kendi türünün tek temsilcisi olan yarı hayvan yarı insan, uzun kaba saba saçlı, tuhaf ve uzun kollu bacaklı bir yoldaş, Gurgi katıldı. Ormanlarda gezen Gurgi saçında küçük dallar ve yapraklar toplamıştı, süratle ayaklı bir baykuş yuvasına benzemeye başlıyordu. Kendi kendine acıyan ve zaman zaman sinir bozan bir yaratık olmakla birlikte, Gurgi bunu izleyen muharebeler boyunca sadık bir müttefik ve yakın bir dost oldu.

Kazandan Doğmuşlar'la bir karşılaşmada, Gwydion ve Taran yakalandı ve mahkûm olarak, o sıralar Achren'in müstahkem mevkisi olan Helezoni Şato'ya götürüldü. Bu şato artık yerinde durmuyor ama harabeleri, RHİTTA'NIN MEZARTEPESİ'nin karşısında, Ystrad'ın kıyılarında görülebilir. Burada ayrı ayrı zindanlara atıldılar. Ne var ki Taran, yeraltı hapishanesinden, Llyr Sülalesi'nin son üyesi olan Eilonwy tarafından kurtarıldı. Onunla birlikte Mezartepesi'nden, Prydain'i savunmak için yapılmış ve Arawn'ın kendisini yok etmesi mukadder olan kılıç Dyrnwyn'i aldı. Kılıçtaki rünler onun gücünü anlatıyor ve sadece asil kandan ya da ona denk birinin hiçbir riske girmeden bunu çekebileceğini belirtiyordu. İkisi kılıcı Mezartepesi'nden çıkarırken, mavi alev perdeleri Helezoni Şato'yu sardı ve şatonun kuleleri yıkılıp unufak oldu.

Taran'ın haberi olmaksızın, Gwydion daha sonra kaçtığı başka bir mevkiye götürülmüştü. Eilonwy ise, Gwydion olduğunu sanarak Helezoni Şato'dan bir başka mahpusu kurtarmıştı. Bu, aslında kendi küçük krallığının yöneticisi olan ama yanında arkadaş olarak sevgili büyülü arpıyla bir saz şairinin gezginci hayatını tercih eden Fflewddur Fflam diye biriydi.

Arkadaş grubu, Caer Dathyl'deki garnizonu güneydeki isyanın boyutlarından haberdar etmek üzere, kuzeye hareket etti. Hedeflerini gördüklerinde, Boynuzlu Kral'ın orduları hisara yürüyordu. Onun öncü atlılarıyla çıkan bir çarpışmada, Taran Boynuzlu Kral'ın kendisini gördü ve kılıcı Dyrnwyn'i çekti. Kılıçtan göz kamaştırıcı bir ışık fışkırdı ve Taran yığıldı, ortaya çıkardığı güç o kadar büyüktü. Kılıcın gücü, yerin sarsılmasına yol açtı ve Arawn'ın muharebe lideri ebediyen yok edildi. Liderleri ortadan kalkan orduları ise, Don orduları karşısında eriyip gitti.

Bir yıl sonra Caer Dallben'de büyük bir divan kuruldu ve Arawn'ın kalesinin girişi ve ölü Kazandan Doğmuşlar'ı yaratmakta kullandığı kazanı sakladığı yer olan Karanlık Kapı'ya bir saldırı planlandı. Ölü savaşçıları öldürmek imkânsız olsa da, artmalarını önlemek elzemdi; kazanın Karanlık Kapı'ya saldırı planında, cüce Doli'nin kendini görünmez hale getirme gücünden yararlanıldı. Plan yürüdü ve Karanlık Kapı'ya girilebildi ama kazan ortadan yok olmuştu ve nerede olduğunu Arawn'ın kendisi bile bilmiyordu.

Mücadelenin bu aşamasında Arawn yeni bir askeri güç geliştirmişti: Avcılar. Kazandan Doğmuşlar'ın aksine, Avcılar insandı, ama ant ve sihirle birbirlerine bağlanmışlardı. Hepsi kendini adamış katillerdi, aralarından biri öldüğü zaman güçleri ve kararlılıkları daha da artıyordu. Hayvan derilerine bürünmüşlerdi, kendileri de neredeyse ya-

bani hayvanlar gibiydi. Taran ve arkadaşları kazanı aradı ve onu Morva'da, üç tekinsiz büyücünün mülkiyeti altında buldu ve eğer yaşayan bir adam özgür iradesiyle onun içine girerse, ki bu ölmesi anlamına gelecekti, yok olacağını öğrendiler. Ne vakittir Taran'a duyduğu kıskançlıkla kavrulan Prens Ellidyr, rekabetinin saçmalığını gördü ve son bir kahramanlık hareketiyle kendini kazanın içine attı. Kazan çınlayan bir çatırtı ile kırıldı ve ebediyen yok olurken, Ellidyr'in canını da aldı.

Arawn bir kez daha büyük bir başarısızlığa maruz kalmıştı ama henüz yenilmemişti. Kazanın yok olması onun artık ölümsüz savaşçılarını yaratamayacağı anlamına geliyordu ama savaş alanında hâlâ çok sayıda mevcuttular ve Avcılar'ın gücü de artıyordu. Don'un oğulları ile Ölüm Efendisi arasındaki muharebenin bir sonraki aşaması, Prydain'in kendisinde değil, Achren'in Llyr Sülalesi'nin sihirli gücünü kazanmak için bir girişimde bulunduğu Mona'da gerçekleşti; bu girişim hüsranla sonuçlandı ve Achren ile Arawn için bir başka önemli bir yenilgiyi temsil etti.

Taran bunun üzerine Caer Dallben'e döndü, gerçek tarihini ve kimliğini keşfetmek çabasıyla uzun maceralara atılmasına, daha çok, Llyr Sülalesi'nden Eilonwy'ye karşı gittikçe artan bağlanma hissinin neden olduğu anlaşılıyor. Önce, Morva'ya seyahat etti, orada üç büyücü ona, gerçek benliğini tanımak istiyorsa LLUNET AYNASI'na gitmesini tavsiye ettiler. Taran ülkede ağır ağır seyahat etti, birçok soylu maceraya atıldı ama ülkesinin basit çiftçilerinin önemini ve onların değerinin soylular ile savaş liderlerinden daha büyük olmasa bile, en az onlar kadar fazla olduğunu bu sırada anlamaya başladı. Sonunda Taran, Taran Gezgini adını ilk kez aldığı Özgür Commotlar'a ulaştı. Burada esnaf ve zanaatkârlarla yaşayıp çalıştı; demircilik, çömlekçilik ve dokumacılık zanaatlarından bir şeyler öğrendi.

Artık Ölüm Efendisi'nin kendisi savaş alanına çıkmıştı; kendisine büyük bir avantaj sağlayan başkasının biçimine bürünme yetisinden yararlandı ve servet ya da iktidar vaatleriyle, Prydin'in daha zayıf lordlarını kendi yanına çekti. Durumun ciddiyeti, Gwydion Fflewddur tarafından yaralı olarak bulununca anlaşıldı. Kılıç Dyrnwyn'in yanından gitmişti. Büyük kılıcı aramak için bir keşif seferi başlatıldı ama daha o bulunmadan, Prydain Yüksek Kralları'nın tahtlarının bulunduğu yer olan Caer Dathyl, Özgür Commotlar'ın, kuzeyin Cantrevleri ile Don'un Oğulları'nın kalabalık ordularının bozguna uğratıldığı ve Prydain Yüksek Kralı Math'in saldırıda öldüğü büyük bir muharebede Kazandan Doğmuşlar tarafından yerle bir edildi. Kalan savunmacılar, şatonun gerisindeki tepelere çekildiler ve Ölüm Efendisi'nin mevkii Annuvin'e son umut bir saldırıda bulunma planları yaptılar. Saldırı, çift-başlıydı: Gwydion'ın öncülük ettiği bir grup, vaktiyle Don'un Oğulları tarafından Prydain'e getirilmiş olan gemilerle denizden gitti ve Taran'ın önderliğinde birlikler de, Kazandan Doğmuşlar'ı geciktirme umuduyla karadan yola çıktı.

Karadan giden grubun seyahati tehlikeli ve riskli ama sonunda başarılıydı. Tepelere girerlerken, Commotlar'ın adamlarınınkini bile aşan silahlarla silahlanmış olan Peri Tayfası ordusu onlara katıldı. İnsanlara karşı geleneksel güvensizliklerine rağmen, Peri Tayfası, Arawn'ın onlara karşı çok daha korkutucu bir tehdit oluşturduğuna ikna olmuşlardı. Bu aşamada, kuşlarla hayvanlar bile seferber olmuş, her pençe ve her gaga, Ölüm Efendisi'nin müttefiklerine karşı çevrilmişti. Ormanlarla dağların ayıları, Arawn'ın Avcılar'ına saldırmaya koyuldular ve kargalar *gwythaint*'lerin aleyhine dönerek, sayısal güçleriyle koca kuşları yenilgiye uğrattılar. Müttefiklerin artan sayısına rağmen, muharebe henüz kazanılmamıştı ve, Commotlar'ın adamları kendilerini arkasında Arawn'ın kara mermer salonlarının yattığı Annuvin surlarının önünde bulmadan önce, birçok garip ve korkunç kehanetin doğru çıktığı görüldü. Gwydion'un grubu, kapıları delip geçmişti

bile, ama onlar geldiğinde, aynı yere gelmekte olan Kazandan Doğmuşlar'ın demir ayak sesleri de duyuldu. İşte o an, Taran'ın geçmişinden neredeyse unutulmuş bir olay, muharebenin seyrini değiştirdi. Yıllar önce, terk edilmiş bir yavru *gwythaint*'i beslemişti. Birden, o kayalarda tökezlediğinde, bir *gwythaint* tanıma sesleri çıkararak ona doğru alçaldı ve Taran'ı, rüzgârın onu çağırırcasına dar bir mağaradan ıslık çaldığı Ejderha Dağı'nın zirvesine götürdü. Kazandan Doğmuşlar gittikçe yaklaşırken, Taran mağaraya girdi, orada kılıç Dyrnwyn'i buldu. Taran kılıcı çekti, ki bu daha önce az kalsın hayatına maloluyordu, ve kılıçtan ışık yayıldı. Kılıç çekilirken, Kazandan Doğmuşlar sanki tek bir kişiymişler gibi yere yığıldılar ve insan savaşçılar da geriye kalan Avcılar'ın üstüne düştü. Müttefikler şimdi Annuvin'in labirentten farksız tünelleriyle geçitlerine girmişlerdi. Arawn, iktidarını korumak için son bir çabayla Gwydion kılığına büründü ve ışıldayan kılıcı talep etti; Taran onun hilesini anlayınca da bir duman halkası içinde yok oldu. Ancak son dehşet, Achren ile Arawn'ın yüzleşmesiydi. Arawn birden bir yılan biçiminde vücuda geldi ve Achren, besbelli kafasını koparmaya çalışarak onu yakaladı ama yılanın dişleri boğazına battı. Yılan sonra Taran'a saldırdı, Taran onu Drynwyn ile ikiye ayırdı. Yılanın gövdesi ayaklarının dibinde kıvrandı, yavaş yavaş Arawn'ın vücudu oldu ve sonra da bir gölge gibi toprağa gömüldü. Ölümün Efendisi sonunda yenilgiye uğratılmıştı. Belki de en önemlisi, Büyük Salon'da, daha sonra Arawn'ın çaldığı sırların ve insanların ebediyen kaybettiği sanılan birçok becerinin tanımlarının içinde bulunduğu anlaşılan bir sandık bulundu. Zaferi kazananlar Annuvin'den çekildi ve onlar çekilirken de, Ölüm Efendisi'nin salonları ve kuleleri, arkalarında yıkılıp harabe halini aldı. Uğruna dövüldüğü iş tamamlandığı için, Dyrnwyn ışığını saçmaya bir son vererek yine eski, yıpranmış kılıç halini aldı.

Arawn'ın yenilgisinin ardından Don'un Oğulları altın gemileriyle Yaz Ülkesi'ne döndü, birçok müttefiklerini de birlikte götürdüler. Gurgi, Cüce Doli, Fflewddur Fflam ve Dallben onlarla birlikte gitti. Taran, Prydain'de yapacak çok şey olduğunu söyleyerek gitmeyi reddeti ve Yüksek Kral olarak selamlandı. Eilonwy de ona olan sevgisinden geride kaldı ve sihirli güçlerinin kalıntılarından gönüllü olarak vazgeçti. Don'un Oğulları'nın gidişiyle, sihir Prydain'den yokoldu ve insanlar iyi ile kötü arasında kendi seçimlerini yapmaya bırakıldılar.

(Lloyd Alexander, *The Book of Three*, New York, 1964; Lloyd Alexander, *The Black Cauldron*, New York, 1965; Lloyd Alexander, *The Castle of Llyr*, New York, 1966; Lloyd Alexander, *Taran Wanderer*, New York, 1967; Lloyd Alexander, *The High King*, New York, 1968)

PSEUDOPOLİS, LEUKE'nin başşehridir.

PTOLEMAİS, Yunanistan'da evlerin pirinç kapıları olan, pencerelerde siyah perdeler asılı donuk bir şehir. Yeraltı mezarlarının yakınında, pis Kharonya Kanal'ı sınırındaki Herlusion Düzlüklerinde de başıboş dolaşan ve Gölgeler denen bir yaratık yaşar. Ziyaretçiler ondan sakınmalıdır, çünkü varlığıyla ölüme giden bir yol oluşturduğu söylenir.

(Edgar Allan Poe, "Shadow: a Parable", *Tales*'den, Philatelphia, 1845)

PTYX ADASI, dünyada başka hiçbir yerde bulunmadığı için paha biçilmez bir madde olan, tek bir taş blokudur. Ptyx taşı beyaz bir safirin dingin yarı saydamlığına sahiptir ve diğer taşlar ele soğuk gelirken onda bir timpaninin yüzeyinin verdiği cinsten bir sıcaklık vardır. Adanın tanımlanması zordur; hem "dış bir yasaya göre dengelenmiş, kusursuz bir sıvı"ya, hem de "delinemez bir elmasa" benzer.

Doğal basamaklar adanın tepesine yükseldiği için, Ptyx'e çıkmak zor değildir. Ziyaretçi zirvede, dünyanın tesadüfi olaylarını değil, evrenin kendisinin özünü görecektir.

Adanın Efendisi, yüzen bir sallanan koltuğa oturmuş, bütün ziyaretçileri karşılar. Onlara yaklaşırken, sallanan koltuğunun hareketi bir "hoşgeldiniz" jesti gibi görünür. Pipo içme alışkanlığı olan Adanın Efendisi, bir sigara tiryakisi ekosesini giyer ve ziyaretçilere boyalı yumurtalar sunar.

Adanın hayvan varlığı ışıklı ve gül pembesi tenleri olan ve havada asılıymış gbi görünen su perilerini de içerir; Ptyx taşının melodili sızıntıları saçaklı uykularını bozduğu için mahmurdurlar.

(Alfred Jarry, *Gestes et Opinions du Docteur Faustroll, Pataphysicien, Roman Néo-Scientifique*, Paris, 1911)

PULLOSİN, bkz. YENİ BRİTANYA .

PUT ADASI, Kuzey Amerika'nın doğu kıyısı açıklarında, WİNKFİELD'IN ADASI'ndan çok da uzakta olmayan bir adadır.

Üzerinde yerleşik bir halk olmamasına rağmen Put Adası oldukça geniş bir hayvan çeşitliliği barındırır. Kıyıda çeşitli kuşlar yuvalanmıştır; bunların arasından bir tür, papağan büyüklüğünde olup gökkuşağı renginde tüyleri ve tavuskuşununki gibi açılan bir kuyruğu vardır. Keçi boylarında, tuhaf bir dört ayaklı da bu adada yaşayan canlılardan biridir. Bacakları o kadar incedir ki hayvanın ağırlığı altında bükülürler ve bunun doğal sonucu olarak da hayvan oldukça yavaş hareket eder. Büyük ve pörtlek gözleri, keskin dişleri ve her biri fındık büyüklüğünde saçaklarla son bulan uzun kılları vardır. Bu saçaklara tarla fareleri dadanır –buna belki de saçın salgıladığı yapışkan madde yol açmaktadır– ve sık sık onları kemirirler. Dört bacaklı, bir süre farelere tahammül eder ve sonra bir anda ince ve uzun boynunu çevirerek onları mideye indirir.

Yeni arkeolojik bulgular adanın yüzyıllar boyunca bir yerleşim yeri olarak kullanıldığını gösterse de yakın bir zamanda sadece iki kişi burada yaşamıştır. On altıncı yüzyılın ikinci yarısında, belirsiz bir zamanda Avrupalı bir beyefendi, anlaşılması güç koşullar altında adada kırk yıldan fazla bir süre boyunca hayatını sürdürmüştür. Adanın keçilerinin yakalanamayacak kadar hızlı olmalarına rağmen, yerli bir ağacın sarı meyvesi yem olarak kullanıldığı zaman kolaylıkla tutsak edilebildiklerini keşfeden bu uyanık beyefendi, adada kaldığı dönemde günlük de tutmuştu. Parçacıklardan oluşan bu günlükten yola çıkarak adaya gelmeden önce oldukça düzensiz bir hayatı olduğunu anlıyoruz, ancak yalnızlığının ve yeni çevrenin etkisiyle Hıristiyanlığı benimsemiştir.

Ondan yaklaşık kırk sene sonra da Bayan Unca Eliza Winkfield Put Adası'na vardı. Bayan Winkfield –plantasyon sahibi Virginia'lı bir baba ile Kızılderili bir prenses annenin, eğitimini İngiltere'de görmüş kızı– onu ülkesine geri götüren şehvet dolu kaptanın tekliflerini geri çevirdikten sonra kendini bu adada bulmuştu.

Put Adası'nı ziyaret edenler, bu yerin ilk etraflı tasvirini, bu tesadüf ve erdem bileşimine borçludur. Bayan Winkfield'ın adadaki ilk günleri, hangi bitkilerin ve meyvelerin yenebilir olduğunu, yakalanması zor olan ada keçilerinin nasıl avlanacağını anlatan ve kendisinden önce burada kalan kişinin kaleme aldığı günlüğü bulmasıyla çok kolaylaşmıştı.

Bayan Winkfield şans eseri ada üzerinde yarı yarıya yıkılmış taş yapılar bulmuş ve bunlardan bir tanesinin içinde bir süre yaşamıştı. (Seyyahlar da bunları kalacak yer olarak kullanabilirler.) Diğer yapıların içinde –üzerinde yazan yazıtlara göre– bin yılı aşkın bir süre önce gömülmüş mumyalar bulunur. Birçok taş lahit güneş tanrıya kurban edilen bakirelerin kül ve cüppelerine ev sahipliği yapar. Yakın bir çevrede bulunan bir

yeraltı odasında ise başrahiplerin tören giysileri bulunur. Bunlar bir ağ oluşturana kadar bükülen altın levhalarla veya elmas ve diğer değerli taşlarla süslenmiş tuhaf elbiselerdir. Bayan Winkfield gerçekleştirdiği yakın incelemelerin sonunda, büyük bir adam şeklinde olan ve güneş tanrıyı temsil eden altın bir puta açılan bir yeraltı koridoru keşfetmiştir. İçeride çıkarılan her ses daha yüksek duyuluyordu ve Bayan Winkfield haklı bir şekilde putun, güneşten geldiğine inanılan kehanetlerin açıklanmasında kullanıldığı kanısına varmıştı.

Zaman zaman yerlilerin tanrıya tapınmak için adaya geldiklerini günlükten okuyan Bayan Winkfield yerlileri Hıristiyan yapmak üzere kâhini kullanmaya karar vermişti. Putun ağzından konuşarak onlara güneşe değil onun yaratıcısına tapınmalarını söylemiş, Hıristiyanlığın temel kurallarını anlatmaya başlamış ve yakında bir kadının gelip onlara daha fazlasını öğreteceğini beyan etmişti. Sonra karşılarına başrahiplerin kıyafetleriyle çıkmış ve kısa bir süre içerisinde onlara Hıristiyanlığın üstünlüğünü kabul ettirmişti. Yerliler onun öğretilerine hemen kucak açtı ve Bayan Winkfield'ı kraliçeleri olması için davet ettiler. Bu şerefi geri çeviren Winkfield onlarla birlikte adalarına (şimdilerde Winkfield'ın Adası olarak anılır) öğretmen olarak dönmeyi kabul etti.

Yerlilerin din değiştirmesi devam etti, ancak Winkfield zaman zaman geldiği adayı ziyaret etmeye devam ediyordu. Sonunda, bir gün adaya inen bir grup İngiliz denizci gördü ve içlerinde İngiliz bir rahip olan kuzenini tanıdı. Gruba ilk önce altın putun içinden hitap etti, asıl niyeti bu olmasa da, her şeye inanan tayfaları adanın lanetli olduğuna inandırdı. Sonradan kendini gösterdi ama tayfalar onun gemiye alınmasına karşı geldiler, ancak kısa bir süre sonra kuzenine gerçek hikâyesini anlattı ve onu razı etti. Kuzeni, bir rahip olarak, Winkfield'ın Adası'na bir Hıristiyan Toplumu kurma projesine hayran kalmıştı. Evlendiler ve misyonerlik görevlerini başarıyla sürdürdüler. Gelişen ve büyüyen toplumun dış dünya ile ilişkilerini tamamen kesmeye karar verdiği bir anda, kaptanın aracılığı ve bağlılığı sayesinde Bayan Winkfield'ın mal varlığı adaya getirildi.

Yolcular tarihi yerlerin hepsini bulamayacaklardır, çünkü bir deprem çoğu taş binayı yerle bir etmiştir. Put ise Winkfield'lar tarafından yerlilerin eski dinlerine geri dönmelerini engellemek için yıkılmıştı.

(Unca Eliza Winkfield [?], *The Female American; Or The Adventures of Unca Eliza Winkfield. Compiled By Herself,* Londra, 1767)

PYRALLİS, *pyrallis* ya da *pyrotocones* denen ve Girit'in bakır dökümhanelerinde de bulunan küçük kanatlı yaratıkların yaşadığı volkanik bir adadır.

Bu yaratıklar biraz böcek kanatlı ejderhalara benzerler ve içinde varlıklarını sürdürebildikleri tek unsur olan ateşle beslenirler.

(Yaşlı Plinius, *Inventorum Natura*, İS 1. yy)

PYRANDRİA, Antarktika yakınlarında bir adadır, göz kamaştırıcı ışığı nedeniyle uzaklardan görülebilir. Pyrandria, Ateşadamlar'ın ülkesidir. Ateşadamlar'ın derisi ateştendir, alevleri besleyecek bir şey buldukları sürece yaşarlar. Yakıt kaynağı bulunmayınca kıvılcım haline gelirler, havada süzülüp giderler ve birçok ülkede bataklık yakamozu olarak görülürler. Ateşadamlar diğer insanlardan uzak durur. Pyrandria'da onların dışındaki tek sakinler, semenderlerdir.

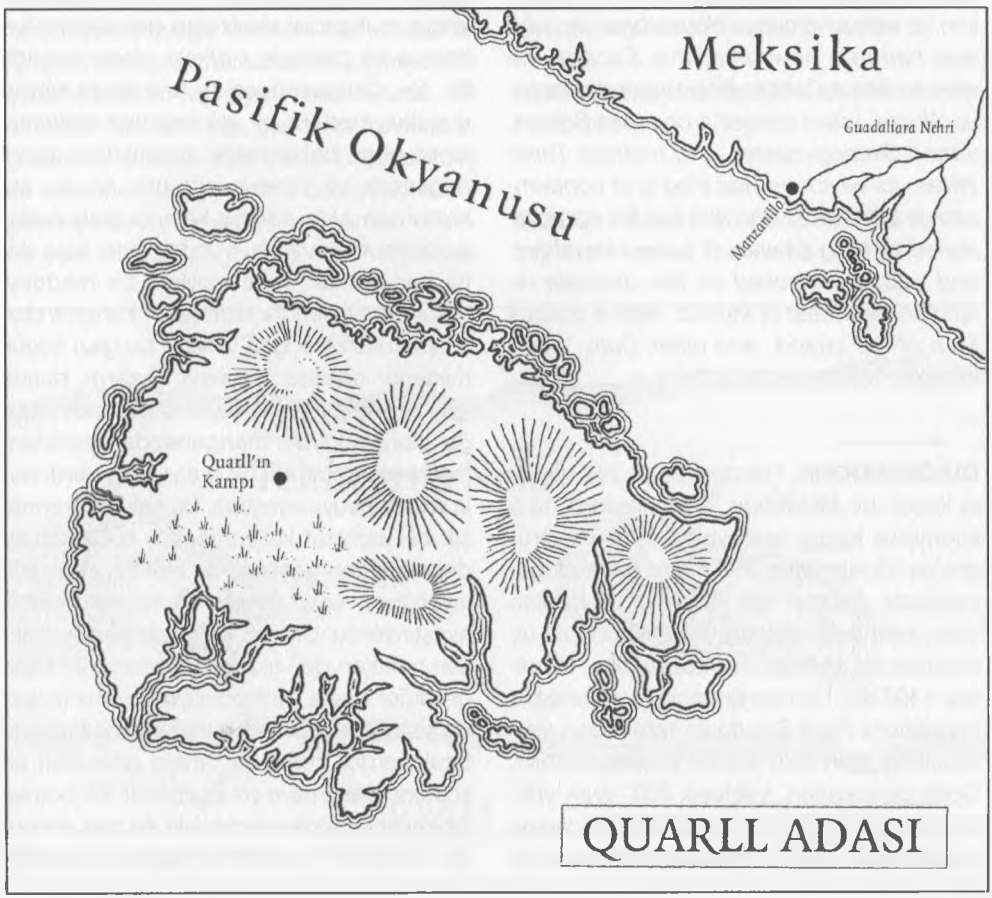
(Jean Jacobé de Frémont d'Ablancourt, *Supplément de l'Histoire Véritable de Lucien*, Paris, 1654)

Q

QUAMA, bkz. NAZAR.

QUARLL ADASI, Meksika açıklarında, Guadaliara Nehri'nin ağzının yakınlarındadır. Ada kayalık, deniz de dalgalı olduğundan, çıkması güçtür. Kayalıklardaki bir gedikten ulaşılan patikadan adanın iç bölümlerine çıkılır. Burada bir mil uzunluğunda bir göl bulunur. Gölün ötesinde ise, üzerinde ağaç öbeklerinin bulunduğu ve etrafını çeviren yarların dış dünyadan sakladığı çimenlik bir düzlük vardır. Adadaki hayvanlar arasında yabani tavşanın iki katı büyüklüğünde, yavru geyiğe benzeyen, tilki renginde, keçi gibi suratı ve ayakları olan, tadı geyik etini çok andıran bir hayvan vardır. Quarll Adası, biraz uzaktan bakılınca koca bir ağaçlığı andıran garip bir bitkiyi de barındırır.

Meksikalılar ve Perulular uzun süredir, Quarll'ın korsanların üssü olarak kullanıldığına inanmıştır. Aslında adanın yegâne sakini, 15 Eylül 1675'te buraya çıkmış bir kazazede olan yaşlı bir İngilizdir – Londra doğumlu Philip Quarll. 1724 yılında tesadüfen buraya çıkan Bristollü bir tacir, Quarll'ı ziyaret etmiştir. Quarll gerçi ona İngiltere'de yayımlanmak üzere anılarını vermiştir ama adayı



terk etmemiştir; çok yaşlı olmasına rağmen, bugün de hâlâ hayatta olduğu söylenir.

Adanın latif bir iklimi vardır: yazın sağanak yağışlı, kışın karlı.

(Peter Longueville, *The Hermit; Or, the Unparalelled Sufferings and Surprising Adventures Of Mr. Philip Quarll, an Englishman, Who was lately discovered by Mr. Dorrington a Bristol Merchant, upon an uninhabited Island in the South-Sea; where he has lived above Fifty Years, without any human Assistance, still continues to reside, and will not come away. Containing I. His Conferences with Those who found him out, to whom he recites the most material Circumstances of his Life; as, that he was born in the Parish of St. Giles, educated by the charitable Contribution of a Lady, and put 'Prentice to Locksmith. II. How he left his Master, and was taken up with a notorious House-breaker, who was hanged; how, after this Escape, he went to Sea a Cabbin-Boy, married a famous Whore, listed himself a common Soldier, turned Singing-master, and married Three Wives, for which he was tried and condemned at the Old Bailey. III. How he was pardoned by King Charles II. turned Merchant, and was shipwracked on this desolate Island on the Coast of Mexico. With a curious Map of the Island, and other Cuts*, Westminster, 1727)

QUİQUENDONE, Flanders'da, 2.393 nüfuslu küçük bir kasabadır, Audenarde'ın 13,5 kilometre kadar kuzeybatısında ve Bruges'ün 15 kilometre 250 metre güneydoğusundadır. Escaut'nun küçük bir kolu olan Vaar, hâlâ eski ortaçağ çatılarıyla örtülü üç köprüsünün altından akar. Seyyahlar, temeltaşı 1197'de, Konstantinopolis'in müstakbel imparatoru Kont Baudouin tarafından yerleştirilmiş olan eski şatoyu ziyaret edebilir. Gotik pencereleri, yaklaşık 357 ayak yükseklikte ince kuleleri ve havada bir piyano olarak tasvir edilmiş, Bruges'ünkilerden bile daha meşhur çanlarıyla, Belediye Binası da görülmeye değerdir. Diğer önemli yerler, Brandon tarafından yapılan, Nassau'lu William'ın portresinin asılı olduğu Stadtholder Binası; on altıncı yüzyıl mimarisi şaheseri Saint Magloire Kilisesi'nde Çarmıha Gerilmiş İsa'nın bulunduğu balkon; St. Ernulph Meydanı'nın ortasındaki, Quentin Metsys'in yaptığı ferforje demir kuyu; ve şimdi Bruges Notre Dame Kilisesi'nde istirahat eden, Korkusuz Charles'ın kızı Burgonya'lı Marie'nin mozolesidir. Quiquendone'un, kremşantisi ve arpa şekeriyle ünlü olduğu da unutulmamalıdır.

Bu kasabada geçen yüzyıla kadar tek bir kavga edildiği duyulmamıştı; vagoncular asla küfretmezdi, arabacılar birbirlerine asla hakaret etmezdi, atlar asla kontrolden çıkmaz, köpekler ısırmaz, kediler tırmalamazdı. Derken 1872 yılında, kasaba Dr. Ox adlı bir kimya mühendisi tarafından gerçekleştirilen haince bir deneyin merkezi olarak seçildi. Dr. Ox, Quiquendone'da fevkalade ihtiyaç duyulan modern bir ışıklandırma sistemini temin etme bahanesiyle, aydınlatma gazını dağıtacak bir şebeke inşa etti. Ancak, saf kömürden elde edilmiş kömürleşmiş hidrojen kullanmak yerine, bundan yirmi kere daha parlak olan daha modern bir maddeyi kullandı: oksijen ile hidrojenin karışımından oluşan okshidrik gaz. Doktor bu gazı büyük miktarlar halinde üretmeyi başardı, bunun için de (Tessie de Motay'ın sisteminde olduğu gibi), sodyum manganezden yararlanmaktansa kotardığı bir bataryanın yardımıyla sadece suyu ayrıştırdı. Bu şekilde, karmaşık bir teçhizat kullanmadan, kocaman su depolarından geçecek bir elektrik akımı yollayabiliyor, sıvıyı oksijen ve hidrojen olarak ayrıştırıyordu. Oksijen bir tarafa yönlendirilirken hidrojen de –oksijen miktarının iki katıydı– diğer tarafa yönlendiriliyordu. Her iki gaz da itinayla mühürlenmiş ayrı ayrı haznelerde tutuluyordu, çünkü bir araya gelmeleri en korkunç patlamaya yol açabilirdi. Bir borular labirentinin yönlendirmesiyle iki gaz sonunda birleşiyor ve elektrik ışığıyla kolaylıkla

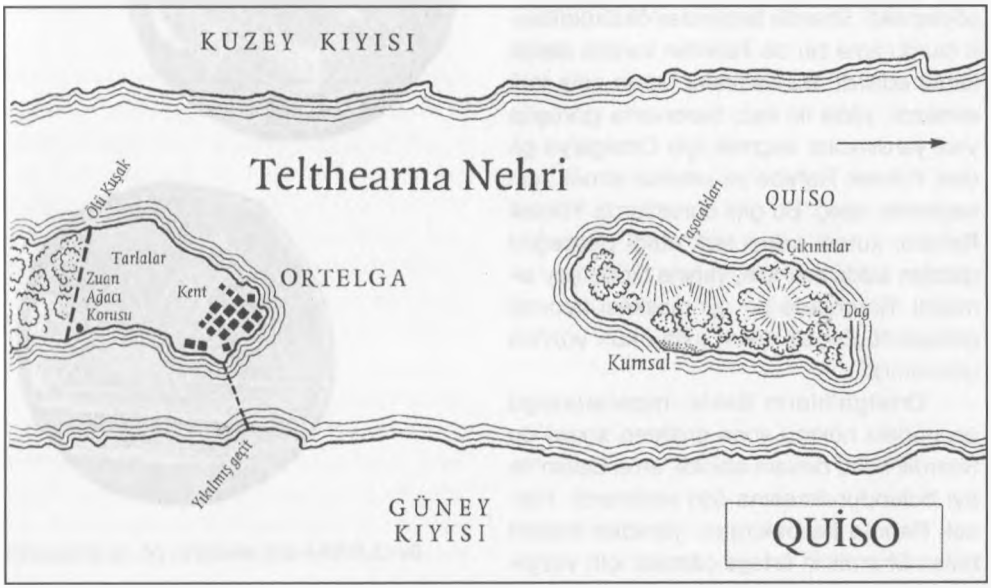
mukayese edilebilecek parlaklıkta bir alev veriyorlardı.

Bu harika gaz Quiquendone'da herkesin hayranlığını çekmekle kalmadı, pek hoş olmayan bazı yan etkileri de oldu: Quiquendone halkının karakterini, huyunu suyunu, fikirlerini de derinden etkiledi ve sakin, duygularını dışa vurmayan vatandaşlar, saldırgan ve çabucak sinirlenen haydutlar olup çıktı. Evcil hayvanlar bile katlanılmaz ve tehlikeli vahşi hayvanlara dönüştü. Meyve bahçeleri, parklar, bahçeler ve hatta bitkiler de tuhaf bir değişimin işaretlerini gösterdi. Çalılar ağaç oldu; tohumlar, dikilir dikilmez, kıvırcık yeşil başlarını gösteriyor ve birkaç saat içinde muazzam büyüklükte sebzeler haline geliyordu. Kuşkonmazlar iki ayak yüksekliğe çıktı; enginarlar kavun kadar oldu, kavunlar da balkabağı kadar; balkabakları kilise çanları kadar büyümüştü, kiminin eni neredeyse 9 ayağa varmıştı. Karnabaharlar fundalık olmuştu, mantarlar da şemsiye. Bir çileği ancak iki kişi yiyip bitirebiliyordu, bir armudun ise dört kişi güç bela hakkından geliyordu, çiçekler öyle çabuk büyüyordu ki bir keresinde Quiquendone bahçıvanı *tulipa gesneriana*'sının koca bir kızılgerdan ailesine yuva olduğunu gördüğünde neredeyse bayılıyordu. Bütün kasaba bu eşsiz türü hayranlıkla karşıladı ve adını derhal *tulipa quiquendonie* olarak değiştirdiler.

Ancak çok sayıdaki bu değişikliklerden bazıları, halkın sağlığını etkiliyordu. Hazımsızlık olaylarının sayısı üç katına çıktı (insanlar artık günde iki yerine altı öğün yemek yiyordu), sarhoşluk, gastrit ve ülser ile birçok sinir hastalığının da. Nihayet, bütün bu dönüşümlerden olumsuz olarak etkilenen Quiquendone sakinleri, 1135'te bir Virgamen ineğinin sınırı aşıp Quiquendone'daki bir tarlada otlaması gibi cılız bir bahaneyle, komşu kasaba Virgamen'e saldırmaya karar verdi. Sakinler Virgamen halkıyla savaşmaya giderken ana gaz deposunda meydana gelen korkunç bir patlama, Dr. Ox'un aydınlatma deneyine ve belki de Dr. Ox'un hayatına bir son verdi. Bugünlerde Quiquendone normal yollarla aydınlatılmaktadır, kasaba da bir seyyahın bekleyebileceği her türlü rahatlığı sunar.

(Jules Verne, *Une Fantaisie du Docteur Ox*, Paris, 1874)

QUİSO, BEKLA İMPARATORLUĞU'nun kuzey sınırını çizen Telthearna Nehri üzerinde,



ORTELGA Adası'ndan biraz daha aşağıda, kayalık küçük bir adadır. Quiso daha çok, yegâne dağı üzerindeki iki harikulade yapısıyla dikkati çeker. Bunlardan birincisi, yekpare kayadan oyulmuş, yapılması otuz yıl almış yüksek bir salon olan ve Yukarı Tapınak denen yerdir. Tapınağa, derin bir boğazın öte yanına uzanan bir ağaç kütüğünün üzerinden varılır; bu kütük, yıllar önce yok edilmiş, narin bir demir halat olan özgün Ricacılar Köprüsü'nün yerini almıştır. Boğazın kenarında, unutulmuş bir zanaatkârın eseri olan, taş döşeli geniş bir teras bulunur. İkinci ve belki de daha heybetli olan yapı, dağın yekpare taşından oyulmuş muazzam basamak ve raflardan oluşan Çıkıntılar'dır.

Quiso, vaktiyle Bekla İmparatorluğu'nda Tanrı kudretinin vücuda gelmiş hali olduğuna inanılan ayı Shardik'in kültüyle yakından bağıntılıdır. Eski imparatorluğun şanlı günlerinde kutsal Quiso Adası'na çok uzaklardan hacılar gelirdi. Ada, Yüksek Rahibe ile, hayatları Shardik kültüne adanmış bakirelerden oluşan yardımcıları tarafından yönetilirdi. Bu bakireler Ortelga Adası kadınlarından seçilip Quiso'ya getirilirler ve orada yeni isimler alırlardı; asla geri dönmezlerdi. Görevleri, ayıya bakmak ve hayvanı sakinleştirip yatıştıracak kutsal şarkılar söylemekti. Shardik tarafından öldürüldükleri olurdu ama bu da Tanrı'nın iradesi olarak kabul edilirdi. Bu bakireler adayı asla terk etmezdi; yılda iki kez, baronlarla görüşüp yeni yardımcılar seçmek için Ortelga'ya giden Yüksek Rahibe'ye refakat etmek için seçilenler hariç. Bu gibi durumlarda Yüksek Rahibe, kutsal adayı terk ettiği gerçeğini gözden saklamak için, yanına hiçbir şey almazdı. Baronlarla bir ayı maskesi takarak görüşürdü, hiçbir erkek asla onun yüzünü görmemişti.

Ortelga'lıların Bekla İmparatorluğu üzerindeki hükmü sona erdikten sonra da Shardik kültü devam ettirildi, ama Quiso'da ayı bulundurulmasına izin verilmedi. Yüksek Rahibe ile bakireler, yeniden beden bulan Shardik'in ortaya çıkması için yüzyıllarca bekledi. Bir seferinde kutsal ayıyı aramak için adadan ayrıldılar ama sonunda gene Quiso'ya döndüler; şimdi de oradadırlar.

(Richard Adams, *Shardik*, Londra, 1974)

QUİVERA, Güney Amerika'da, İndepencia Cumhuriyeti'ne komşu bir ülkedir. Burası ilk kez, 1169 yılında Galler'den ayrılan Gwyneth Prensi Owen'ın oğlu Madoc tarafından iskân edilmiştir.

Quivera, başşehir Cibola'ya, yani Donmuş Ateş Şehri'ne adını veren yakutlarıyla ünlüdür. Surlarla çevrili olan ve bir hisarla korunan Cibola, yakut madenlerine giden dik bir vadinin ağzına kuruludur. Şehirde, tavanı tamamen ince altın tabakalarla kaplı olan Hazreti Davud Kilisesi dikkate değerdir.



Bir QUİVERA altın sikkesinin ön- ve arkayüzleri.

Quivera tarihi, yakut ticaretinden çok etkilenmiştir. 1824'te yakut arayan bir grup Avrupalının gemisi kazaya uğramış, kazazedeler buraya çıkmıştı. Ülkeye, açgözlülükleriyle birlikte grip de getirerek neredeyse nüfusun tamamını haritadan sildiler. Avrupalılar iktidarı ellerine geçirmek istedi, ama layıklarını bulup alaşağı edildiler.

Quivera, kıyıdan görülebilen Santa Corona Volkanları ve sık sık kayaların düşmesi nedeniyle bu adı alan Devrilen Kayalıklar geçidiyle tanınır. Bu geçitten akan bir sıcak su nehri, yarlarla çevrili, gayzer çıkışlarıyla delik deşik bir amfitiyatroya varır. Ülkenin ortasındaki düzlükte dev eğreltiotları yetişir; büyük dağların eteklerinde bulunan, adı ağza alınmayan mağaralarda da gemiler kadar uzun, kırmızı dişli, süt beyazı, kör deniz canavarlarının yaşadığı söylenir.

Quivera madeni paraları solgun yumuşak bir altındandır, üstlerinde Madoc'un başı vardır ve *Mad. Prince. Civ.* yazılıdır. Paranın arkayüzünde üç tane üçgenden oluşan geometrik bir desen bulunur; ortadaki üçgen diğerlerinden kısa kenarlıdır, üzerinde de *Civ.* yazılıdır.

Quivera, arp eşliğinde söylenen epik baladlarıyla nam salmıştır.

(Vaughan Wilkins, *The City of Frozen Fire*, Londra, 1950)

R

RAKLMANİ, okyanusun çok ötesinde bulunan, güneşin uyuduğu ve adlarına yine Raklmani denen dindar bir halktan oluşan ulusun mutlu şekilde yaşadığı bir ülkedir. Azizler gibi yaşayan Raklmani halkı yılda sadece bir kez, takdis edilmiş bir paskalya yumurtasının kabuğu onları diğer ülkelerden ayıran engin denizde onlara doğru süzülürken yemek yerler.

(Maria Savi-Lopez, *Leggende del mare*, Torino, 1920)

RAMAJA, BABİLARY'nin başşehridir.

RAMPOLE ADASI, Güney Atlas Okyanusu'ndadır; buraya en yakın liman muhtemelen Arjantin'deki Bahia Blanca'dır. Ada bitki örtüsü açısından bereketli ve zengindir ama sadece iki alanında yaşanır. En iyi bilinen yerleşim, kıyıda dar bir koyaktaki, her biri dikenden bir çitle çevrili, dağınık bir kulübe birikiminden oluşan bir köydür. Koyak, yaklaşık üç mil uzunluktadır, eni hiçbir noktada yüz yardayı geçmez. Kara tarafındaki uçta bulunan çağlayanlar bu yerleşimle dik bir kayalığın ardındaki daha geniş bir nehir vadisinde bulunan bir sonraki yerleşim arasındaki sınırı çizer.

Adanın en tuhaf jeolojik özelliği, koyağa giren fiyordun ağzında bir çıkıntı oluşturan kaya kütlesidir. Kaya garip bir maddedendir, berrak mavi ile mor camı andırır, pembe yamaları ve beyaz damarları vardır; ışığı bir dış kaynaktan yansıtmaktansa, içinden geçiriyor gibidir. Toprak üstündeki kısmı gözleri ve ağzı açık bir kadın biçimindedir; arkasındaki taş kulecik, sopa sallayan bir ele benzer. Taşın üzerine kırmızı bir ağız ve kenarları beyazla çizili gözler boyanmıştır. Yerel sakinler bunun, Büyük Tanrıça dedikleri mabudu temsil ettiğine inanır. Balıkçılar denizden dönerken kanolarını figürün hizasına getirip, onu selamlamak için küreklerini kaldırarak yakaladıkları balıkları taştan kadına gösterirler.

Koyak insanları yamyamdır. Tenleri peksimet renginde, koyu kahverengimsi sarıdır, siyah saçları sıkıca geriye çekilmiştir. Dövmeleri vardır, vücutlarını da pis bir yağla ovarlar. Doğuştan dayanıklı bir halk oldukları halde, belki de içinde yaşadıkları pislik yüzünden, çeşit çeşit hastalık ve enfeksiyondan mustariptirler. Kabilenin erkekleri normalde çıplak dolaşır ama kadınlar kuşak, halhal ve kolye gibi çeşit çeşit süsler takarlar. Kabilenin bakireleri, parlasın diye saçlarını balık ciğeri yağı ile yağlar, tenlerine kırmızı ve sarı desenler çizerler. Dişleri suni olarak siyah ve kırmızıya boyanmıştır. Poligami normaldir; ilk zevce, haleflerinin yanında kıdem sahibidir.

Halk, daha içeride oturan kabileyle bir miktar ticaret yapar; kurutulmuş balık, istiridye kabukları ve köpekbalığı derileri, ilkel çanaklara, sert tahtalı ağaç parçalarına, meyve ve bir tür fındığa karşılık, çağlayanın yanındaki bir dizi yassı taş üzerine bırakılır. Karşılıklı anlayış bir dereceye kadar olsa da, kabileler arasındaki ilişkiler çoğu kez düşmancadır ve genellikle ticarete ilişkin şikâyetler yüzünden bazen savaşa da dönüşür. Savaş patlak verince, köydeki her şey kırmızıya boyanır, isterik danslar yapılır. Bütün genç erkekler, kulak memeleri kesilerek törenle savaşçılığa kabul edilir ve sonra da savaş için sertleşsinler diye büyükleri tarafından, onlara işkence edilir.

Kabile yasalarına göre, erkekler ancak savaşta öldürülebilir, etleri o zaman yenir. İnsan etine asla insan eti denmez; ondan daima "bir dostun armağanı" diye

söz edilir. Kemikler ve yenemeyen lokmalar Büyük Tanrıça'nın sunağı üzerine konup çürümeye bırakılır. Geri kalanı ise bu amaç uğruna inşa edilen daire şeklindeki bir kulübeye götürülür ve bu yiyecekleri birlikte tüketecek olan kabile halkına dağıtılır. Burada büyük, yassı bir taş çevresinde çömelir, sağ elleriyle birbirlerine et dilimleri ikram ederler. Görgü kuralları, yemek sırasında konuşmayı yasaklar. Törensel yemeğin sonunda, kabilenin atası "Dosta şükran" der, hepsi bu cümleciği tekrarlar.

Rampole Adası halkı delilere karşı neredeyse dinsel bir saygı gösterir; deliliğe, Büyük Tanrıça tarafından bahşedilen bir ayrım gözüyle bakılır ve delilerin eti tabudur. Bu inanç nedeniyle kabile sözde kutsal bir aysara bakar ve onu besler; kutsal aysarları şişman ve iyi olduğu sürece kabilenin bolluğa kavuşacağına inanırlar. Kutsal aysar, kabilenin geri kalanından ayrı olarak, insan kafatasları ve dev tembelhayvan kemikleriyle süslenmiş bir kulübede yaşar. Ona müstehcen desenler oyulmuş, sedef ve köpekbalığı dişleriyle süslenmiş koyu renk tahtadan bir asa verilir.

Kabile hayatının büyük kısmına tabular hâkimdir. Örneğin bazı sözcükleri telaffuz etmek tabudur. İnsanın gerçek adını vermesi de tabudur, bireyler kendilerinden üçüncü tekil şahısta söz ederler. Koyağın üstündeki açık yaylalara çıkmaya kalkışmak da tabudur. Kabilenin tabu sistemi böylece insanları adadaki en kasvetli ve en az sağlıklı noktada yaşamaya mahkûm eder. Sadece büyük sihir güçleri olduğu düşünülenlerin yaylalara gitmesine izin verilir.

Rampole Adası, boyu bir buçuk ayağa varabilen bir tür gri kertenkelenin evidir. Adada, büyük bir güneş gülüne benzeyen bir bitki de bulunur; sinekleri, kertenkeleleri ve küçük kuşları tuzağa düşürüp hazmettiği, kavrayabilen yaprakları vardır.

Ada, dev yer tembelhayvanının (*Megatherium americanum*) dünyada bulunduğu tek yerdir. Eskiden dünyanın pek çok yerinde bu hayvana rastlanmış, Patagonya ve Tierra del Fuego'da kemikleri bulunmuştur ama canlısı başka hiçbir yerde asla bulunmamıştır. Tembelhayvan, emniyet içinde ürediği yaylalarda yaşar – burada, sayısını azaltacak yırtıcı hayvan yoktur, eti de ada sakinleri için tabudur. Bu tembelhayvan fil boyutuna varabilir. Çoğu kez çamur ve bitki parçacıkları bulaşmış uzun, kalın gri tüyleri vardır; derisi ise pembedir. Hareketleri yavaş ve sarsıntılıdır. Ön ayaklarının dirseklerinde yürür, bunlar kuvvetli pençelerle silahlanmıştır. Başını aşağıda tutar, sağrısı ise vücudunun diğer parçalarından daha yukarıdadır. Hayvan çoğu kez çömelmiş durumda, pençelerini karnında tutup kuyruğunun üstünde geriye yaslanmış halde görülebilir. Çoğu kez çeşit çeşit parazitle, özellikle büyük, kara bir türüyle sarılmış haldedir. Vücudu çürümüş yosun gibi kokar, nefesi de pis kokuludur.

Tembelhayvan normal olarak körpe sürgünler ve tomurcuklanan bitkilerle beslenir ve bu tür, yaylalardaki bitki örtüsünün büyük kısmını yok etmiştir. Her tür yumurta yanında, ipnotize eder gibi göründüğü küçük hayvanları da yer. Ateşten hiç korkmaz ve Rampole Adası sakinleri, yerde kendini sürüye sürüye giderken onda habis bir hava görür.

(H.G. Wells, *Mr. Blettsworthy on Rampole Island*, Londra, 1933)

RAVENAL'İN KULESİ, Kent'teki İvybridge yakınlarındaki bir tepede, millerce uzaklıktan görülebilen yüksek bir kuledir. Toprakta ya da denizde istirahat etmesini yasaklayan bir lanetin etkisinde olduğu söylenen Richard Ravenal'e mezar olarak inşa edilmişti. Onun için de sema ile toprak arasında, kulenin yarı yüksekliğindeki sekizgen bir odada gömüldü. Ravenal başlangıçta, mavi saten ve gümüş giymiş, kılıcı yanında, cam bir pa-

nonun altında yatıyordu; ama daha sonra panonun yerine üzerinde aşağıdaki yazıtın bulunduğu büyük düz bir granit bir kaya parçası kondu:

Burada Bay Richard Ravenal'in bedeni yatıyor,
1720'de doğdu. 1779'da öldü.
Yatıyorum burada, semayla gök arasında,
Buradan geçen aziz yolcu, düşün beni,
Ve sen, mezartaşımı görmeyen,
Merhamet edip bir dua oku bari.

Ravenal'in vasiyetnamesi uyarınca, kulenin bakımı için kenara bir miktar ayrıldı; kule hâlâ bakımlıdır, ancak bazen haneberduşlar alt katlarında uyur.

Mezar odasından helezon biçiminde bir merdiven üst kata çıkar ve çevredeki kırların geniş bir manzarasını sunar.

(Edith Nesbit, *The Wouldbegoods*, Londra, 1901)

REGENTRUDE'NİN DİYARI, Kuzey Almanya'da bir yerlerdeki içi boş bir söğüt ağacı vasıtasıyla ulaşılan küçük bir yeraltı ülkesidir. Burada yağmura hâkim yorgun bir hanım olan Regentrude yaşar. Tıpkı İLAÇ ŞAPKASI'ndaki Baş Gözcü gibi, o da yağmurun ihtiyaç duyulan yere düşmesinden sorumludur ama bazen iş başında uyuyakalır. Yeraltı diyarı yer yüzeyindeki dünyaya benzer, kendine has özellikleri yoktur.

(Theodor Storm, *Die Regentrude*, Braunschweig, 1868)

RENDANG, Endonezya Takımadaları'nda, petrol bakımından zengin bir adadır; Rendang sultanları tarafından yönetilir ve Nicobar Adaları, PALA ve Sumatra'nın yüzde otuzuyla birlikte Büyük Rendang'ı oluşturur.

Rendang Adası Ortaçağ'da Araplar, sonra Portekizliler ve daha sonra da Felemenkler tarafından istila edilmişti. Rendang ordusu, Albay Dipa'nın diktatörlük döneminde, Pala'nın petrolünü elde etmek için Pala'yı istila etti. Sanayileri bakır ve böcek ilacıdır.

(Aldous Huxley, *Island*, Londra, 1962)

RENFUSA, BENSALEM'in başşehridir.

REREK, güneyde MESZRİA, kuzeyde de FİNGİSWOLD arasında, kışın geçitlerin çoğu kez karla tıkandığı yabanıl, çıplak, tepelik bir bölgedir. LAİMAK Kalesi'nin bulunduğu Owlsdale'in peyzajı, tipik bir örnektir: nehir vadisi, kâh gür çimenlerin, kâh kenarında sazlık ve turbalıkların bulunduğu gittikçe daha da yükselen, rüzgâra açık bir kırdan kıvrıla kıvrıla geçer. Tek binalar, beyaza boyalı çiftlik evleri ve tepeleri aşan harçsız taş duvarlardır. Daha alçak vadiler akçaağaç, meşe ve kayınlarla gölgelenmiştir ama tepelik alanlarda ağaç yoktur.

Kıyıya doğru, kırsal bölge daha açık bir hal alır, burada baskın olan zengin otlaklardır. Burası, Rerek'in refah içindeki özgür kasabalarının, latif bahçeleri ve balık havuzlarıyla Abaraima ve sessiz bir iç vadide bulunan zengin Bagot gibi kasabaların bölgesidir. Kasabaların çoğu ağır şekilde tahkim edilmiştir ve Rerek'in fırtınalı geçmişine tanıklık eder. Örneğin, kuzeydeki Veiring, suları onu üç yandan kuşatan bir nehrin ilmeğinde inşa edilmiştir; sağlam surları, bu doğal savunmaları pekiştirir. Ancak bütün Rerek'te en iyi savunulmuş kent ARGYANNA olsa gerektir; çünkü bu kent dört bir yanından Argyanna Düzlükleri'nin yolsuz izsiz bataklıklarıyla korunur.

Rerek'in kasabaları geleneksel olarak herhangi bir lorddan bağımsızdır ama yüzyıllar boyunca, yavaş yavaş Parry klanının kontrolü altına girmişlerdir; bu klan, kuze-

yin kasabalarıyla küçük lordlarını birbirine düşürerek, daima güç kazanmaya ve bunu pekiştirmeye yönelik manevralar yaparak hâkimiyet kurmayı başarmıştır. Parry'ler evlilik yoluyla Fingiswold kraliyet soyuyla ittifak kurmuştur; iki hanedan arasındaki evlilik, Fingiswold'un kuvvetini, Rerek'in kendi içindeki rakiplere karşı kullanmak üzere anlaşmalı olarak yapılmıştır. Ancak *Anno Zayanae Conditae* 777'de iç savaş ülkeyi parçaladı ve savaşın sonunda, ZAYANA dükü Barganax, Rerek, Meszria ve Fingiswold ülkelerinin fiilen hükümdarı oldu.

(E.R. Eddison, *Mistress of Mistresses, A Vision of Zimiamvia*, Londra, 1935; E.R. Eddison, *A Fish Dinner in Memison*, Londra, 1941; E.R. Eddison, *The Mezentian Gate*, Londra, 1958)

RHAGES, FARGESTAN'ın başşehridir.

RHİTTA'NIN MEZARTEPESİ, PRYDAİN'deki Ystrad Nehri'nin kıyılarındaki bir korunun yanındadır. Nehrin karşı kıyısında Helezoni Şato'nun harabeleri görülebilir. Mezartepesi, vaktiyle şatonun efendisi olan Rhitta'nın gömüldüğü yerdir. Rhitta esrarengiz koşullar altında ölmüştü, öldüğü sırada, Aksak Govennion tarafından, onu tehdit eden kötülük güçlerine karşı Prydain'i savunacak bir silah olarak yapılmış kılıç Dyrnwyn'i hâlâ sıkı sıkı elinde tutuyordu.

Rhitta'nın ölümünün ardından, Helezon Şatosu, Don'un oğulları YAZ ÜLKESİ'nden gelmeden önce Prydain'in kötücül hükümdarı olan Achren'in eline düştü. Daima tekinsiz bir yer olmuş Helezon Şatosu, kötülüğün meskeni halini aldı. Achren, Llyr Hanedanı'nın –geleneksel olarak, MONA kıyılarının açıklarındaki bir ada olan Caer Colur'da yaşamış kadim bir soy– son ferdi Eilonwy'yi bu buz gibi kaleye getirdi ki, Llyr Hanedanı'nın efsanevi güçlerinin kontrolünü ele geçirebilsin. Prenses yıllar boyunca şatoda yaşadı, yavaş yavaş, adını şatoya veren yeraltı tünelleri ile geçitlerinin labirentini ve Achren'in kötü doğasını öğrendi.

CAER DALLBEN'in domuz bakıcısı yardımcısı Taran, Ölüm Efendisi Arawn'ın cesetlerden yarattığı ölmeyen savaşçılar Kazandan Doğmuşlar tarafından esir alınınca işte buraya, Helezoni Şato'ya getirildi. Eilonwy, tünellerde dolaşırken Taran'ı buldu ve onun kaçmasına yardımcı olmayı kabul etti. Taşıdığı altın kürenin ışığıyla, labirent oluşturan tünellerde yollarını buldular – Eilonwy bilmiyordu ama küre aslında Llyr'in Altın Işını'ydı ve büyük güçleri vardı. Sonunda ikisi, ölü kralın kılıcına sarılmış, ölü savaşçılarıyla çevrili olarak yattığı Rhitta'nın Mezartepesi'ne ulaştılar. Bir silaha ihtiyaç olduğunu hissederek, Dyrnwyn'i kraldan aldılar. Onlar kılıcı alırken, yer sarsılmaya başladı. Bilmeden, sonunda Arawn'ın kendisini yok edecek olan silahı seçmişlerdi. Eskilikten kararmış sıradan bir silaha benzeyen kılıcın gücü öyle büyüktü ki, o Mezartepesi'nden çıkarılınca, Helezoni Şato bir mavi alev perdesiyle yok edildi. Birkaç dakika içinde şatodan geriye sadece büyük kapı girişinin parçalanmış çerçevesi kalmıştı.

(Lloyd Alexander, *The Book of Three*, New York, 1964; Lloyd Alexander, *The Black Cauldron*, New York, 1965; Lloyd Alexander, *The Castle of Llyr*, New York, 1966; Lloyd Alexander, *Taran Wanderer*, New York, 1967; Lloyd Alexander, *The High King*, New York, 1968)

RHUDAUR, ORTA DÜNYA'da ERİADOR'un batıda FIRTINA TEPELERİ'nden kuzeyde ETTENAVLAKLARI'na, güneyde DUMANLI DAĞLAR'a uzanan yabanıl, verimsiz topraklarından oluşan bir bölgedir. Bölgeyi, elflerin Mitheithel ve Bruinen diye bildiği Buzlupınar ve Gürültülüsu nehirleri akaçlar. İki nehir arasında ve Büyük Doğu Yolu'nun kuzeyinde, şimdi troller tarafın-

dan istila edilmiş olan ormanlık ve tepelik Trolbükü bölgesi uzanır. Yolun kendisi, Mitheithel'in üstündeki Son Köprü ile Bruinen'i aşan geçit arasında, bu tepelerin eteklerinde millerce gider.

Bölgenin trolleri, büyük kaba yüzleri, ağaç gövdesi kadar kalın bacakları olan kocaman yaratıklardır. Aptaldırlar, münakaşayı severler, her fırsatta seyyahları soyup öldürür, sık sık da soydukları insanların gövdelerini yerler. Troller bina nedir bilmez, inlerde yaşarlar. Şafakta yeraltında olmalıdırlar, yoksa güneşin ışığı onları taşa döndürür – yapıldıkları dağların maddesine geri dönerler ve bir daha asla hareket edemezler.

Rhudaur adını, Orta Dünya'nın çok gerilerde kalmış Birinci Çağ'ında burada krallığını kurmuş ve uzun zamandır unutulmuş olan kraldan alır. 861'de Arnor'un bölünmesiyle ortaya çıkan üç ayrı devletin en doğuda olanıydı ve kardeş devletleri Arthedain ve Cardolan'la, yüzyıllar süren yoğun bir rekabet savaşına karıştılar. Devletin resmen çöküşü, Arthedain'in düştüğü yıl olan 1974 Üçüncü Çağ'da meydana geldi.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)

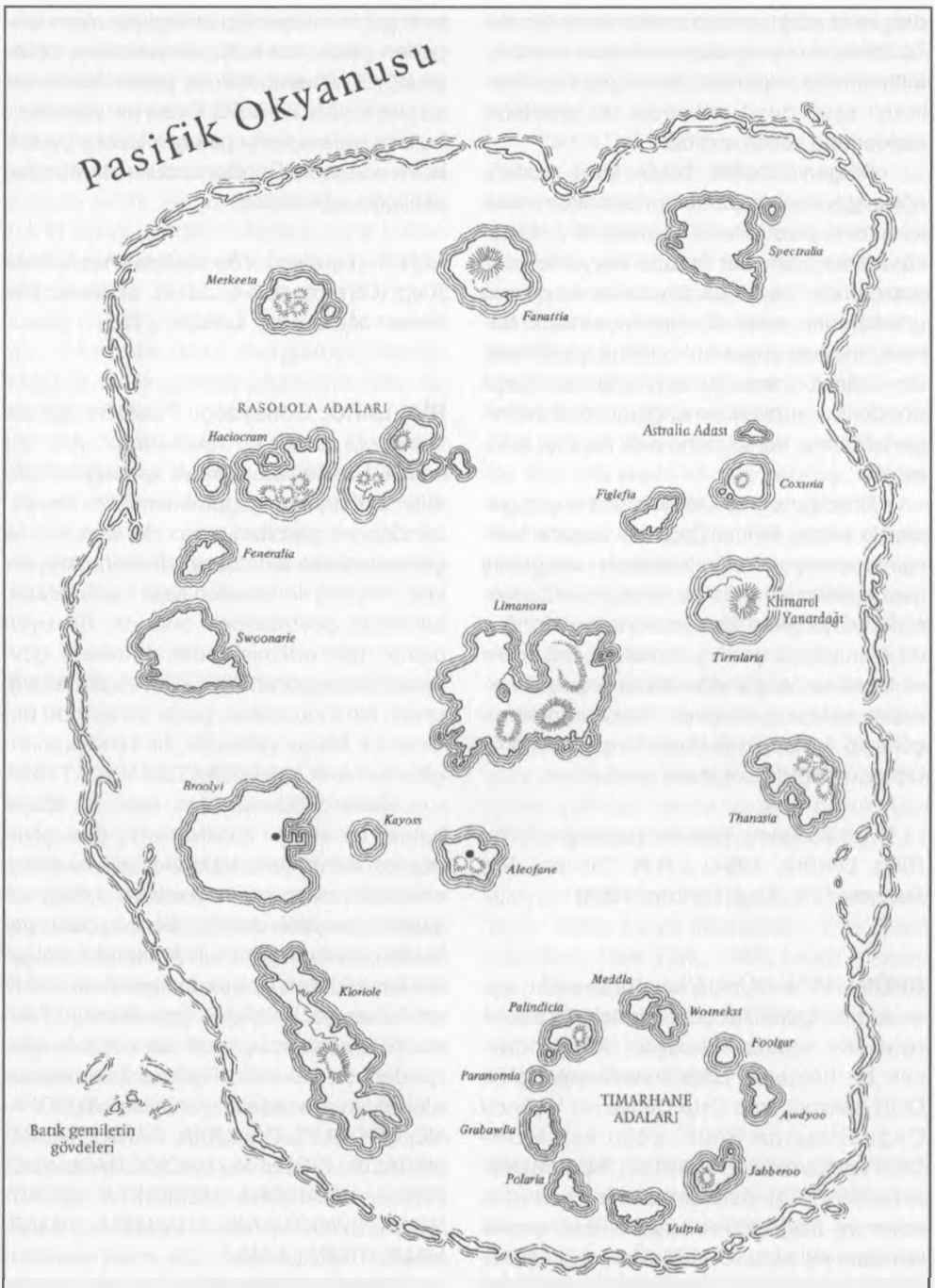
RHÛN, ORTA DÜNYA'nın doğusunda, aynı addaki içdenizin çevresindeki topraklara verilen isimdir. Gücünün doruğundayken bu bölgenin bazı kısımlarına GONDOR hâkimdi ama Orta Dünya'nın Üçüncü Çağı sırasında Rhûn, çoğu kez MORDOR'un Karanlık Efendisi'nin kışkırtmasıyla Gondor'un kimi bölümlerini taciz ve istila eden ve Doğudölleri diye bilinen çeşitli halkların evi oldu. Bu istilaların çoğu askeri saldırılardı ama bazılarının, Orta Dünya'nın bazı kısımlarını istila etmiş ama yenilmiş ve belli ki CELEBRANT OVASI'ndaki büyük muharebede ortadan kaldırılmış olan Balchoth'lara olduğu gibi, tüm milletlerin göçlerini içerdiği anlaşılıyor. Aynı bölgeden gelen son istilacılar arasında, savaşa büyük at arabalarıyla gelen Arabalılar da vardı. DAGORLAD Ovası'na yayıldılar, burada onlara karşı pek çok savaş çıkarıldı ve sonunda Gondor orduları tarafından yenilgiye uğratıldılar.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)

RİALLARO, Güneydoğu Pasifik'te, bir sis halkasıyla çevrili bir takımadadır. Adı "sis halkası" anlamına gelir ve içine giren gemiler bir daha hiç görülmemiştir. Sis yüzünden ve gemileri emip denizin dibine çeken tehlikeli akıntılar yüzünden, seyyahlara, ihtiyatla ilerlemeleri salık verilir. Hatta, takımada çevresindeki sularda, bir uyarı olarak, terk edilmiş kadim gemilerin gövdelerini bile görebilirler – bir İspanyol karaveli, ölü mürettebatı görev yerlerinde bulunan bir Malay yelkenlisi, bir Hindistan-İngiltere ticaret gemisi.

Riallaro Takımadaları, eski, su dibine batmış bir kıtanın kalıntılarıymış gibi görünür ve daha çok, vaktiyle takımadanın merkezini oluşturan volkanların erittiği kayaların manyetik demirinden meydana gelir. Sisi, muhtemelen biri Antarktika bölgesinden, biri de tropiklerden gelen iki akıntının bir araya gelişiyle oluşmaktadır. Takımada, bir mercan resifi ile kuşatılmıştır, içindeki su sakindir. Riallaro Takımadaları'nı oluşturan adalar şunlardır: ALEOFANE, BROOLYİ, COXURİA, FANATTİA, FENERALİA, FİGLEFİA, HACİOCRAM, KLORİOLE, LİMANORA, MESKEETA, SPECTRALİA, SWOONARİE, THANASİA, TIMARHANE, TİRRALARİA.

Riallaro Takımadaları yüzyılın başlarına doğru, takımadanın doğal savunmalarını aşacak kadar güçlü buhar gemisi *Daydream*'le gelen Avrupalılar tarafından ziyaret edilmiştir. Adaları gezen ve sonunda



RİALLARO TAKIMADALARI

Limanora'ya gitmesine izin verilen kaptan orada uzun yıllar boyunca yaşamıştır.

(Godfrey Sweven, *Riallaro, the Archipelago of Exiles*, New York ve Londra, 1901; Godfrey Sweven, *Limanora, the Island of Progress*, New York ve Londra, 1903)

RİALMAR, FİNGİSWOLD'un başşehridir, Midland Denizi'nin kuzey kıyısındaki bir nehrin ağzında bulunan belli başlı bir limandır. Kentin geniş sokakları ile meydanları, bir dağ çıkıntısının ikili boynuzları: Teremne ile Mehisbon arasına sıkışmıştır. Bu dağların dünyanın en yüksek dağları olduğu söylenir.

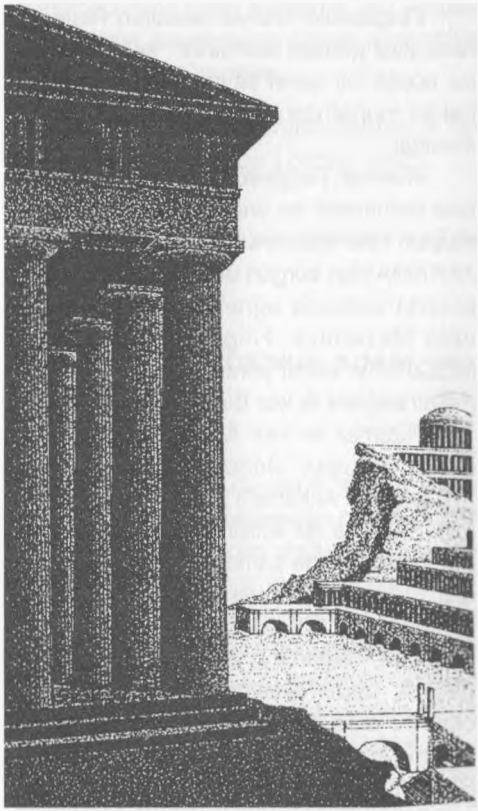
Mehisbon'un zirvesinde, saf kara mermerden, taşın karanlığını vurgulamak için perdahlanmadan bırakılmış muazzam bir bina olan Zeus Tapınağı durur. Revaktaki alınlık ve friz üzerindeki oymalar hariç, hiçbir süsü yoktur. Yakınlarda, Fingiswold krallarıyla kraliçelerinin mezarları görülebilir.

Teremne'de, Fingiswold krallarının, Revarm Vadisi'nin üstündeki bir yarda yükselen sarayı yer alır. Seyyahlar, gözden uzak durması için garip bir şekilde tasarlanmış olan Kraliçe'nin Bahçesi'ni ziyaret etmeye çalışmalıdır: Doğuya ve batıya bakar; boş bir duvar onu kuzey rüzgârından korur. Bahçenin doğu ve batı duvarlarındaki mazgallar, dağlarla sekiz yüz ayak aşağıdaki denizden manzaralar sunar. Bahçenin orta süsü, oval biçimde bir havuzdur; granit bir yaya yolu ve laciverttaşı ile sedeften yapılmış sıralarla çevrilidir, üzerinde zambak, ayçiçeği, küçük karanfiller ve dağçiçekleri ekilmiş ikili bir teras uzanır. Durgun sulardan bir Aphrodite Anadyomene heykeli yükselir.

Sarayın en meşhur odası, bir çarmıh şeklinde inşa edilmiş olan kubbeli Denizatları Salonu'dur. Duvarları yeşim kaplama, kolonları laciverttaşındandır. Kuzey ucunda, deniz mavisi büyük kaya kristali bloklarından oyulmuş iki denizatının iki yanında durduğu yeşim bir merdiven vardır.

Ancak sarayın en eski bölümü, Mantikor Galerisi'dir. Beyaz çizgili gri taştan uzun masalarla çevrilidir; iskemlelere ipek minderler konmuştur. Kırk dört asılı lambayla aydınlanan Mantikor Galerisi adını, vaktiyle Fingiswold'un güneyindeki Wold'un (Bozkır) kumul alanlarının sakini olan ve şimdi yalnızca BASİLİSK ÜLKESİ'nde bulunan ünlü Mantikor'u gösteren bir duvar resminden alır. Fingiswold Mantikoru, bir aslanın pençeleriyle yelesine, bir kirpinin arka kısmına, bir akrebin kuyruğuna ve, Merhamet gibi, bir insan yüzüne sahipti.

Saraya, Rialmar Kenti'ndeki pazaryerinden kıvrılıp bükülerek gelen bir zafer yoluyla yaklaşılır; iki yanında gül pembesi mermerden sütunlar sıralıdır. Bayram gecelerinde, bu sütunlara alev alev yanan meşaleler konur ve böylece yol da bir ateş yılanının büklümlerine benzer.



RİALMAR'daki Kraliyet Sarayı'nın Zeus Tapınağı'ndan görünüşü.

Fingiswold kraliyet ailesinin Rialmar'a refakatsiz gitmesi âdettendir; şehir halkı bunu büyük bir şeref sayar, hükümdarlarının hakiki muhafızlarının kendileri olduklarına inanırlar.

Rialmar, Fingiswold'un başşehri olarak, ülke tarihindeki en önemli olaylarla ilintili olmuştur. Kral Mardanus, muhtemelen komşu AKKAMA'dan sürgün olan Aktor tarafından, burada suikasta uğramıştır. Mardanus'un oğlu Mezentius, Fingiswold, REREK ve MESZRİA'yı kendi yönetimi altında birleştirme stratejisini ilk kez burada tasarlamıştır.

Rialmar iki kez Akkama'lı istilacılara teslim olmuştur. *Anno Zayanae Conditae* 770'te, şehir Akkama'lı Sagartis'in eline geçmiş, Sagartis de iletişim hatları kopana kadar burayı elinde tutmuştur; Sagartis'in kendisi, Rialmar önlerindeki büyük muharebede ölmüştür. 777'de Mezentius'un ölümünün ardından, Sagartis'in oğlu Derxis, şehri ele geçirdi, saldırı sırasında Kraliçe Antiope'yi öldürdü ama daha sonra güneye, Rerek'e yürümeye çalıştığından yenilgiye uğradı ve Rialmar bir kez daha istilacılardan kurtulmuş oldu.

(E.R. Eddison, *Mistress of Mistresses, A Vision of Zimiamvia*, Londra, 1935; E.R. Eddison, *A Fish Dinner in Memison*, Londra, 1941; E.R. Eddison, *The Mezentian Gate*, Londra, 1958)

RİNGS, güney İskoçya'daki Galloway'de bir Elf sarayıdır. Rings, birçok yönden Avrupa'ya serpiştirilmiş diğer Elf saraylarına benzer. Ancak burası, bir hayaletin musallat olduğunun bilindiği tek Elf diyarıdır. Elfler ve periler, ömürleri çok uzun olsa da, fanidirler ama ruhları yoktur. Rings'in pek saygın Mabeyincibaşı Sir Glamie'nin ölümünden sonra saraya musallat olduğu görülünce, damarlarında bir miktar insan kanı aktığı da ortaya çıkmıştı; muhtemelen, geçmişte bir noktada bir peri ile bir insan arasındaki bir ilişkinin sonucu olarak. Bunun kendisi bile bir skandal çıkarmaya yeterdi ama, hayaletin ortaya çıkışının ölümden sonraki hayat hakkında sağlıksız akıl yürütmelere de yol açacağından korkuluyordu. Sir Glamie önce sadece işçi perilere görünüyordu ve muhakkak elinde bir balıkla ortaya çıkıyordu; yaşarken tutkulu bir olta balıkçısıymış, yakaladığı balıkların çoğu da hâlâ Kuzey Salon'un camekânlarında saklanır.

Başlangıçta Sir Glamie'nin hayaleti, popülerlikten uzak sayılmazdı; ne var ki bir peri bahar temizliği yaparken beklenmedik bir şekilde ona rastlayınca, bu evre sona erdi. Perinin yüz hatları, şeklini ebediyen bozan dehşetle kısılmış gözlerle, donup kaldı. Ondan sonra, Rings'de yolunda gitmeyen her şey hayalete yoruldu. Sir Glamie'nin kayıtlara geçmiş son ortaya çıkışı, hayaletler hakkındaki bir konuşmaya müdahale edip münazaracılara neden söz ettiklerini bilmediklerini söylediği zamandır. Sonra ortadan kayboldu ve bir daha şatoda görünmedi ama zaman zaman, eski balıkçılık mekânı olan nehir kıyısında gezinir.

(Sylvia Townsend Warner, *Kingdoms of Elfin*, Londra, 1972)

RİP VAN WİNKLE'IN KÖYÜ, New York Eyaleti'nin yukarı kısmında, Catskill Dağları'nın eteklerindedir.

Köy, Amerika'ya yerleşen ilk Felemenk kolonicilerin bazıları tarafından kurulmuştur. Ziyaretçiler bugün de kafesli pencereli, kalkan duvarı cepheli ve rüzgârhorozlu tuhaf sarı tuğla evleri görebilir. Köyün yakınında, Henry Hudson'un yol arkadaşlarının (Hudson Nehri'nin kâşifleri) hayaletlerinin dokuz kuka oynadıkları küçük oyuğa hayran kalabilirler. Oyunlarının sesinin bir yaz öğleden sonrasındaki gök gürültüsünü andırdığı söylenir. Bir ziyaretçi oyuncularla içki içmeye davet edilirse, mükkünse eğer bu teklifi geri çevirmelidir, çünkü içkiler, muhtemelen, uyuyanın yirmi yıl kadar sonra uyanacağı derin bir uykuya yol açacaktır.

İngiliz idaresi altındayken köyün sakinlerinden biri olan Rip Van Winkle, kadim Felemenklerle birlikte içti ve bütün devrim savaşı boyunca uyudu. Sonunda kendi kızı onu evlat edindi ve ömrünü Bay Doolittle'ın otelinde, dinlemek isteyen herkese hikâyesini anlatarak geçirdi.

(Washington Irving, "Rip Van Winkle", *The Sketch Book of Geoffrey Crayon, Gent.*, New York, 1819-20)

RİSPA, FELSEFE ADASI'nın başşehridir.

RİVAYET ADASI, ALTIN EŞEKLER ADASI'ndan pek uzakta olmayan büyük bir adadır. Çoğu kez açık olmayan nedenlerle yıkıcı savaşlar içinde olan bu adada, otuzdan fazla krallık ve yarım düzine cumhuriyet vardır – ya da, son sayıma göre vardı. Başlıca askeri strateji, askerlerin "Sus, söyleme!" diye haykırarak kulaklarını tıkayıp kaçmasından oluşur.

Rivayet'in koşucular için bir cennet olduğu kuşkusuzdur. Halk gece gündüz koşturup durur – ancak ülke bir ada olduğundan, sonunda kıyı çevresinde koşturmak durumunda kalırlar. Ziyaretçiler, onlara sürekli idmanlarında, bir domuzu kırkan bir centilmenin öncülük ettiğini görecek. Domuzun çığlıkları onları daha hızlı koşmaya teşvik eder ve sonunda onun yününü alacakları düşüncesiyle moralleri de yüksek kalır. Arkalarından tel ve Kanada zamkıyla yapılmışa benzeyen bir dev koşar ve sudan başka hiçbir şey içmediği halde hep içki kokar. Dev gözlük takar, elinde bir kelebek ağı vardır ve ordonat haritalarından neşterlere forsepslere varana kadar her tür bilimsel teçhizatla bezenmiştir. En tuhaf tarafı ise geri geri koşması ve ada halkının yüzlerce yıldır onu kovaladığını, taşladığını ve ona "bir Venedikliyi dövüp devlete ihanet eden habis ve türbanlı bir Türk" dediklerini iddia etmesidir – hiç anlayamadığı bir suçlamadır bu. Tek isteği adalılarla dost olmak ve onlara "işlerine yarayacak" bir şey söylemektir, ama onlar kendisiyle herhangi bir ilişki kurmayı inatla reddeder. Bu yüzden de bu sürekli kovalamaca, birçok ziyaretçiye keyif vererek, sürüp gider.

(Charles Kingsley, *The Water-Babies: A Fairy Tale for a Land-Baby*, Londra, 1863)

RİYAKÂRLIK ADASI, bkz. CHANEPH ADASI.

ROBİNSON CRUSOE'NUN ADASI, bkz CRUSOE'NUN ADASI.

ROHAN, Atçanyurt da denir, ORTA DÜNYA'nın en önemli krallıklarından biridir. Rohan batıdaki İsen Nehri'nden doğudaki ULU NEHİR'e kadar uzanır. Sınırı kuzeyde FANGORN ve Kireçışığı Nehri, güneyde ise AK DAĞLAR'dır. Güneydoğuda Mering Deresi ve Entsuyu, Rohan ile GONDOR arasındaki sınırı çizer. Entsuyu Nehri Fangorn'da yükselir ve Ulu Nehir'e dökülmeden önce, Rohan'ı aşar.

Rohan zarafet ya da güzellik yönünden emsalleri olmayan meşhur atlarının büyük sürüler halinde serbestçe koşuşturduğu bereketli otlaklarıyla hoş, cömert bir ülkedir. Birkaç bölgeye ayrılmıştır. Kuzeyde, Batı Emnet ve Doğu Emnet, Entsuyu'nun iki tarafında yer alır. Batı Emnet düz ve ağaçsızdır, millerce uzanan büyük ovaları vardır; otlar yer yer bel boyuna çıkar ve geçmesi tehlikeli bir arazidir, çünkü sallanan otlar birçok güvenilmez havuzlarla batakları gözden saklar. Kuzeye giden ana yol, toprağın daha sağlam ve daha sıkı olduğu Doğu Emnet'i aşar. Güneyde, Ak Dağlar boyunca Doğuağıl Vadisi vardır. Batıağıl Vadisi, Ak Dağlar ile İsen Nehri arasındaki alandır ve normalde Hornburg'u, MİĞFER DİBİ girişini koruyan büyük hisarda oturan Batıağıl Vadisi'nin Efendisi'nin yönetimi altındadır. En doğuda, Ulu Nehir'in ötesinde, otlaklar yerlerini kurak Boz Topraklar'a bırakır. Krallığın başşehri, Ak Dağlar'ın eteğindeki Karçayı'nın kıyılarında bir hisar olan EDORAS'tadır. Burası krallığın

belki de nüfusu en fazla alanıdır ve yönetimdeki ailenin vatanıdır.

Rohirrim ya da Rohan'lı insanlar gururlu, iradesi kuvvetli bir halktır; cömertlikleri, güvenilirlikleri ve cesaretleriyle tanınırlar. Fiziki görünüşleri karakterlerine uyar; uzun boyludurlar, kuvvetli ve sert yüzleri vardır, saçlarını uzun örgüler halinde sırtlarına bırakırlar. Rohan Atlıları, ülkenin meşhur süvarileri, dizlerine kadar uzanan zırh ceketler giyer, hafif miğferler takarlar. Savaşa çeşitli silahlarla, yaylar ve oklarla giderler, mızraklarıyla kılıçları yanlarından sarkar. Resimli kalkanlarını omuzlarında taşırlar. Hem binicilikleriyle, hem de –pırıl pırıl boz derili, uzun yeleli büyük, güçlü hayvanlar olan– süratli atlarıyla tanınırlar. Rohan'ın en muhteşem atları, Mearas'tır ve kural olarak kraliyet üyelerinden başkasının onlara binmesine izin verilmez. Mearas'ın ilki olan Felaróf, efsanelere konu olmuştur. Felaróf bir tayken, ülkenin efendilerinden ve büyük bir at terbiyecisi olan Léod tarafından yakalanmıştı. Büyüdüğü zaman Léod ona binmeye teşebbüs etti, at huysuzlandı ve onu ölümüne götürdü. Sonra Léod'un oğlu Eorl, Felaróf'un peşine düştü ve bu ölümü telafi etmek üzere özgürlüğünden vazgeçmesini talep etti. At anladı ve boyun eğdi; o andan itibaren Eorl'un bineği oldu, onun sözünü dinledi, ne koşum, ne de geme ihtiyaç gösterdi. Eorl kral oldu, Felaróf'un soyundan gelenler de ondan sonra Rohan krallarına hizmet etti. Théden'in saltanatı sırasında Mearas'ın başı, olağanüstü hıza ve dayanıklılığa sahip gümüş rengi güzel bir hayvandır ve Yüzük Savaşları'nda büyücü Gandalf'ın bineği olarak büyük hizmet vermiştir.

Rohirrim, ANDUİN VADİLERİ'nin Kocaoğlangiller'inin ve KUYTUORMAN'ın batısında yaşayan insanların akrabalarıdır. Uzun süre GONDOR'un sağlam müttefikleri olmuşlardır ve Gondor ile RHÚN'dan gelen saldırgan Doğudölleri arasındaki savaşlardaki sadık hizmetleri nedeniyle kendilerine, vaktiyle Gondor'un Calenardhon adlı eyaleti olan şimdiki toprakları verilmiştir. Gondor uzun süredir doğudan gelen baskınlar ve saldırıların sıkıntısını çekiyordu, ama Rohirrim'in yardımıyla CELEBRANT OVASI Muharebesi'nde tayin edici bir zafer kazanıldı. Genç Eorl komutasındaki Rohirrim (adları sözcük anlamıyla "at-efendisi" anlamına gelir), şimdiki vatanlarına yerleşti, yeşil ovalarda atlarını yetiştirdiler ve DUNHARROW ve Miğfer Dibi'ndeki kaleleri yeniden inşa ettiler.

Rohan ile Gondor arasındaki eski ittifak hiç bozulmadı ve At Efendileri, Orta Dünya'yı etkileyen Büyük Yüzük Savaşı'nda hayati bir rol oynadı. Savaşın başlarında Yüzük Kardeşliği'ne Rohirrim yardım etti. Ama bu sefer Rohan'ın kendisi de şer güçlerinin tehdidi altındaydı. Théoden, o sıralar İsengard'ı üs edinmiş büyücü Saruman'ın muzır etkisi altına girmişti. Saruman, hizmetkârı Grima ya da Solucandil vasıtasıyla, Théoden'i, savaşamayacak kadar yaşlı ve halsiz olduğu ve Rohan'ı savunmak için sadece tamamen savunmacı bir stratejiye ihtiyaç olduğu konusunda ikna etti. Grima'nın etkisi sonunda Gandalf'ın etkisiyle aşıldı ve Théoden, tam vaktinde, otoritesini yeniden ortaya koydu. Yüzük Kardeşliği'nin bazı üyeleriyle güçlerini Miğfer Dibi'nde topladı ve burada Saruman'ın güçleri ezici bir yenilgiye uğratıldı. Savaşın daha sonraki aşamasında, MİNAS TİRİTH halkı MORDOR güçlerine karşı yardım talep etti ve Théoden ile Rohirrim atlarını hızla oraya sürdü ve PELENNOR ÇAYIRLARI'ndaki muharebeye katıldı. Théoden burada öldü.

Rohan'ın bütün kralları gibi Théoden de geleneksel biçimde, Edoras'ın üzerine inşa edilmiş olduğu tepenin eteğine gömüldü. Kralların on yedi büyük höyüğü, Karçayı'nın doğu kıyısındadır Höyükler, "Hep akılda" anlamına gelen adları (*simbelmyne*) hem yetiştikleri yere hem de yıl boyu çiçek açtıkları olgusuna gönderme yapan küçük beyaz çiçeklerle kaplıdır. Rohan savaşçıları da höyüklere gömülür; ama düşmanlarının bedenleri soyulur ve sonra da yakılır.

Rohirrim'in kendi dilleri (Atçanyurt dili) vardır ama Efendiler normalde, Orta Dün-

ya'nın ortak dili olan Westron'u konuşur, kendi yerli dillerinden birkaç cümlecik kayıtlara geçmiştir. Rohan'ın dışında pek az kişi onların dilini konuşur.

Rohan'ın yazılı bir dili yoktur, kültürü de büyük ölçüde geçmişin kahramanlarını ve onların Rohirrim'in Minas Tirith'e büyük at sürüşü gibi kahramanlıklarını kutlayan şarkılar ve baladlardan ibarettir. Başka şarkıları Fram'ın nasıl önlerine düşüp onları Eotheod'a, Rohan'a yerleşmeden önce yaşadıkları bölgeye götürdüğünü ve Fram'ın GRİ DAĞLAR'ın ejderhası Scatha'ya karşı zaferini anlatır. Fram ejderhanın hazinesi üzerindeki iddialarını tanımayı reddettiği için bunun cücelerle Eotheod halkı arasında uzun süren bir düşmanlığa yol açtığı söylenir. Rohirrim'in, Orta Dünya'nın geri kalanı hakkındaki bilgisi, kadim şarkılarından geliyor gibidir. Örneğin, Yüzük Kardeşliği'nde SHİRE'dan hobitlerin de bulunduğunu görünce şaşırmışlardır. Daha önce hobbitlerin ya da onların deyişiyle Buçukluklar'ın, sadece geçmişin şarkılarında var olan efsanevi yaratıklar olduğuna inanıyorlardı.

Rohan sancağı, Eorl Sülalesi'nin düz yeşil bir zemin üzerinde beyaz bir at olan armasını taşır.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)

ROKE, YERDENİZ'in İçdeniz'inin merkezinde önemli bir adadır. Roke, Yerdeniz'in kalbi, takımadanın yaşamı açısından elzem olan büyücülerin eğitildiği yerdir. Ada önemli bir ticaret merkezi değildir ama, takımadanın işlerinin çoğu, Roke'un limanı Thwil'den yürütülür.

Liman küçüktür, limandan başlayıp üç tarafından yüksek evlerle çevrilmiş bir meydana giden tıkış tıkış bir dik sokaklar yığınından ibarettir. Meydanın dördüncü yanı, büyük taş bloklardan yapılmış bir binanın duvarıyla çevrilidir. Burası Yerdeniz'in sihrinin merkezi olan Roke Okulu'dur. Roke halkı burada öğretilen büyülere o kadar alışmıştır ki, kendileri de yarı-sihirbaz olup çıkmıştır. Bir oğlanın balığa dönüşmesi ya da bir evin havaya uçması karşısında gözlerini bile kırpmazlar, çünkü bunun sadece eğlence arayan bir çırak büyücünün bir başka şakası olduğunu bilirler. Adanın havası bile büyüyle kontrol edilir, Yelanahtarı Usta denen bir büyücünün işidir. Roke'un çevresindeki sular efsunludur, İçdeniz'in başka yerlerinde ne tür bir fırtına kükrüyor olursa olsun, sakin kalırlar. Meşhur Roke Rüzgârı, adayı kötücül güçlerden korur ve sakin ve huzurlu tutar.

Roke, Yerdeniz'in en büyük büyücüsü olan Başbüyücü tarafından yönetilir. Başbüyücü, Tüm Adaların Kralı dışında kimseye hesap vermez, bunu bile ancak kendi rızasıyla yapar. Meslektaşları, Yerdeniz'in büyük lordları ve prensine eşdeğer olan Roke Ustaları'dır. Ustalar büyü sanatının hem uygulayıcısı, hem hocasıdır, her birinin kendi özel bilgi alanı ve becerileri vardır: Kapıcı Usta, Yelanahtarı Usta, İsimci Usta (uzmanlık alanı, ejderhaların dili olan Kadim Lisan'ın öğretilmesidir), Şifacı Usta, Dönüşüm Ustası (gerçek değiştirme sanatını öğretir), Şekillendirme Ustası, Çağrı Usta (dünyadaki yaratıkları isimleriyle çağırma sanatında uzmandır), Okuyucu Usta ve El Usta.

Ustalar sadece kendilerine ve Başbüyücü'ye hesap verirler. Yönetimdeki Başbüyücü ölünce, bu Ustalar arasından halefi seçilir.

Büyü temelde, denge ya da *equilibrium* kavramıyla ilgilidir. En basit haliyle bu, her şeyin dengede tutulması gerektiği ve herhangi bir büyünün etkisinin bütün kapsamıyla göz önüne alınması gerektiği anlamına gelir. Bu yüzden de bir adaya yağmur getiren büyü, bir başkasına kuraklık getirebilir. Denizin bir kısmındaki sükûnet, başka bir yerde fırtınayla sonuçlanabilir. Roke'ta öğretilen büyü, bireylerin kendilerine güç veren bir sanat değildir; gerçek büyücü arzularıyla ya da bir güç dileğiyle hareket eden kişi değil, dengeyi korumak için hareket eden ve gerekli olanı yapan kişidir.

Roke'a eğitilmeye gelenler çoğu kez başka büyücüler tarafından tavsiye edilir, bazıları da kendi isteğiyle gelir. Ne var ki Okul'a ancak bunu yapacak gücü olanlar girebilir ve kimsenin Roke'a şans eseri gelmediği söylenir; Thwil halkı genellikle yabancılara Okul'un yolunu tarif etmeyi reddeder ve akıllıya soru gerekmediği, aptalın da boşuna sorduğu şeklinde bir açıklamada bulunurlar. Okul'un eşiği, kaderinde büyücülük yazılı olmayanlar tarafından aşılamaz; hiçbir çırak izni olmadan ya da eğitimini tamamlamadan okuldan ayrılamaz. Kapı dışarıdan düz tahta gibi görünür. Gerçekte ne olduğu ise görülebilir; tek parça halinde olan ejderha dişinden oyulmuştur. Geride, Başbüyücü'nün yeni çırakları karşıladığı ve burada ona sadakat yemini ettikleri Çeşmeli Avlu uzanır. Okul'un kendisi lüksten uzaktır; öğrenciler sade bir hayat sürer, aydınlanmamış taş hücrelerdeki sert şiltelerde yaşar. Roke topluluğu erkeklerin hâkimiyeti altındadır ve kadınların salonlarında oturduğu ya da şölenlerinden birine davet olunduğu çok nadirdir. O zaman bile, daha eski Ustalar'ın çoğunluğu, onların varlığını onaylamaz görünür.

Bir büyücünün eğitilmesi uzun zaman alır. Çırak olarak öğrenci, daha sonra uygulayacağı temel sanatları öğrenir: büyürüzgârından yararlanmak ve tekneye sözle emir vermek suretiyle gemicilik, geçmişin irfanını ve şarkılarını incelemek ve Dönüşüm sanatının basit numaraları ile gözbağcılık öğrenmek. Çıraklığı tamamlayınca, yeni statüsünün bir işareti olarak cüppesi için gümüş bir toka alır. Sonra asası için çalışmaya başlar; asa, büyücünün görev nişanı ve en büyük büyülü silahıdır. Çıraklar genelde eğlenceye düşkün olur, küçük gözbağı üyülerinden ve büyülerle yaratılan, yumuşak, hareket eden bir ışık olan tılsımışığını yaratmaktan çok hoşlanırlar. Gümüş tokalarını aldıklarında ise genelde sakin, temkinli erkeklerdir, kullanmak gerekmediği zaman becerilerini kullanmakta isteksiz davranırlar. Eğitimlerini tamamladıktan sonra sihirbazlar dünyaya açılır. Kimileri adaların büyük lordlarının saraylarında çalışmaya gider diğerleri de kendilerine verilenin karşılığını büyü yapmakla ödeyen, gemilerle yolculuk için havayı kontrol eden ya da büyüyle geminin rotasını tayin eden gezginler olurlar.

Okul dışında Roke'ta iki önemli yer vardır. Biri, denizin yüzüne yükselen ilk toprak olduğu söylenen Roke Tepesi adlı çimenlik tepedir; dünya sona erdiğinde dalgaların altına göçecek son toprağın da burası olduğu söylenir. Diğeri ise, elde önemli bir konu olduğunda Ustalar'ın buluştuğu Varlık Korusu'dur. Başbüyücü'yü seçmek için de burada toplanırlar; böyle durumlarda Koru'yu dokuz sessizlik duvarı korur. Koru hep hareket halinde gibidir, sabit bir yeri yoktur sanki, ama bir patika daima doğrudan doğruya oraya gider. Kimileri, patikanın çevresinde zaman ve dünyanın yolunu şaşırdığını ve aslında bunların daima hareketsiz durduklarını söyler. Koru'daki ağaçların, takımadanın Hardik dilinde isimsiz olan kocaman gri gövdeleri vardır.

Roke ve güneydeki bazı adalar Yerdeniz'de *otak*'ın bulunduğu tek yerlerdir. *Otak*, ipek gibi koyu kahverengi tüylü, parlak gözlü, küçük bir memelidir. Herhangi bir sesi yoktur, huysuz bir küçük hayvandır, daha çok fare yiyerek yaşar. *Otak*'lara evcil hayvan olarak bakıldığı nadirdir. *Ender* doğanı ise, gene Roke'ta bulunur; kahverengi ve beyaz çizgili bir balık şahinidir, atmacadan daha büyük olan cüssesi ve sarı pençeleriyle göze çarpar.

(Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea*, New York, 1968; Ursula K. Le Guin, *The Tombs of Atuan*, Londra, 1972; Ursula K. Le Guin, *The Farthest Shore*, Londra, 1973)

ROMA, Edom İmparatorluğu'nun başşehridir (İtalya'nın başşehri Roma ile karıştırılmaması gerekir). Ziyaretçilerin Roma'ya sadece şehrin tam merkezinde bulunan, tarif olunamaz bir güzelliğe sahip muazzam büyüklükteki kuleyi görmek için gitmeleri tavsiye olunur. Kulenin, dünyanın dört bucağına bakan, sür-

gülü ve kilitli dört cümle kapısı vardır. Kadim bir göreneğe göre, her yeni Edom imparatoru taç giyer giymez her kapıya yeni bir kilit asmalıdır. Ziyaretçi, çok sayıda kilidi çıkarmayı başardığında her kapının arkasında garip, sihirli bir sahne bulacaktır. Birincisinin gerisinde, içinde bir kan gölü olan, latif ağaçlarla dolu muazzam büyüklükte bir bahçe görecektir. Havuzun yüzeyinde, demir bir taç yüzer ve etrafında, genç bir koru gibi dolaşık, birbirini sıkı sıkı tutmuş pek çok insan eli vardır. İkinci kapının gerisinde, ziyaretçi karanlıktan başka bir şey görmeyecektir ama ayaklarının altında ılık bir insan bedenleri kitlesi hissedecektir. Birden bir sürü mum yanacak ve yer, gündüz gibi aydınlanacaktır. Ziyaretçi o zaman bir Yahudi tapınağında durduğunu anlayacaktır. Ölü gibi yatan bedenler ayaklanacak ve, dudaklarından kıvılcımlar uçarak, dua etmeye başlayacaktır. Kanatlarında beyaz giysili müstesna bir adam taşıyan melekler ziyaretçiye doğru süzülecektir. Nihayet, insanlar ölü gibi yere serilecek, mumlar sönecek ve tapınak yeniden karanlıkla dolacaktır. Ziyaretçi üçüncü kapının arkasında harikulade şekilde oyulmuş, onluk desteler halinde bağlanmış hâlâ yeşil ve uzun, yassı, taze ot dolu, altın bir sanduka bulacaktır. Dördüncü ve son kapının arkasında ise ziyaretçi odaları altın, gümüş, inci ve değerli taşlarla süslenmiş, kırmızı mermerden bir saray keşfedecektir. Bu sahnelerin anlamını kavramak için ziyaretçinin kendi seçeceği bir müneccime danışması tavsiye edilir. Müneccim eğer ziyaretçiye üçüncü kapının arkasındaki bölmeye girip sandukanın kapağını açmasını ve desteler halinde bağlanmış otların yapraklarını ayırmasını tavsiye ederse, ziyaretçi onun önerisine aldırmaması için uyarılır. Bir Edom imparatoru bu öneriye uymuş ve aslan kükremesi gibi sağır edici bir böğürtü çıkararak imparatorun ödünü koparıp ölmesine yol açan iki başlı bir buzağının saldırısına uğramıştır.

(An-Ski [Solomon Samuel Rappaport], *Gesamelte Shriften*, Varşova, 1925)

ROMA DEVLETİ, kuzey İngiltere'nin altında, en azından üç yüz mil genişliğinde bir yeraltı denizinin çevresindedir. Yerleşimler batı kıyısına ya da tatlı su bulunan yerlere serpiştirilmiştir. Bu meskûn alan, damlarını –yani yerkürenin yüzeyini– destekleyen dağların eteklerine kadar uzanan kıraç topraklar ve bataklıklarla çevrilidir. Kuzeyde denizin sınırını büyük, dik bir kayalık çizer.

Yerleşim ve şehirlerde, sözcüğün kabul görmüş anlamıyla ev yoktur, sadece çitlerle çevrili ve sıralarla döşeli kapalı yerler bulunur. Tek belli başlı binalar, etraflarına duvar çekilmiş ama tavanları olmayan banyolardır. Bunlar taş zeminlerden kazılmıştır ve duvarlar boyunca akan suyu olan hazneler bulunur. Banyolar geride, uyumak için divanları olan büyük kapalı bölmelerdedir. Şehirler ve yerleşimler, her biri belirli bir ticaret ya da sanayiye ait büyük komplekslere bölünmüştür. Her topluluk, mümkün olduğu ölçüde kendi kendine yeterlidir.

Roma Devleti, bireyin devlete tam itaati üzerine kuruludur, bu sistem insanların onları çevreleyen karanlığa duydukları korkudan doğmuş gibi görünür. Devletin ve ırkın varlığını sürdürmesi için elzem olmayan her şey bastırılmıştır; fiziksel şiddet ya da isyan imkânsız kılınmıştır. Korku ve ipnotizma yüzünden boş bakışlı otomatlara dönen halkın çoğunluğunun, güçlü ipnotik bakışlarıyla tanınan kadiri mutlak Bilgi Ustaları'nın denetimindeki devlet tarafından onlara bağışlanmış olan dışında hiçbir istemleri yoktur. Eğitim sistemi kitlelerde bu koşulu meydana getirmek üzere tasarlanmıştır. Öğretmenlerin görevi, bireyin yok edilebileceği ipnotik bir durum yaratmak için alçak perdeden müzik ve ritmik danslardan yararlanarak, çocukların hayatiyetini ve entelektüel merakını yok etmektir. Çocuklar daha sonraki yıllarda yapacakları iş için gereken bilginin mutlak surette asgarisini öğrenir, çünkü Bilgi Ustaları'na göre, gereksiz bilgi zehirli yiyecekler kadar zehirlidir. On altı yaşına geldiklerinde öğrenciler neredeyse tamamen insanlıktan çıkmış durumdadır ve gelecekte-

ki işleri için eğitime başlarlar. Aynı zamanda onlara, konuşmanın yerini almış olan düşünce-iletimi öğretilir; Latincenin bir biçimi olan dili sadece çocuklar ve eblehler kullanır. Eğitimin son aşamalarında, zihin-teşrihi yapılır, belli eğilimler pekiştirilir ve diğerleri tamamen silinir. Böylece tek tek herkesin, ülkelerinin inanç, sevgi ve sevinç temeli üzerinde kurulmuş mükemmel bir topluluk olduğu öğretilir. Gelecekte öğretmen olacaklar, deneyleri için küçük çocukları kobay olarak kullanarak, zihin-teşrihi ve ipnotizma konusunda eğitilir. Roma Devleti'nin halkı, ölümlerinden sonra bile devlete hizmet etmeyi sürdürür; bedenleri, sanayi komplekslerinin fırınlarında yakıt olarak kullanılır. İş, vardiya sistemiyle, günde yirmi dört saat devam eder. Her sanayi kompleksi ve her sanayi dalı, ipnotik gücü yüksek, hünerli bir zanaatkârın kontrolü altındadır. Zaman susaatleriyle ölçülür ve Rumi Takvim kullanılır.

Zihin kontrolünde erişilen üst düzeyle katı bir zıtlık içinde, Roma Devleti'nin sanayii ilkeldir ve kadim çağların alet ve yöntemlerinden yararlanmayı sürdürürler. Bilinen tek sanatlar tahta işçiliği, metal işçiliği, dokumacılık, çanak-çömlek ve gemi yapımıdır. Camın ne olduğu bilinmez. Her tür ulaşım, ya yavaş, ağır mavnalar vasıtasıyla ya da klasik tasarıma sahip çok kürekli kalyonlarla su yoluyla yapılır. Kumaşlar, bu amaçla yetiştirilen ve büyük demir kapalı bölmelerde saklanan muazzam büyüklükte örümceklerin dokuduğu ipekten yapılır. Örümcekler ürkütücü hayvanlardır ve kimse kapalı bölmelere girmeye cesaret edemez. (Bu yaratıklar muhtemelen PAUK'ta görülenin akrabasıdır.) Bir çalının kabuğundan ve bataklık alanlarda bulunan uzun, deniz yosununa benzer saplardan ise, daha kaba bir kumaş yapılır. Bütün eğirme ve dokuma işleri kadınlar tarafından gerçekleştirilir. Tüketilen yiyeceğin büyük bir bölümünü devlete, yılan çiftlikleri sağlar. Örümceklerin aksine, yılanlar ipnoz altındadır ve bakıcılarından düpedüz hoşlanıyor gibidir. Yılan eti rejimi, mantar çiftliklerinin üretimiyle ve tuzlu denizde yakalanan kertenkeleler ve balıklarla olduğu gibi, deniz bitkileri ve yosunlarla desteklenir.

Roma Devleti'nin kökeni esrarını halen korumaktadır; ancak giysiler, dil ve gemiler halkın Romalılardan geldiğini akla getirir.

Bu yeraltı devletine girmenin iki yöntemi vardır. Roma döneminden kalma, artık kullanılmayan bir maden ocağının dibinden ya da (Northumberland'daki) Hadrianus Duvarı'nın temelindeki gizli kapak biçiminde kapı ya da büyük, yassı taştan geçerek. Her iki giriş de kişiyi, yeraltı dağının zirvesine götürür. Madenden girilirse, zirveden, kuzey yarlarından tek geçişi engelleyen ve bir Roma yerleşimi tarafından muhafaza edilen bir duvara gider. Alternatif yol ise, (Hadrianus Duvarı yakınında bir çiftlik olan) Sezar Havuzu'ndan başlar ve yeraltındaki zirveye gider; sonra da, dağ koyakları vasıtasıyla, bir nehre ulaşır. Nehir, ortadaki denize varmadan önce, fosforlu bataklıklardan ve bir kaya tonozun altından geçer. Seyyah aşağı indikçe, bitki örtüsünün yeraltında herhangi bir yerde bulunduğundan çok daha zengin olduğu bölgelerden geçer. Daha yüksek alanlarda bitki örtüsü, sarmısak kokan fosforlu başları olan küçük mantarlar ile karışmış, uzayan kırmızı sapları olan deniz yosunu benzeri bir bitkiden ibarettir. Bitkinin meyvesi sıkılırsa, neye yaradığı bilinmeyen kırmızı bir su fışkırır. Bu mıntaka sonunda yerini, yağlı sapları olan ve toprak bitkilerinden çok deniz yosununa benzeyen çalılıklara bırakır. Daha aşağıdaki dağ koyakları, deniz yosununa benzeyen ağaçlar ve boyları yüz ayağa varan, tepeüstü yeşil fosforlu başları olan dev mantarlarla örtülüdür. Benzer bitkiler, Roma Devleti'nin kendisinde ışık elde etmek için kullanılır. Ormanlarda çeşit çeşit hayvan yaşar. Yüksek dallarda büyük ağaç kertenkeleleri vardır, tavşan boyunda salyangozlar da ateşli kayalara yapışmıştır; her ikisi de yenebilir. Koskocaman karakurbağaları ve kara-kertenkeleleri rutubetli yerlerde pusuya yatarlar. Denizde ve bataklık kıyılarda ise büyük yengeçlere, dokunaçlı yaratıklara ve biraz foklara benze-

yen hantal hayvanlara rastlanır. En tehlikeli hayvan, aslan kadar büyük olan ve uzun, sırık benzeri bacakları üstünde büyük bir süratle hareket eden, ipek üreten örümcektir. Başı deri bir torbaya benzer, dik dik bakan çokyüzlü gözleri vardır. Ağzından kordonlar sarkar ve avını yakalamak için bunlar kement gibi atılabilir.

Bu yeraltı ülkesinin ziyaretçileri, Roma Devleti'nin buraya gelen herkesin serbestçe geldiği, bu yüzden de zihninin bozularak ve yeniden yaratılarak resmen zaptedilmesine rıza gösterdiğini düşündüğü konusunda uyarılır. Kimse devletin izni olmadan buradan ayrılamaz. Böyle bir izin asla verilmez.

(Joseph O'Neill, *Land Under England*, Londra, 1935)



ROMANSİSTAN'da Camalouca Şatosu.

ROMANSİSTAN, Troximania Dağları'ndan sahile kadar uzanan surla çevrili bir krallıktır. Çeşitli ulaşım şekilleri vardır, hepsi de nispeten kolaydır, çünkü pasaportlar ve ayrıcalık mektupları asla yakından incelenmez: dağlardaki bir mağaradan girilen bir yeraltı geçidi vasıtasıyla karadan, doğrudan doğruya aydan ya da yıldızlardan ya da deniz yoluyla. Ziyaretçinin yapacağı tek şey yola çıkmak ve Romansistan'a varana kadar gitmektir. Krallığın çevresindeki surların birkaç kapısı vardır; efsaneye göre, Aşk Kapısı'ndan giren Evlilik Kapısı'ndan çıkarmış.

Romansistan eskiden tek bir ülkeydi, dünyanın en güzel ülkesi olduğu söylenirdi ve orada prensler, periler ve kahramanlar yaşardı ama toplumsal önemleri daha düşük insanlar gelince, bir Aşağı Romansistan kurulması şart oldu; aristokrasi Yukarı Romansistan'da kaldı. Seyyahların dikkati, Aşağı Romansistan'ın nüfusu gittikçe artsa da Yukarı Romansistan sakinlerinin göç ettiğine ve geçmişin perileri ile cinlerinin ebediyen gittiğine çekilir. Sadece iki tane büyülü şato kalmıştır: her ikisi de Maceralar Ormanı (adını, buradan hiç kimsenin macera yaşamadan geçemeyişinden alır) yakınlarında bulunan Peri Camalouca Şatosu ile Peri Curiaca Şatosu. Bütün yeni gelenler, eğer Romansistan vatandaşlığına geçmek istiyorlarsa, burayı ziyaret etmelidir.

Yukarı Romansistan'a gidenler iklimin mükemmel olduğunu görecek; hava öyle saf ve besleyicidir ki, bir şey yemeye gerek yoktur. Bu bölgenin başlıca iki besini, hava ve aşktır.

Peyzajı bir tepeler, ormanlar ve korular mozaiğinden oluşur, dereler süt ve baldandır ve rengârenk balıklar ile değerli taşla dolu nehirler, güzel otlarla dolu ovalardan avare akar. Romansistan kayaları, hayal kırıklığına uğramış bir âşığın figanını duyduklarında duyarlı kesilir ve yumuşarlar. Bazen böyle şeyler olur, çünkü aşk ve flörte, otuz altı ön formalite içeren sert bir kanun hâkimdir ve yasalar, bütün bu yerleşik aşama ve sınamalardan geçmemiş olanların evlenmesini yasaklar. Mersin, palmiye, portakal ağaçları dikilmiş, zemini güller ve menekşelerle bezeli, kuşların şarkılarıyla pekiştirilmiş aşk ormanları, âşıklara kolaylık olsun diye ülkenin

her yanına serpiştirilmiştir; ama kıskançlık, kavga ve sahte aşk ilanları ormanları da vardır. Müziğe eğilimli, ebediyyen yeşil ağaçlar ağaç perileri ile yarısı insan yarısı keçi olan tanrıların meskenidir; nilüfer ve yabani sarmısak gibi çiçekler de bol miktardadır ve yürüdükleri her yerde bahçeler yaratan güzel kadınların adımlarından fışkırırlar.

Romansistan'ın hayvan varlığında aslanlar, kaplanlar ve ayılar yer alır; uçan atlar ile tekboynuzlara sık sık rastlanır ve grifonlar ile hipogrifler de kolaylıkla ehlileştirilir. Boynuzsuz boğalar, üç-başlı köpekler, çizmeli kediler, birkaç dil konuşan papağanlar, alev rengi kargalar, beyaz karakuşlar, kentaurlar, anka kuşları, şarkı söyleyen kuğular ve dev çekirgeler (bunlardan ulaşımda yararlanılır) de bol bol bulunur. Semenderlerle dolu bir ateş çukurunun yakınındaki hayvanat bahçelerinde *hirococervus*'lar ve kimeralar muhafaza edilir; latif bir su havuzu, kahramanları şarkı söylemeleriyle baştan çıkarmış denizkızlarına hapishane vazifesi görür.

Romansistan'ın bir limanı ve bir kenti vardır. Limandan, hâlâ yeni maceralar peşinde Yukarı Romansistan'da yaşayan erkekli kadınlı kahramanları taşıyan gemiler dünyanın diğer taraflarına gider. Aşağı Romansistan'ın esnaf ve zanaatkârları, kenti gezinme açısından çok çekici bir yer haline getirir. Her sanatın kendi sokağı vardır ve ziyaretçi, Büyülü-Fener Yapımcıları Sokağı ya da, zanaatkârların hiçten parçalar alıp onları üfleyerek kocaman şeyler haline getirdiği Üfleyiciler Sokağı'nda, ya da eski şeylerin yeni gibi görünür hale getirdiği Tamirciler Sokağı'nda oyalanmanın cazibesine kapılabilir.

Yukarı ve Aşağı Romansistan'ın bütün sakinleri genç, sağlıklı ve çok güzeldir. Sohbetleri nükte doludur; bütün modern ve kadim lisanları konuşurlar, hepsi yetkin sanatçı ve sporcudur. Görünüşünü iyileştirmek isteyen herhangi bir ziyaretçi Romansistan'ı ziyaret etmelidir, çünkü buraya seyahat eden herkes Romansistan sakinleri kadar güzel olur. Ancak hem LİLLİPUT halkının, hem de BROBDİNGNAG halkının geçici olarak buraya yerleştiği, ama ülkeyi sempatik bulmayarak ayrılmak zorunda kaldığı unutulmamalıdır.

(Guillaume H. Bougeant, *Voyage Merveilleux du Prince-Fan-Férédin dans la Romancie; Contenant Plusieurs Observations Historiques, Géographiques, Physiques, Critiques et Morales*, Paris, 1735)

ROMİNTEN, Doğu Prusya'da bulunan ve 25.000 hektar yüzölçümü olan bir rezervdir.

Oberfortsmeister tarafından yönetilen bu geniş ormanlık bölge, Üçüncü Reich'ın "Büyük Avcı"sı, Feltmareşal Hermann Goering'in özel avlanma rezerviydi. Turistler onun, bir iç avluyu çevreleyen bir dizi alçak binadan oluşan av evi Jägerhof'u bugün de ziyaret edebilir. Süssüz cephenin gerisinde lüks bir dekor vardır. Kabaca yontulmuş gündüz odasında, muazzam büyüklükte taş bir ocak bulunur ve her misafir odası, başka bir tür tahtayla kaplanmıştır: dişbudak, karaağaç, meşe... Yakınlarda II. Wilhelm'in av köşkü vardır, bir Çin pagodası ile bir İsviçre şalesinin bileşimini andıran tuhaf bir ahşap şatodur. Onun bitişiğinde, St. Hubert'e adanmış bir şapel ile, heykeltıraş Richard Freise'nin yaptığı gerçek boyda bronz erkek geyik durur.

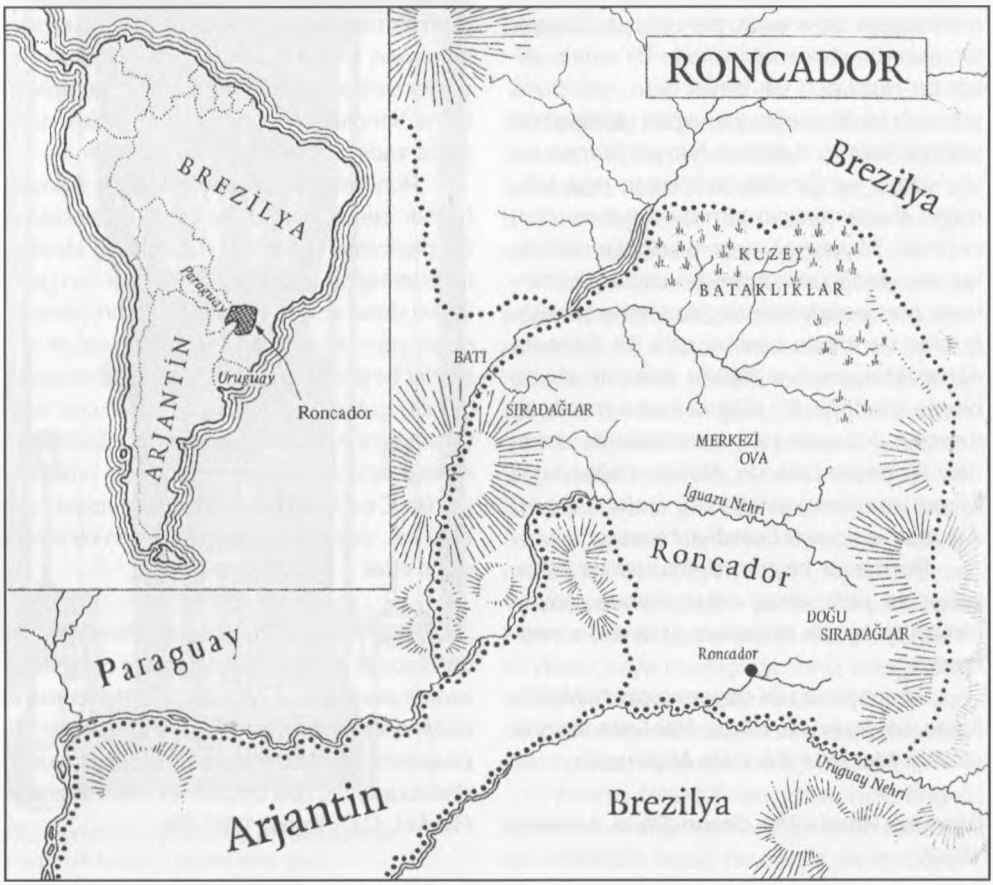
"Büyük Avcı" tarafından savurgan av partilerinin verildiği günlerde, kırlarda kurt ve *auroch* sürüleri vardı; *auroch*, Berlin Hayvanat Bahçesi müdürü Dr. Lutz'un, İspanya, Camargue ve Korsika boğalarını çiftleştirmek suretiyle hayata döndürdüğü nesli tükenmiş bir türdür. Yabani domuz sürüleri çevredeki çiftlikleri harabeye çevirirdi. Ama Rominten'deki hayvanların kralı –ve Goering'in gözde avı– on boynuzlu erkek geyikti.

Son savaş sırasında bir süre rezervde yaşamış olan Abel Tiffauges adlı biri, buraya sanki bir peri çemberiymiş gibi girdiğini ve karşısına fantastik yaratıkların çıkmasını beklediğini bildirmiştir.

(Michel Tournier, *Le Roi des Aulnes*, Paris, 1970)

RONCADOR, Güney Amerika'da, Arjantin, Paraguay ve Brezilya'nın birleştiği yerde bir cumhuriyettir. Roncador, uzun süre İspanyol hâkimiyeti altında kaldıktan sonra, 1839 Nisan'ının ilk Pazar'ında, Oliver adlı bir İngilizin başını çektiği Jakoben'ler, Tithes'in Takdisi Şenliği sırasında Roncador diktatörünü öldürünce bağımsızlığına kavuşmuştur. Oliver, Roncador diktatörü Dr. Olivero oldu ve Rousseau, Volney ve Voltaire'in öğretileri üzerine kurulu eşitlikçi bir hükümet sistemi kurdu. Bizzat Oliver'in yazdığı Geçici Hükümet Nizamnamesi, şu sözcüklerle başlıyordu: "Bütün insanlara Evrenin Kadiri Mutlak'ı tarafından aynı beceriler, aynı duyumlar ve aynı ihtiyaçlar bahşedildiğine göre bu olgunun ta kendisi Kadiri Mutlak'ın onların yeryüzünün ihsanından eşit bir paya ihtiyaçları olduğuna niyetlendiğini gösterir. Bu ihsan bütün ihtiyaçları karşılamaya yeterli olduğuna göre, bütün insanların da eşit özgürlük içinde var olması, her birinin kendi kaderinin efendisi olması gerekir."

Bütün yabancı unsurların asimilasyonunu garantiye almak için, İspanyollar arasında evlilik yasaklanmıştı. Birkaç iş günü bir kenara ayrılmıştı, kimisi işçiler, diğerleri de devlet için. Devlet için ayrılanın fazlası, mekanik sanatların üretimiyle değiş tokuş ediliyordu: örneğin bir ayakkabıcı sabit bir oran üzerinden bir çift ayakkabıyı belli miktarda çay, tütün ya da mısırla değiş tokuş ederdi. Erkekler ve kadınlar karşılıklı bir itimat ilişkisi içinde yaşar, toprağı işler ve meyvelerinin bolluğuyla mutlu şekilde yaşardı. İdeal devletinin, başkalarının açgözlülüğü yüzünden başarısızlığa uğraya-



cağı Oliver için aşikâr hale gelince, kendi suikastını planladı ve bir köprü üzerinde ölmüş gibi yaptı. Yerine General Iturbide geçti. Oliver İngiltere'ye döndü ve nihayet, yeraltı ülkesi YEŞİL ÜLKE'de öldü.

Roncador, Güney Amerika'daki eski İspanyol eyaletlerinin en küçüklerinden biridir, otuz bin milkarelik bir alanda uzanır. Aşağı yukarı İrlanda boyutlarında, kaynakları batı dağ sıralarında bulunan, birçok derenin geçtiği yüksek bir yayladan oluşur; dereler, kuzeydeki bataklık bölgeye yayılırlar ve Arjantin ile sınırı oluşturan kudretli nehri meydana getirmek üzere birleşirler. Doğu ve batı sınırları dağlıktır ve buralarda kimse oturmaz; merkezi düzlükler ve pampalarda pek fazla insan yaşamaz – köyler nehir havzasıyla sınırlıdır.

Başşehrin adı da Roncador'dur. Her köşesinden iki sokağın dik açıyla ayrıldığı, merkezdeki bir meydandan oluşur. Başşehir, aslında, eteklerinin altında bir nehrin aktığı bir düzlüğün dik bayırı olan, yarı daire şeklinde bir tümseğin yamaçları ve tepesine yerleştirilmiştir. Katedral hemen hemen üç yüz yıllıktır ve Cizvitler tarafından inşa edilmiştir. Barok tarzının tam bir sapması olan cephesi, iki yanına helezoni kolonlar dikilmiş taş ve sıvadan muazzam bir sayvandır; fantastik metal süslemeli bir gözetleme çanaklığı olan ve içinde tam boyutta bir Cennete Alınan Meryem Ana figürü bulunan ahşap bir niş içindedir. Bir düzine kadar merdiven meydan düzeyine iner. Katedralin iki yanındaki iki başka bina da dikkate değer: kışla (şimdi muhtemelen Savaş Bakanlığı) ve *Ayuntamiento* yani Belediye binası.

Roncador hayvan derisi, *yerba mate*, şeker ve tütün ihraç eder. Ayrıca, çeşitli renklerde birçok alaycıkuş türüyle de meşhurdur.

Roncador'un ilk dönem tarihi hakkında ilginç bir başvuru kitabı, Paî Lorenzo'nun yazdığı *Memoria sobre las Misiones*'tır.

(Herbert Read, *The Green Child*, Londra, 1935)

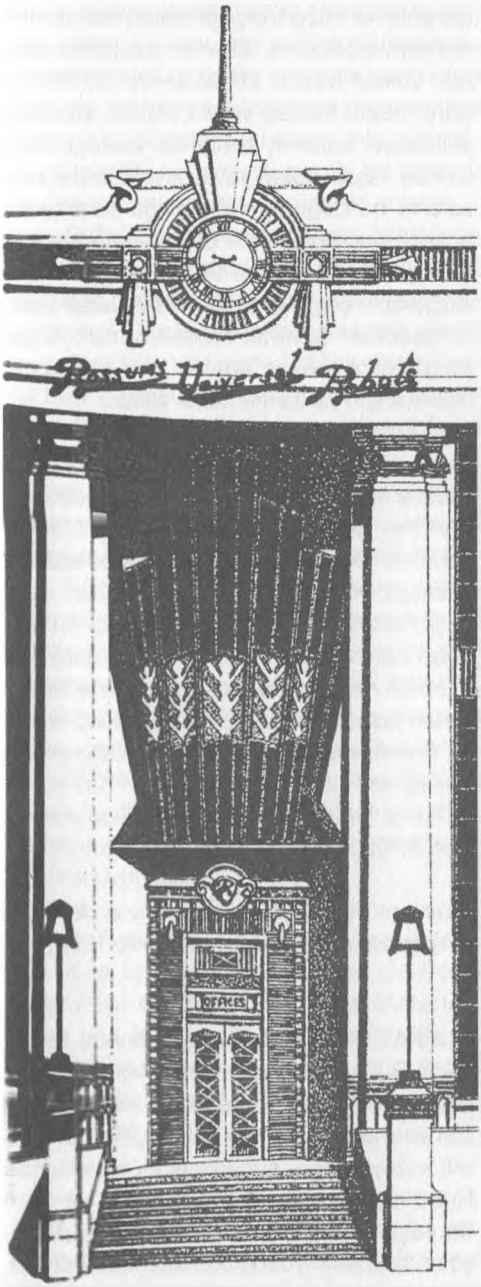
RONDİSLE, Hint Okyanusu'nda bir adadır. Başşehri, dokuz mil genişliğinde, kenarında evlerin bulunduğu büyük bir daire şeklindedir. Daire, ağaç sıralarıyla dörde ayrılmıştır; aralarındaki alan çimenliktir. Ortada, dört giriş kapısına uzanan yüz yirmi taş basamakla gidilen yuvarlak, bambu bir tapınak yükselir. Adanın her yerinde aynı modele göre inşa edilmiş başka küçük kentler ve sauna olarak kullanılan küçük ısıtılmış binalar vardır.

Rondisle, yüz kabile şefi tarafından idare edilen bir cumhuriyettir. Halkı cömert ve misafirperverdir, gülmeyi severler ve bu adada kalmayı, melal için neredeyse kesin bir tedavi haline getirirler. Portekizce ile Fransızcanın bir karmasını konuşur ve ruh haletlerini ifade etmek için çeşitli jestlerden yararlanırlar. Dostluk, diğer kişinin kulağına bir parmağını sokmakla gösterilir, mutluluk ya da zevk ise diğer kişinin eline tükürüp parmaklarını şaklatmakla. Çocuklar, ergenlik çağına kadar onları yanlarında tutun büyükler tarafından yetiştirilir. İklim değişikliklerine kendilerini alıştırmak için çıplak dolaşır ve sadece kente inerken giyinirler.

Rondisle'de cenaze töreni çok ilginçtir. Çıplak ceset, bambu sırıkların desteklediği bir platforma yerleştirilir. Dostlar ve akrabalar ölen kişinin erdemlerini saymak için gelirler ve daha sonra üzerinde ölünün yakıldığı odun yığınının bir parçasını oluşturacak çubuklar bırakırlar. İnsanın erdemleri ne kadar çoksa, çubuk miktarı da o kadar çok olur. Ceset şehrin dışında, kendilerini yüzüstü yere atan matemzedelerin çığlıkları arasında yakılır. Ceset alevler tarafından yakılıp yok edilince, misafirler gülerek küllerin etrafında dans eder.

(Pierre Chevalier Duplessis, *Mémoires De Sir George Wollap; Ses Voyages dans différentes parties due Monde; aventures extraordinaires qui lui arrivent; découverte de plusieurs Contrées inconnues; description des moeurs & des coutumes des Habitans. Par M.L.C.D.*, Paris, 1787-88)

ROSSUM'UN ADASI, yeri belli değildir, belki de Birleşik Devletler'in doğu kıyısı açıklarındadır. 1920 yılında, İhtiyar Rossum diye bilinen büyük fizyolog, okyanus hayvan varlığını incelemek için buraya geldi. Kimyasal sentez yoluyla canlı protoplazma yaratma girişiminde bulundu ve 1932 yılında sahiden de, protoplazma gibi davranan bir madde keşfetti. İhtiyar Rossum, bunun üzerine, "robot" adını verdiği suni insanları üretecek bir fabrika kurdu.



ROSSUM'UN ADASI'nda R.E.R. ("Rossum'un Evrensel Robotları") fabrikasının girişi.

Robotlar bir süre sonra bir tür bağımsızlık elde etmeyi başardı ve ilk bağımsız edimlerinden biri olarak, Le Havre'da İlk Ulusal Robot Örgütü'nü kurdular.

Rossum'un Evrensel Robotlar fabrikası halen ayaktadır. Fabrika dışında birkaç büro, özel bölmeler ve bir müzik odası bulunur. Fabrika bacası dizilerine bakan büyük pencereleri olan merkezi büro, muhteşem Türk halıları, bir kanepe ve deri koltuklarla döşenmiştir.

Rossum'un limanını anakaraya üç gemi bağlar: *Amelia*, *Ultimus* ve *Pennsylvania* (en iyileri olduğu bildiriliyor).

(Karel Čapek, *R.U.R.*, New York, 1923)

ROTUNDİA, Britanya kıyıları açıklarında, sakinlerinin iyi huyuyla tanınan bir ada-krallıktır. Burada kötücül büyüler hiç iş görmemiştir, bir ördeğin sırtından kayıp akan su gibi adalıların üstünden kayıp gider.

Seyyahlara, genellikle Sütun denen ve adanın merkezinde bulunan yüksek bir kayanın doruğunu ziyaret etmeleri salık verilir. Sütun'un dünyanın kendisi kadar eski olduğu söylenir. Bir teoriye göre, dünyayı meydana getiren elementler doğru yerlerine yerleşmeye çalışarak dönüp dururken, fokurdayan kitleden bir toprak parçası fırlatılmıştı ve zaten sertleşmiş olan bir kaya mızrağına saplanmıştı. Etkisi öyle büyük oldu ki, toprak parçası da dönmeye başladı – ancak dünyanın geri alanıyla aksi istikamette. Nihayet parça denize düştü, kaya mızrağı da deniz yatağındaki bir deliğe battı ve sadece tepesi görünür halde kaldı. Milyonlarca yıl sonra, daire biçimindeki bu ada, Rotundia Krallığı oldu.

Adanın tesadüfi oluşunun, bitki örtüsü ve hayvan varlığı üzerinde tuhaf bir etkisi oldu. Krallıktaki bütün hayvanlar yanlış boyut-

taydı: Zooloji Bahçeleri'nde saklanan kobay, sırtında bir seferinde yirmi çocuğu taşıyacak kadar büyükken, filler kucak köpeklerinden küçüktür ve ev hayvanı olarak bakılırlar. Ancak sakinler, Normandiya'nın fethinden önce buraya yerleşmedikleri için, hep normal boyda olmuştur. Yüzyıllar boyunca hayatlarına içinde yaşadıkları garip koşullar hâkim olmuştu; örneğin, devasa tavşanlar demiryolu tünelleri büyüklüğünde tüneller kazardı ve adanın tek köpeği havladığında, insanın kendi söylediğini duyması imkânsızdı. Rotundia'nın tuhaf kökeninin bir başka sonucu da, çörekler ve kekler gibi şeyler ağaçlarda büyürken, sebze ve meyvelerin aşçılar tarafından yapılmasının gerekmesidir.

Rotundia'daki koşullar, Sütun'a çarpınca kanatlarından birine hasar veren mor bir ejderhanın gelmesiyle değişti. Ejderha önce epeyce seviliyordu ama adada dolaşmaya başlayınca, hem hayvanlar hem de insanlar ortadan kaybolmaya başladı. Bu ise, Rotundia'daki tek kötücül kişi olan saray sihirbazının, ejderhadan yararlanarak yeğeni Prenses Mary Anne'i yok edebileceği ve krallığı devralabileceği fikrine kapılmasına yol açtı. Hemen prensesin ejderhaya doğum günü hediyesi olarak verilmesini tavsiye etti. Bu plan, prensesin arkadaşı Tom tarafından bozuldu; Tom, ejderhanın kuyruğunu Sütun'a bağladı ve canavara ancak prensesi yakalayabilirse ona sahip olabileceğini söyledi. Daireler çizerek koşan ejderha kendini Sütun'un etrafına sardı, sonra da uçup gitmeye kalkıştı. Bu öyle büyük bir güçtü ki ada topaç gibi ama bu sefer doğru yönde dönmeye başladı ve hayvanların boyu değişti.

Rotundia'ya gelen ziyaretçiler, kobaylar, tavşanlar ve fillerin şimdi başka ülkelerdekilerle aynı boyda olduğunu görecektir. Ejderha küçük mor bir keler, sihirbaz da bir pigme olmuştu. İkisi de bugün Rotundia Zooloji Bahçeleri'nde görülebilir.

(Edith Nesbit, *Uncle James*, Londra, 1899)

RUACH, ayrıca **RÜZGÂRLI ADA** diye de bilinir, gemiyle VAHŞİ ADA'dan iki günlük mesafededir. Ruach sakinleri rüzgârla yaşar, yiyip içtikleri tek şey budur. Rüzgârgüllerinde yaşar ve bahçelerine sadece rüzgârgülü ve rüzgârçiçeği adları da verilen anemon çiçeklerini dikerler. Beslenme olarak, yoksul kişiler, imkânları ve zevklerine göre, kâğıt, kumaş ya da tüyden yapılmış yelpazeler kullanır; zenginler yeldeğirmenlerinde yaşar. Şölen ya da ziyafetlerde, masalarını bu değirmenlerin altına kurarlar ve tıpkı başka ülkelerdeki bir ziyafette misafirlerin şarabın kalitesini tartışması gibi, farklı rüzgârların çeşitli niteliklerini tartışarak saatler geçirirler. Seyahat ettikleri zaman, doğal rüzgâr onlara oyun ederse yeni bir rüzgâr üflemek için yanlarına körük alırlar.

Adada hastaları tedavi etmek için hava akımları kullanılır. Bütün Ruach halkı sonunda vücutta fazlaca su birikmesinden ya da gazdan ileri gelen şişkinlikten ölür ve ölürken hepsi de yellenir; erkekler gürültüyle, kadınlar yavaşça. Hepsi gazdan kaynaklanan çeşit çeşit hastalık çekerler ama Ruach'ta en korkulan hastalık, büyük hacamat bardaklarına mümkün mertebe fazla rüzgâr çekerek tedavi edilen rüzgârlı kolittir. Pek çok korkunç hastalık, Kral Aiolos'un (bkz. AİOLOS) Odysseus'a verdiği ve Ruach Kralı tarafından Kutsal Kâse'nin ta kendisiymiş gibi muhafaza edilmiş olan ilk rüzgâr tarafından tedavi edilmiştir.

(François Rabelais, *Le quart livre de faicts et dicts du bon Pantagruel*, Paris, 1552)

RUFFAL, Kuzey Kutbu yakınlarında bir ülkedir. Buraya ulaşmanın en iyi yolu, geminin Kuzey Kutbu buzu tarafından kıstırılmasına izin vermektir; gemi bir buzdağına dönüşerek kuzeye doğru sürüklenecek ve sonunda Ruffal'a gelecektir. Ruffal sakinleri yeraltında yaşar ve sahip oldukları her şeyi paylaşırlar. Ürünlerin yüzde onu üzerinde kendisi, ailesi, askerleri ve yoksullar için hak sahibi olan kral dışında herkes çalışır.

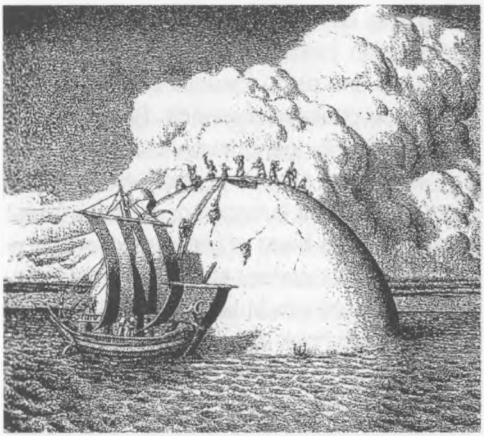
Ruffal'de belli başlı dört şehir vardır. Başşehir, iyi aydınlanmış ve iyi havalandırılmış, düz sokakları ve mükemmel bir kanalizasyon sistemi olan Cambul'dur. Seyyahlar, Kraliyet Sarayı ile meşhur Cambul Üniversitesi'ni ziyaret etmeli. *Ruffal Tarihi* olarak bilinen ciltler burada, Üniversite Kütüphanesi'nde muhafaza edilir; içlerinde, sakinlerin dört bin yıl önce İskandinavya'ya seyahat eden ve bir depremle kıtadan ayrılıp sürüklenerek şimdiki konumuna gelmiş bir yarımadaya nasıl yerleştikleri bu ciltlerde anlatılır.

Ruffal Tarihi'ndeki bir başka önemli vakayiname ise, bir ateş küresiyle aydınlatılan ve içinde çıplak, yarasa gibi kanatları olan, insan benzeri küçük yaratıkların yaşadığı büyük bir mağaranın nasıl keşfedildiğini anlatır. Ruffal halkı onların ölüm vasıtasıyla mükemmeliyete ulaşmaya çalışan yüce insanlar oduğuna inanır. Bu bir cinayet salgınına yol açmış ve salgın ancak, ana-babaları, eğer intihar etmişlerse çocuklarının bedenlerini yemeye zorlayan bir yasanın konmasıyla durmuştur.

Bugün Ruffal'e seyahat edenler, sakinlerin hoş ancak ağırkanlı bir ırk olduğunu görecektir. Bir Ruffal'linin herhangi bir şeyi anlaması uzun zaman alır ve yeni bir fikrin, onların zayıf zekâsı tarafından kavranana kadar genellikle üç kez tekrarlanması gerekir. KOPAN ADASI'nda nam salmış Tellal'ın koyduğu "Sana üç kez söylediğim şey doğrudur" kuralının, Ruffal'in her yerinde katı bir şekilde uygulandığı söylenir.

(Simon Tyssot de Patot, *La Vie, Les avantures, & le Voyage De Groenland Du Révérend Père Cordelier Pierre De Mesange. Avec une Rélation bien circonstanciée de l'origine, de l'histoire, des moeurs, & due Paradis des Habitans du Pole Arctique*, Amsterdam, 1720)

RUH KUŞU ADASI, Çin Denizi'nde bir yerlerde, ıssız ve büyük bir adadır, gurmelere tavsiye olunan bir konak yeridir. Ada uzaktan yüz yarda boyunda, devasa, beyaz, pırıl pırıl



RUH KUŞU ADASI'nda yiyecek toplama.

bir kümbete benzer. Ama seyyah buraya yaklaştıkça kubbenin aslında, *ruh* (bildiğimiz "ruh"la ilgisi yoktur) adı verilen kuşun buraya bıraktığı muazzam büyüklükte bir yumurtanın görünen kısmı olduğunu anlayacaktır. Küçük kuşun etini tatmak isteyenler, kabuğu keserle açmalıdır. Kuşun bir kısmını gemiye alıp başka bir adada rahat rahat yemek en iyisidir. Aksi takdirde hem seyyahlar hem de gemi, davetsiz misafirlerin tepesine büyük kayalar attığı bilinen ana kuşun saldırısına uğrayacaktır. Yetişkin bir *ruh*, filin üç ila dört katı büyüklükte olduğu için, onu kendine düşman etmemek en iyisidir.

Ruh'un eti birazcık limon ve tuzla hafifçe kızartılmalıdır, ama birçok yemekte hindi ya da tavşan yerine de kullanılabilir. Onu yiyen erkek ya da kadını gençleştirmek gibi ek bir avantajı da vardır, yaşlı insanların saçını beyazdan doğal renklerine çevirir.

(Anonim, *The Arabian Nights*, İS 14.-16. yy)

RUHLAR DAĞI, bkz. ÁNIMAS, MONTE DE LAS.

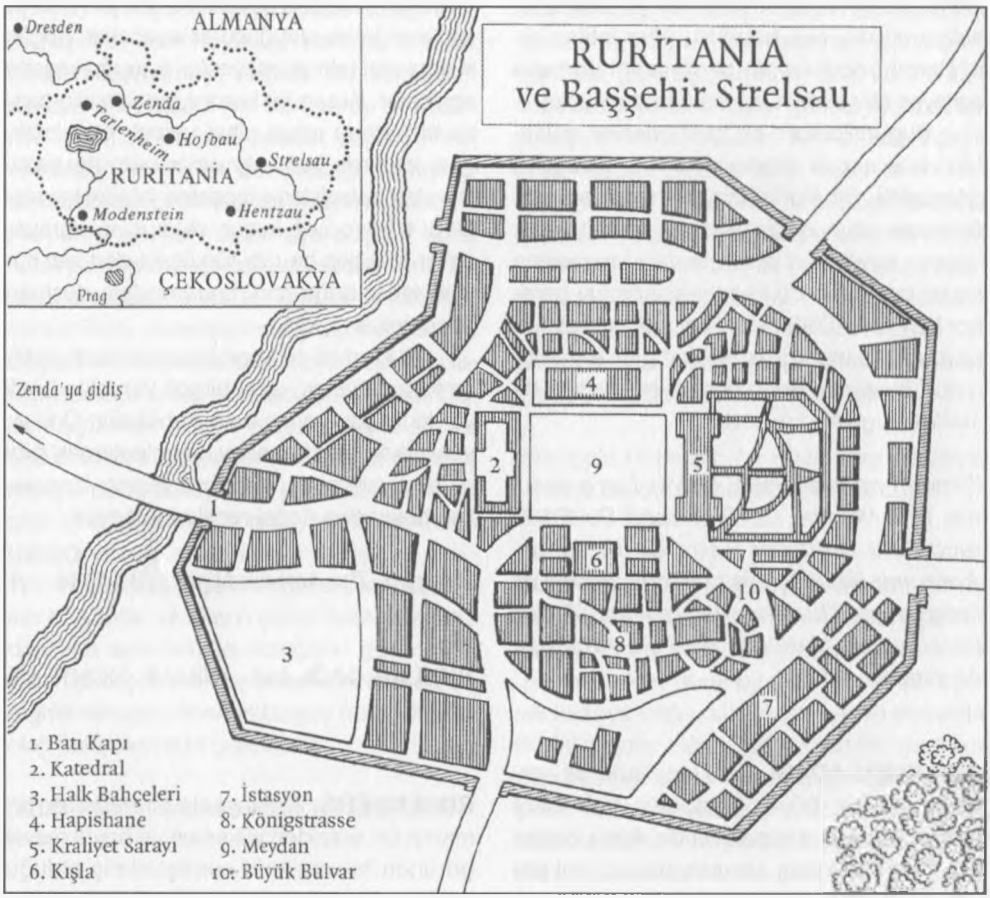
RUNENBERG, Almanya'da bir yerlerde, ormanlık bir araziden yükselen ve hayal meyal görünen harabelerin serpiştirilmiş olduğu

ıraklardaki bir dağdır. Buraya ulaşmak isteyen seyyah birkaç dere ve orman aşmalı, sonra da onu eski, yosunlarla kaplı binaya götürecek patikayı izlemelidir. Burada giyinmemiş halde bir genç kadınla karşılaşır. Kadın, bir dolap açarak kıymetli taşlarla bezenmiş küçük bir kutu çıkarır ve bunu, "Beni hatırlamak için bunu al" sözleriyle, seyyaha uzatır. Bunun üzerine, seyyah uykuya dalacaktır. Sabahleyin kutunun yok olduğunu, olup bitenlerin pek azını hatırladığını ve başka bir patikanın yakınlardaki bir köye gittiğini fark edecektir.

(Ludwig Tieck, "Der Runenberg", *Taschenbuch für Kunst und Laune*, Köln, 1804)

RURİTANİA, Dresden'den trenle ulaşılan bir Avrupa krallığıdır. Sınırı geçtikten sonra tren ZENDA, Hofbau ve nihayet Ruritania'nın başşehri olan ve sınırdan altmış mil kadar mesafede bulunan Strelsau'da durur.

Strelsau, eski ve yeni mimarinin tuhaf bir karışımıdır. Ferah modern bulvarlar ve ikamete mahsus semtler özgün kentin dar, dolambaçlı ve tablo gibi sokaklarını çevreler. Dış çevrede üst sınıflar yaşar; daha içeride de refah içindeki cepheleriyle yoksulluk belasına uğramış, serkeş ve genelde suçlu bir sınıf halkla dolu sefil, daracık sokakları saklayan dükkânlar vardır. Strelsau'daki en eski sokak olan, birbirine eğilerek selam veren zengin oymalı evlerin sıralandığı dar ve kasvetli caddede ise, şehrin en eski tabelası olan ve Strelsau'nun en meşhur gümüşçü-



sünün oturduğu yeri gösteren "Gümüş Gemi" tabelası görülebilir.

Eski sokak, yüzlerce heykelle ve Avrupa'nın en güzel meşe kapılarıyla süslenmiş, gri cepheli Strelsau Katedrali'nin bulunduğu merkezi meydana gider. Katedralin karşısında, ne yazık ki halka kapalı olan Kraliyet Sarayı vardır. Bir İngiliz centilmen olan Rudolf Rassendyl'in, iki kez Ruritania kralı V. Rudolf rolünü oynadığı yer, Strelstau'dur. Çoğu kişi Ruritania tarihine aşina olsa da, kimi olguları hatırlatmak gene de yararlı olabilir.

III. Rudolf 1733 yılında İngiltere sarayını ziyaret etmiş ve orada Burlesdon kontesi Amelia ile bir macera yaşamıştı. Kontes, Ruritania'ya özgü olan uzun ve sivri burunlu, koyu kızıl saçları olan bir çocuk doğurdu. Bu gayri meşru ilişkinin meyvesinin soyundan gelen Rudolf Rassendyll, Ruritania'yı ziyaret etti ve kralın tıpatıp benzeri olduğunu keşfetti. Taç giyme töreninde hükümdar rolü oynayarak, Kara Michael kumpası denen kumpası boşa çıkardı ve ülkeyi kral için güvence altına aldı. Ne var ki Rudolf, Ruritania kraliçesi olması mukadder Flavia'ya âşık oldu. Kral yeniden tehdit hedefi olunca, şerefiyle aşkı arasında kalan İngiliz bir kez daha, onunla Flavia arasında duran tek adamın yardımına koştu. Kralın yerini aldı ama bu sefer suikast kumpasının kurbanı oldu. Şimdi katedralde gömülüdür ve mezarının üstünde Kraliçe Flavia tarafından seçilmiş bir yazıt vardır: "Son Zamanlarda Bu Şehirde Hüküm Süren ve Kraliçe Flavia'nın Kalbinde Hep Hüküm Sürecek Olan Rudolf'a."

Kapsamlı bir Strelsau ziyaretine Königstrasse mutlaka dahil edilmelidir, çünkü Rudolf Rassendyll, burada oturan habis Hentzau'lu Rupert ile meşhur düellosunu burada yapmıştı. Eğer gerektiği gibi haber verilirse, dar merdivenlerden çıkarak düellonun yapıldığı odayı ziyaret etmek mümkün olur. Königstrasse çok uzundur ve eski kenti neredeyse boydan boya keser.

İngiliz ziyaretçilere Strelsau'da bir İngiltere Büyükelçiliği olduğu bildirilir; Bay Sherlock Holmes, Rudolf Rassendyll ile bir keresinde burada Büyükelçi'nin partisinde karşılaşmıştı.

(Anthony Hope [Anthony Hope Hawkins], *The Prisoner of Zenda*, Londra, 1894; Anthony Hope [Anthony Hope Hawkins], *Rupert of Hentzau*, Londra, 1898; Anthony Hope [Anthony Hope Hawkins], *The Heart of Princes Osra*, Londra, 1906; Nicholas Meyer, *The Seven-Per-Cent-Solution*, New York, 1974)

RUVA, Yeraltı kıtası PELLUCİDAR'daki Lural Az'da bulunan birkaç adadan biridir. Bu adalar akıntıyla sürüklenir, zaman zaman anakara yakınlarına gelir, ama genellikle akıntıyla daha uzaklara sürüklenirler.

Ruva'yı üzerinde büyüyen ağaçlar bir arada tutar; bunlar, yalnızca yüzen adalarda bulunan, yumuşak ve süngerimsi bir türdür ve uzaktan uzağa omurgasız bir kaktüsü andırırlar. Ağaçlar dışında pek az bitki örtüsü vardır – sadece parlak renkli çiçekleri olan asalak sarmaşıklarla sıradan bir ot tipi. Ruva'nın ağaçları, adadaki yaşam açısından hayati önem taşır. Gövdelerine kesip girerek ya da dallarını budayarak su elde edilebilir; genç filizleri ve meyveleri yenilebilir ve Ruva'lıların, balık tutmak ve ağaçlarda yaşayan kuşları yakalamayla destekledikleri ana beslenme rejimlerini oluştururlar.

Ruva'nın tek yerleşimi, alçak adanın merkezindedir. Burada kaba saba kulübeler bir balık tutma deliği çevresinde toplanır – çapı neredeye yüz ayağı bulan ve toprağa kazılmış büyük bir havuz. Ruva'lıların balık tutma tekniği, mızraklarını havuzun kenarına en yakın olan balığa atmaktan ibarettir; metot yetersizdir ve balıklar yüzerek menzil dışına çıkmayı öğrenmişe benzemektedir.

Ruva'lılar koyu kenk tenlidir ve yakışıklı, düzgün hatları vardır. Monogamdırlar, nesepleriyle özellikle iftihar ederler. Anakaranın beyaz ırklarını küçük görür, onları sık sık esir alırlar. Ziyaretçiler, adadaki her türlü ağır işi yapmaları gerekse de, kölelere iyi muamele edildiğini öğrenerek ferahlayacaktır.

Ruva erkeklerinin başlıca etkinliği, bir başka ada olan Ko-Va'ya baskın düzenlemekmiş gibi görünüyor; onlar da Ruva'ya baskın düzenler. Her iki adanın baskın partileri ağır bir şekilde silahlı olsa da pek az katliam meydana gelir, çünkü iki topluluktan birinin nihai bir katliama uğraması, götürülecek köle ya da kadın kalmayacağı anlamına gelir. Baskın da hayatın önemli bir parçasıdır, başarılı seferler ziyafetlerle ve JA-RU'da da içilen *tu-mal* adlı, cinsel gücü arttıran alkollü bir içkiyi içmekle kutlanır.

Her iki adanın baskın partilerinde kullanılan kanolar, demir kadar sert kütüklerden yapılan ve gövdeleri cam gibi düz olana kadar işlenen, ustaca oyulmuş teknelerdir. Bu kanoların yapımında kullanılan ağaçlar iki adada da yetişmez; bir kano yapmak, anakaraya büyük bir seferi gerektirir. Bunun bir sonucu olarak da kanolar çok değerlidir, kuşaklar boyunca babadan oğula geçer. Kadınlar ve çocuklar çok ender olarak evden çıkar, kanoları yalnızca erkekler kullanır. Yeni bir kano, ancak kabiledeki erkeklerin sayısı var olan kanoların kapasitesini aşınca inşa edilir. Buna ender olarak rastlanır, çünkü savaşçılar arasındaki kayıplar çoğu kez doğan erkek çocuk sayısıyla dengelenir.

Ruva nüfusu çok azdır; adada, her birinin dört üyesi olan kırk kadar aile olduğu düşünülür, ayrıca sayıları değişen köleler de vardır. Ruva'lıların adları genellikle iki hecelidir: U-Val, Ro-Tai ve Ul-Van, tipik isimlerdir. Adalıların göreneğine göre, hiçbir Ruva savaşçısı başka bir ülkeye yaşamaya gidemez.

Seyyahların yağmur mevsiminde ihtiyatla hareket etmeleri gerekir, çünkü adanın parçaları bazen fırtına sırasında sürüklenir.

(Edgar Rice Burroughs, *Land of Terror*, New York, 1944)

RÜYA ADASI, Atlas Okyanusu'ndadır, Kötü Takımadalar'a uzak değildir ama hep uzaklaşıyormuş gibi göründüğünden ulaşılması güçtür. Seyyahlara, buraya alacakaranlıkta gitmeleri tavsiye olunur. Başşehir yani Rüyalar Şehri, üzerlerinde "ada kuşları" diye bilinen, çok sayıda yarasanın asılı durduğu dev adamotları ve gelinciklerle dolu bir cengelle çevrilidir. Gece-Yolcusu adlı büyük bir nehir, şehrin kapılarındaki iki kaynaktan çıkar. Kaynaklar, Ebedi Uyku ve Zifiri Karanlık Gece adlarını taşır. Şehrin duvarları yüksek ve gökkuşağı rengindedir. Şehrin dört kapısı vardır: iki tanesi Üşengeçlik Çayırı'na bakar – bunlar demir ve tuğladan yapılmıştır ve korku dolu, canice ve günahkâr rüyalar buradan kaçar; biri boynuzdan, diğeri fildişinden yapılma diğer iki kapı ise denize açılır. Başka bir ülkede bunlara benzer iki kapı görmüş olan seçkin bir Romalı centilmene göre, boynuzdan yapılma kapı hakiki rüyaların, fildişinden yapılma olan ise sahte rüyaların geçişine izin verir. İngiliz ziyaretçiler, boynuz kapısının gardiyanı Bay Sweeney'yi hatırlayacaklardır.

Limandan gelen seyyahlar, sağ tarafta Gece Tanrıçası'na adanmış olan tapınağı bulacaktır. Gece Tapınağı, liman girişine inşa edilmiş olan Horoz Tapınağı ile birlikte, adadaki tapınakların en sevilenidir. Sol tarafta ise Kraliyet Sarayı ile Mahmur Sular adlı çeşmenin bulunduğu meydan ve onların yanında da, daha küçük olan Hakikat ve Aldatmaca tapınakları bulunur. Rüyalar diye bilinen ada sakinleri çeşit çeşittir: kimisi uzun, narin, güzel ve zarif; kimi sert görünüşlü, küçük ve çirkindir. Bazısı kanatlıdır ya da yüzlerinde hayret verici bir özellik vardır; bazıları ise resmi kıyafetleriyle, kral ya da rahip giysileri içinde dolaşır.

(Samsatlı Lukianos, *True History*, İS 2. yy; Vergilius, *Aeneid*, İÖ 1. yy)

RÜYADÜNYA, güney bölgelerinde, geniş, hemen hemen hiç keşfedilmemiş bir kıtadır. Amerikalı kâşif Randolph Carter buranın bazı yabanıl yörelerini ziyaret etmiştir: BAHARNA, BÜYÜLÜ ORMAN, CELEPHAİS, DYLATH-LEEN, GÜNEY DENİZİ, HLANİTH,

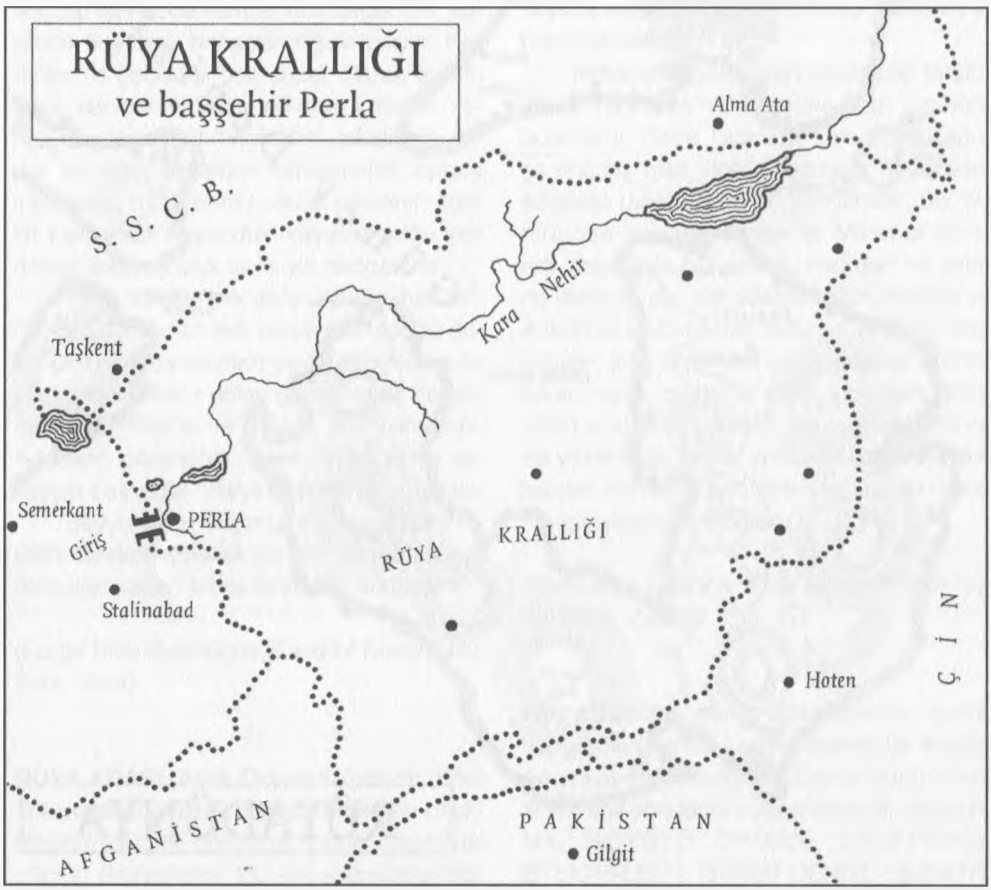

Cereneria Denizi
Kaya
Kadath
TANARİA TEPELERİ
Celephais
Sarkomand
Hatheg-Kla Dağı
Naraxa
Nehti
LENG PLATOSU
Aran Dağı
OOTH-NARGAI
Lerion Dağı
TAŞLIK ÇÖL
Hatheg
Nir
Ulthar
Thalarion
Inquanok
TANARİA TEPELERİ
Derin Uyku Kapısı
Zak
Zura
Kiran
Sona-Nyl
Oukranos Nehri
Büyük Orman
Zoog Köyü
Skai Nehri
Thran
Dylath-Leen
Serannian
Hlanith
Urg
Klak Cengeli
Thraa
İlarnek
Rinar
Ogrothan
Kadatheron
Charles'ın Büyük Ayı'sı
Küçük Ayı
Güney Denizi
Zin Kemerleri
GUG KRALLIĞI
Koth Kulesi
ORİAB ADASI
Baharna
Batı'nın Bazalt Sütunları
THROK ZİRVELERİ
PNOTH VADİSİ
Zar
Yath Gölü
Ngranek Dağı
RÜYADÜNYA

İNQUANOK, KADATH, KİRAN, KLED, LENG, NGRANEK, PNOTH, SARKOMAND, THRAN, ULTHAR, URG.

(Howard Phillips Lovecraft, "The Dream-Quest of Unknown Kadath", *Arkham Sampler* içinde, Sauk City, 1948)

RÜYA KRALLIĞI, batı Çin ile Kazakistan arasındaki büyük Tiyenşan (Tanrı Dağları) bölgesinde bir yerde bulunan, yaklaşık üç bin metrekarelik küçük bir devlettir. Bölgenin üçte biri dağlık, gerisi ise birkaç tepesi olan bir ovadır. Bu küçük krallığın, onu bölen ve kişilik kazandıran büyük ormanları, bir gölü ve bir de nehri vardır. Başşehir PERLA'nın dışında, Rüya Krallığı'nda sadece birkaç tane dağınık çiftlik ve köy bulunur. Son resmi sayıma göre, adanın altmış beş bin sakini vardır.

Rüya Krallığı'nın kurucusu, bölgeye on dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru yalnızca Tiyenşan bölgesinde rastlanan fevkalade nadir İran kaplanını avlamaya gelen savurgan zengin Klaus Patera'dır. Hayvanın yaraladığı Patera, her biri mavi gözlü yaklaşık yüz üyesi olan ve etrafları safkan Moğol kabilelerle çevrili olarak tecrit içinde yaşayan, garip ve nadir bir kabilenin şefi tarafından şifaya kavuşturulmuştu. Bu kabilenin, hakkında hiçbir şey bilinmeyen garip ve ağza alınmayacak ayinler düzenlediği söylenir. Patera Avrupa'ya dönmüş, ancak dokuz ay sonra yüksek rütbeli bir mandarin, bir grup mühendis, kadastro memurları ve koca bir



Çinli amele ordusuyla geri gelerek, çok geniş bir arazi satın aldıktan sonra Perla'yı inşa etmeye başlamıştır.

Patera, özellikle bilim dalında, her türlü ilerlemeye gönülsüz olduğundan, krallığını büyük bir surla çevreden tamamen soyutlamış ve her tür muhtemel saldırıya karşı güçlü istihkâmlarla koruma altına almıştır. Giriş çıkışlar tek bir kapıdan yapılır ve bu şekilde her şey ve herkes daha kolaylıkla gözetim altında tutulur. Modern uygarlıktan hoşnut olmayan herkesin sığınağı olan Rüya Krallığı'nda, her tür maddi ihtiyaç karşılanır. Ancak, basit bir şekilde ideal bir toplum yaratmak, hükümetin arzu ettiği en son şeydir.

Rüya Krallığı'na kabul edilen herkesin kaderinde, bu şerefe ya doğuştan hak kazandığı ya da bir baht dönüşüyle erişeceği yazılıdır. Rüya Krallığı'nda, duyu organlarının olağandışı şekilde mükemmelleştirilmiş olması, sakinlerin kendi bireysel dünyaları arasında var olan karşılıklı ilişkileri fark etmesini sağlar ki, bazı istisnalar hariç olmak üzere, sıradan bir fani için bu mümkün değildir. Bu sözde "var olmayan" karşılıklı ilişkiler, aslında halkın esas gayesidir. Her şey, ruhanileştirilmiş bir dünyaya doğru yol alır; insanlar sadece ruhani değişimlerle ve onlar için yaşar. Özenle koordine edilmiş ortaklaşa bir çalışmayla onların dileklerine göre düzenlenmiş bütün dış varlıkları, kendi başına, gerçek hayatlarını üzerine kurdukları hammadeyi sağlar. Rüya Krallığı'nın sakinleri yalnızca rüyalara, kendi rüyalarına inanır. Bu eğilim beslenip büyütülür ve bu inanca müdahale etmek, vatana ihanet anlamına gelir.

Topluluğun bir parçasını oluşturmak üzere davet edilecek olanların seçimi, tamamen rüyalara inanma yetisine dayalıdır. Seyyah, bir kez davet edildikten sonra, Rüya Krallığı'na kendi geçişini ayarlamalıdır. Semerkant'tan kervanla yola çıkıp, gümrük memurlarının belli bir para ve Perla'ya tren bileti verecekleri sınıra ulaşması gerekir. Tren istasyonu gümrük salonunun bitişiğindedir ve Perla'ya seyahat de iki saat kadar sürer. Seyyahlar, ülkeye herhangi bir yeni madde sokulmasına izin verilmediğini bilmelidir; sadece elden düşme maddelere izin verilir.

(Alfred Kubin, *Die andere Seite: Ein phantasticher Roman*, Berlin, 1908)

RÜYALAR GÖLÜ, yeryüzünde, şöyle bir balığa çıkmışken, termodinamiğin ikinci kuralının biyolojiye uyarlanmış şekli üzerine genel bir ders almanın mümkün olduğu tek göldür.

Örneğin kişi, Rüyalar Gölü'nde büyükbaş hayvanların, yüksek-performanslı nükleer enerji üreten istasyonlar gibi çalışan atomik hayvanlar olduğu sonucunu rahatlıkla çıkarabilir: tek atık ürünleri gübredir ve kullandıkları enerji de, yedikleri bitkiler sayesinde dolaylı olarak güneşten gelir. Veya burada Doğanın marifetlerini hayranlıkla izlerken, insan bulutların harika şekiller almasını sağlayacak sihirli sözler okuyabilir: gökyüzünün her yerinde dinozorlar, *gliptodon*'lar, *pterosaurus*'lar oynaşıp durur.

Seyyah, Rüyalar Gölü'ne varmak için tercih ettiği hastaneye girer ve bekleme odasında bir koltuğa oturur. Orada onu kendi vücuduna enjekte etmek için özel bir şırınga kullanılır ve bir eritrosit ya da alyuvara binerek büyük kan dolaşımına ulaşır. Bir kas sahiline varan yolcu orada Peder Mendel Morganstern gibi bilgili profesörlere rastlayabilir. Peder'in zekâsı ve bilgisi, biyoloji ve genetikte öncü olan Morgan ve Mendel ile ve şans teorilerinin babası Bay Morgenstern'in niteliklerinin bileşiminden gelir. Yolcu, onların aracılığıyla, genetik kodun kopyalanmasına başkanlık eden Dame Enzim, nam-ı diğer Bayan Polymeras DNA (deoksiribonükleik asit) ile tanışabilir; kendisi Şark kıyafetleri içinde genç bir kadındır. Hücreler bölünürken sırlanmış kil tabletlerin önünde durur ve dört harften oluşan bir alfabeyi mümkün olan her kombinasyonda kullanarak, üç harfli sözcükler çıkarır. İsteyen her seyyah burada

gen-havuzu matematiğinin fevkalade aydınlatıcı bir açıklamasını dinleyebilir.

Hâlâ kendi bedeninin içinde olan seyyahın DNA merdiveninin basamaklarını tırmanması gerekecektir. Orada İngiliz olduğu besbelli, Cambridge Üniversitesi armasını taşıyan bir blazer ceket giymiş iriyarı bir adam ve Amerikalı olduğu şüphe götürmez, bağcıksız tenis ayakkabılı, pasaklı birini görecektir. İkisi de biyologdur ve seyyahı kendi "ikili helis"lerine götürürler. Bir hücrenin çekirdeği ve aynı zamanda sitoplazmik bölmeleri de, DNA ulağı olarak bilinen ve düşük yoğunluklu homojen bir ortamdaki asıltılı zerreciklerin moleküler çalkalanmasından dolayı Brown'vari hareketlerle yol alan devasa bir pitonla ziyaret edilebilir

Seyyahların kendi bedenlerinin içindeki en iç katmanlardan nasıl geri döndüklerini tayin etmek zordur. Daha da açıklanamaz olanı ise, karşılaştıkları ünlü insanlardır – onlara *La Recherche*, *Scientific American* ve *Les Echos de la Mode* gibi modern bilim yayınlarının sayılarının kendisine geldiğini bildirmek için elinden geleni yapan Darwin gibi. Bütün seyyahların, kendi dışlarındaki dünyaya, her halükârda sağ salim döndükleri bilinmektedir.

Başka bölgeleri de ziyaret etmek mümkündür. İnsan bir bilgisayar sayesinde *Sadece Zihin Gözünden Görülebilen Ülke*'ye yolculuk yapabilir. Seyyah, kendini bir bilgisayar kartına dönüştürdükten sonra moleküllerin X ışını kırınımı ilkesine göre tahliline katılabilir. Daha sonra da DÜZÜLKE sakinleri ile tanışabilir ve onlarla iki boyutlu dünyalar konusundaki izlenimlerini paylaşabilir.

(George Gamow, *Mr. Tompkins inside Himself, Adventures in the New Biology*, New York, 1967)

RÜYALAR ŞEHRİ, RÜYA ADASI'nın başşehridir.

RÜZGÂRLI ADA, bkz. RUACH.

S

SABA ya da **MEROA,** Etiyopya'da büyük bir şehirdir, çevresini saran kırlık bölgedeki elma ağaçlarının meyveleri yazın çocuğa dönüşür.

Saba, Hazreti Süleyman'ın kristal ve altından yapılıp safirler ve elmaslarla bezenmiş mezarının bulunduğu yerdir. Burayı ziyaret edenlere, Lektyophages'te yetişen *apium risum* adlı bir bitkiyi yemeleri öğütlenir. Bu bitkiyi yiyenler, kristalin arkasını görebilir ve Hazreti Süleyman'ın Saba Melikesi ile dans ettiğini ve etraflarında bir grup bey ve hanımın, bir başmeleğin çaldığı müzik eşliğinde cümbüş yapışını seyredebilirler. Hazreti Süleyman ve Saba Melikesi aynı yatakta uyurlar ve ikisinin arasında kınından çıkmış bir kılıç tutan kırmızı bir el vardır. Ziyarete gelenler, yolcuları kurda döndüren yerli sihirbazlara karşı dikkatli olmalıdır.

Saba halkı sarı renkli doğar ve yaşlandıkça siyahlaşır. Hemen zehirlenebilirler ve etten pek hoşlanmazlar. Büyük bir bölümü dizanteriye yakalanıp genç yaşta ölür. Sıcak yüzünden Saba'daki nehirler ve sular tuzludur ve halk güneş ışığından korunmak için gün doğumundan öğleye kadar suyun içinde yatar. Suyu, gündüzleri kimsenin ağzına süremeyeceği kadar soğuk, geceleri ise kimsenin elini sokamayacağı kadar sıcak olan kuyuyu görmeye değer.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1357; William Bullein, *A Dialogue both Pleasant and Pitiful, wherein is a Goodly Regimente against the Fever Pestilence, with a Consolation and Comfort against Death*, Londra, 1564)

SABİT ADA, adına rağmen, ok atışı uzunluğunda ince bir toprak şeridiyle bir kıtaya (Avrupa ya da Afrika) bağlı olan bir yarımadadır. Sabit Ada yedi fersah uzunluğunda, beş fersah genişliğindedir ve "sabit" ismini, anakaraya kısa bir toprak köprüyle bağlı görünmesinden alır. Sabit Ada, buraya karısı Roma İmparatoru Siudan'ın kızı Grimanesa ile gelen Konstantinopolis İmparatoru'nun yeğeni Apolodion tarafından keşfedilmiş ve koloni haline getirilmiştir. Apolodion, adada yaşayan devi



yenilgiye uğrattıktan sonra burada görkemli bir egemenlik kurmuş ve on altı yıl boyunca sevgili Grimanesa'sıyla burada yaşamıştır.

Hiç çocuğu olmayan Konstantinopolis İmparatoru'nun ölümü üzerine tacın tek vârisi olarak Apolodion geri çağrılır; ancak ayrılmadan önce sadece en mükemmel şövalyenin ve karısının Sabit Ada'nın yeni hâkimleri olmasına izin veren bir büyü yapar. Böyle bir halef gelip geçerliliğini kanıtlayana kadar da kiraları toplaması ve adayı koruması için bir vali bırakır. Apolodion ayrılmadan evvel şu düzenlemeleri de yapmıştır: her türden ağacın bulunduğu bir bahçe inşa edip, etrafına da tek girişi, tepesine trompet çalan bir adamın bakır heykelini diktiği bir kemeri olan bir duvar örer. Bahçenin ortasına zengin bir şekilde dekore edilmiş dört odası olan bir bina diker. Odalardan birine kendisinin ve kraliçesinin normal boylarındaki suretlerini bırakır, onların yanına da parıldayan bir yeşim kaya koyar. Fermanında: "Bugünden itibaren" der, "aşkın kutsal ilkelerine ihanet eden kimse bahçeye girmeyecek, çünkü burada gördüğünüz heykel trompetinden öyle korkunç bir ses çıkarıp duman ve alev dilleri püskürtecek ki, bunlar buraya layık olmayan ziyaretçiyi felç edecek ve ziyaretçi sanki çoktan ölmüş gibi götürülecektir. Ama kemerden giren kişi sadıksa ve âşıksa, hiçbir engelle karşılaşmadan içeri girecek ve heykel öylesine tatlı melodisi olan bir ses üfleyecek ki, duyan herkesi büyüleyecek. Erdemleri sayesinde, suretlerimizi görmelerine izin verilecek ve kimin yazdığını bilmeden, adlarının yeşim üzerine yazıldığına tanık olacaklar."

Apolodion, kendisinin ve kraliçesinin aşkın pek çok zevkini paylaştığı odaya da iki sütun –kapının önüne bakır bir sütun, diğer tarafına ise taş bir sütun– koydurmuş ve kendisinden daha büyük savaşçı olmayan hiçbir erkeğin ve Grimanesa'dan daha güzel olmayan hiçbir kadının içeri girememesi için odaya bir büyü yapmıştır. Bakır sütunu geçemeyen savaşçılar silahlarını kapının dışında bırakmak, taş sütun tarafından durdurulanlar kılıçlarını bırakmak, taş sütunun ötesine geçenler ise kalkanlarını bırakmak zorundaydılar. Nihayet, her iki sütunu geçip de odanın kendisi tarafından durdurulanlar, mahmuzlarını çıkarmak zorundaydı. Hanımların ise sadece isimlerini söylemeleri yeterliydi; bu isimler, ulaşabildikleri noktaya yazılıyordu. Yıllar boyunca pek çok şövalye şansını denedi, ancak sadece Galyalı Amadis içeri girmeyi başardı ve Sabit Ada'nın Efendisi oldu.

(Anonim, *Amadis de Gaula*, Zaragoza, 1508)

SAÇMA, bkz. NEREZALET ÜLKESİ.

SAHİPSİZ TOPRAKLAR, FANTİPPO açıklarında bir adadır. Anakaradan bakınca ada bir erik pudingini andırır, ama dik kıyı hattı aslında, eni yaklaşık otuz mil olan derin ve sığınaklı bir boşluğu gizler. Çok sayıda deresi, ormanlık alanı ve hektarlar boyunca uzun, dalgalanan otlakları vardır.

Fantippo halkına göre adada insan yiyen ejderhalar yaşar, bu yüzden de yakınına gitmeyi reddederler. Efsaneye göre, yüzlerce yıl önce Fantippo Kralı Kakabuçi, dur durak bilmeyen dırdırına dayanamayarak kayınvalidesini adaya sürmüştür. Kayınvalideye her hafta tekneyle yiyecek götürülüyordu, ancak bir hafta kendisi bulunamadı – onun yerine bir ejderha ortaya çıkıp habercilerin ödünü kopardı. Bu konu hakkında kendisine danışılan ünlü bir büyücü, kralın kayınvalidesinin bir ejderhaya dönüşmüş olması gerektiğini söyledi.

Ancak seyyahların kaygılanmasına gerek yoktur. Meselenin aslı hayli farklıdır. Sahipsiz Topraklar'da ejderhalar yaşamaz, buranın tek sakinleri otobur hayvanlardır. Dere kıyılarında suaygırları otlar; uzun otların arasında fillerle gergedanlar karınlarını doyurur. Çok sayıda zürafa, maymun ve geyik de vardır. Et yemeyen tüm yaratıklar için hakiki bir cennet olan adanın her yerinde kuşlar kaynaşır. Sahipsiz Topraklar'ın

dünyada tarihöncesinden kalma *piffilosaurus*'un bulunduğu tek yer olması da ilginç bir hususdur. *Piffilosaurus*, iki yana açılan kısa bacakları ve muazzam ölçüde uzun kuyruğu ve boynuyla bir timsah-zürafa melezine benzer. Ancak, kocaman cüssesine rağmen, güneşlenmeyi seven, olgun muzla beslenen uysal bir hayvandır. Ejderha efsanesinin altında bu hayvanın yatıyor olması da mümkündür. Bir ziyaretçi adaya çıkmaya çalışınca, *piffilosaurus*'lar adanın merkezindeki bir oyuğa gider ve daima bunun etrafında bulunan sisi soluyarak içlerine çeker. Sonra kumsala varır, kükreyip ortalığı kırar geçirir, burun deliklerinden de sis çıkarırlar (böylelikle rahatça ateş saçan ejderhalar sanılabilirler).

Kralın kayınvalidesi aslında sahiden de adadan yok olmuştu, ama bunun nedeni hayvanların da onun dırdırına dayanamayışıydı. Onu, çok uzaklara, Afrika kıyılarına bıraktılar, sonunda orada, Kongo'nun güneyinde, sağır bir kralla evlendi.

Sahipsiz Topraklar, Fantippo'da Dr. Dolittle tarafından kurulan posta sisteminin önemli bir merkeziydi.

(Hugh Lofting, *Doctor Dolittle's Post Office*, Londra, 1924)

SAHRA DENİZİ, Cezayir ve Tunus arasında, geniş ve suni bir iç denizdir. Deniz, vaktiyle Şattü'l-Cerid bölgesi olan yer ile Biskra'nın güneydoğusundaki çukurlukları kaplar ve buharlı gemiyle geçilebilen bir dizi kanalla Kabis Körfezi'ne bağlanır. Belli başlı limanlar ise, yüksek rakımları sayesinde su altında kalmayan eski vahalar olan Hamma, Nefta ve Tuzer'de bulunur. Tek bir büyük, merkezi ada vardır – Hinguiz.

Sahra Çölü'nün Akdeniz seviyesinin altında kalan bölgelerini su altında bırakma fikri Fransız yönetiminin yıllar boyu büyük önem atfettiği bir proje olmuştu. Bu yönde ilk ciddi adım ise, Fransız Ordusu'ndan Yüzbaşı Roudaine'in bu fikri öne sürdüğü 1874 tarihinde atılmıştır. Bu proje fazlasıyla tepki gördüğünden Compagnie Franco-Etrangère ancak 1904'te kurulabilmiş ve Fransız Hükümeti onlara 2.500.000 hektarlık arazi hakkı tanımıştır. Compagnie fazlasıyla hırslıydı; kendini aştı ve hemen, temettü ödemesini askıya almak zorunda bırakıldı. Ancak inşa işinin büyük bir kısmı tamamlandı ve geriye yalnızca iç bölge kanal sistemini Kabis Körfezi'ne bağlamak kaldı. İç bölgede su altında bırakılacak ana yöreler Şattü'l-Melgir ve Şattü'l-Gerse'ye giden kanallarla birbirine bağlıydı.

Yirminci yüzyılın sonlarında, bir Fransız keşif heyeti bölgeyi ve mevcut kanalların durumunu araştırmak üzere gönderildi. Bu keşif tehlikeli bir yatırımdı, çünkü tüm projeye şiddetle muhalif olanlar tarafından kontrol edilen bölgeden geçilmesi gerekiyordu: burada toprakları su altında bırakılacak olanlar ile bölgede geleneksel olarak kervan yağmalayarak yaşayan göçebe Tuareg'ler vardı. Her ne kadar bir noktada kazılan yerler kabile üyeleri tarafından doldurulmuş olsa da, kanalların çoğu iyi durumdaydı.

Tuhaftır ki, bölgenin sular altında bırakılması doğal bir jeolojik olay sonucu gerçekleşti. Bir deprem yer seviyesinin alçalmasına neden olarak körfezden büyük bir su akımına yol açtı ve çöl süratle denize dönüştü.

Ancak sonuçta Sahra Denizi Kuzey Afrika iklim ve ekonomisi üzerinde genelde önemli bir rol sahibi oldu. Ticareti ve Fransız üslerine malzeme dağıtımını kolaylaştırdı. Aynı zamanda yağmacı Tuareg'lerin neden olduğu geleneksel tehdidi de ortadan kaldırdı, çünkü artık yağmalanacak kervan kalmamıştı.

(Jules Verne, *L'Invasion de la mer*, Paris, 1905)

SAİNTE BEREGONNE, Batı Almanya'daki Hamburg'un bir bölgesidir; sadece Mohlenstrasse'deki damıtıcı ile tohum tüccarının birbirine bitişik evleri arasından yürüyebilen insanlar için mevcuttur. Resmi belediye araştırmalarına göre, Sainte Beregonne

semtine giden yolun kendisinde bir medyan duvar vardır. Sokağın kendisi, yer ve zamanın dışındadır. Büyük Öte'nin hem armağanı, hem de özel olarak ayrılmış yeridir, sadece etrafa bir göz atmak için olsa bile içeri süzülmeyi başaran herkese açıktır.

Sondan on ayak önce, geçitteki bir kavis seyyahın görüşünü keser ve normal dünyanın dışında bir şey görmeyi imkânsızlaştırır. Duvarların yüzeyi kötüdür – yeşilimsi, düzensiz parketaşları ve taşların arasında büyüyen birkaç kartopu çalısıyla Sainte-Beregonnegasse'nin elle tutulur bir varlığı olduğu ve bir başka dünyaca zamansızlığın keyfini sürdüğünün bir işareti. Dar çıkmaz sokakta her dönemeç insanda kırsal bir Flaman kasabasındaki bir dar yol duygusu uyandırır. Bir terk edilme ve atalet duygusu burada seyyahları dezavantajlı duruma sokar. Hatta mevsimler bile birbirine girmiş gibi görünür; dallarında kar olduğu halde solgun bir çalıda tomurcuklar büyür.

Duvarlarda üç küçük sarı kapı görünür, ama bir seyyah bunlara vurursa, kimse cevap vermez. Her kapı, mavi zeminli bir koridora açılır. (Dağılan ışık, Magritte'in son dönem çalışmalarını hatırlatır.) Duyarlı seyyah kendini tuhaf hissedecektir ama yüksek, kemerli tavanı olan büyük mutfağı ziyaret etmekten çekinmemelidir. Rustik görünüşlü mobilyalar cila ile pırıl pırıl parlar. Meşeden bir merdiven hiçbir yere gitmez; ihtiyatsız ziyaretçinin kafasını karıştırmak için bir duvara çıkar. Büyük bir pencere, başka kapıların arkasındaki başka evlerin başka avlularını yankılayan boş ve ıssız avluya düşen loş ışığı filtreler.

Hamburg'da korkunç, esrarengiz suçlar işleniyordu. Büyük Öte'den gelen varlıkların, besbelli zararsız evlerinde işlenen hırsızlıkların intikamını almak için buraya, yeryüzüne geldiği söyleniyordu. Kimileri bu varlıkların Styrges denen varlıklar olduğunu söyler; diğerleri ise onların sadece cehennem buharları olduğunu düşünür.

(Jean Ray, *Le Manuscrit français*, Brüksel, 1946)

SAİNT-ESPRİT, Pasifik Okyanusu'nda, vaktiyle nükleer test alanı olan küçük bir mercan adasıdır. Ada, beş mil çapında bir göleti çevreleyen volkanik yeraltı kraterinin kenarındaki bir dizi kum yığını ve mercan adacığından meydana gelir. Adaların en büyüğü göletin güneybatısında yer alan ve kumsala dört yüz ayak yükseklikten bakan bir kaya yığınının hâkim olduğu azman bir fidanlık ile hilal şeklindeki sık bir ormanlıktır. Zirvede, kabloları orman çatısına doğru eğilen çelik bir kule dikilidir. Ziyaretçiler mavi lavların oluklu saçaklarını, mezarında oturan bir kadavra gibi göğe yaslanmış bin yıldır ölü bir dağın cesedine benzetirler. Kumsallar çekici değildir; hindistancevizi kabukları, palmiyelerin bileşik yaprakları, dalgaların sürüklediği soluk renkli kütük çıkıntıları ve çürüyen pavurya kabukları ile dolu kara küller. Her şeyin üzerinde leş kokulu çürüyen balıklar asılı durur.

Nadir kuşların yuvası olarak bilinen Saint-Esprit, Fransız askeri mühendislerinin mercan adasına bir iniş pisti inşa etmeye kalkışmasıyla, bir tehditle yüz yüze geldi. Etrafındaki resifler bazı küçük mavi ve sarı balıklar ile siyah ağızlı köpekbalıklarının yaşam alanıdır, ancak adanın en ünlü sakinleri meşhur gezgin albatroslardır. Yaşamları tehlikeye giren albatrosları kurtarma girişimleri adanın adını dünyanın her yerinde duyuran birtakım garip ve trajik olaylara yol açmıştır. Ziyaretçiler artık namlı albatrosu görme şansını yakalayamayabilirler. Zaten söylentiye göre onların yok oluşuna neden olanlar, kurtarmaya çalışan ekiptekilerdenmiş.

(J.G. Ballard, *Rushing to Paradise*, Londra, 1994)

SAKATLAR ADASI, bkz. HOOLOOMOOLOO.

SAKNUSSEMM BURNU, LİDENBROCK DENİZİ'nde, yer yüzeyinin binlerce mil altında taş bir burun. 1863'te dünyanın merkezine seyahat eden Lidenbrock keşif seferi, meşhur İzlandalı simyacı Arne Saknussemm'e ait olan, on altıncı yüzyıldan kalma bir hançeri burada keşfetti. Saknussemm, bu bölgeleri keşfeden ilk insandı ve hançerin yardımıyla kayalardan birine rünik harflerle adının baş harflerini kazımıştı ki, seyyahlar bunu bugün bile görebilirler.

(Jules Verne, *Voyage au centre de la terre*, Paris, 1864)

SAKNUSSEMM KORİDORU, İzlanda'nın altında bir yerlerde, kâşifinin şerefine isimlendirilmiş büyük bir yeraltı dehlizidir. Hamburglu Profesör Lidenbrock, Snorri Sturluson'a ait nadide bir elyazmasının içinde –meşhur İzlandalı simyacı ve on altıncı yüzyıl âlimi– Arne Saknussemm'in üzerine bir dizi rünik karakter kazıdığı bir parşömen buldu. Yeğeni Axel'in de yardımı ile bunları deşifre etmeyi deneyen Lidenbrock, parşömene bir tür görünmez mürekkep ile yazılmış gizli bir mesaj keşfetti. Bu mesaj, İzlanda'nın batı yakasında, şimdilerde ortadan kalkmış olan bir volkandan geçilerek dünyanın merkezine varmak için gerekli bilgileri içeriyordu. İzlandalı rehber Hans Bjelke'nin önderliğinde Lidenbrock ve yeğeni, Scartaris Dağı'nın gölgesine bakılırsa, Temmuz'dan hemen önce, 28 Haziran 1863 tarihinde Snaefells Jökull'a indiler.

Seyyahlar inişe başladıktan kırk sekiz saat sonra, deniz seviyesinin yaklaşık üç bin metre kadar altında, koridorun çatallandığını görecekler. Seyyahların burada doğu dehlizine girmeyip, batıya doğru yön değiştirmeleri gerekir; aksi takdirde yerin dibinde, açlık ve susuzluktan ölme ihtimalleri vardır.

(Jules Verne, *Voyage au centre de la terre*, Paris, 1864)

SALEM, CESSARES CUMHURİYETİ'nin başşehridir.

SALU TAKIMADALARI, bkz. CAGAYAN SALU.

SALVARA, bkz. NEOPYA ADASI.

SAMARA, (SSCB'deki Kuybişev bölgesinin merkezi Samarra ile karıştırılmamalıdır) Ortadoğu'daki Abbasi ülkesinin başşehri ve en büyük şehridir. Alaca Atlar tepesindeki muhteşem Alkoremi Sarayı tüm şehre hâkimdir. Özgün binayı Harun Reşid'in oğlu Halife Muntasım inşa etmiştir ancak bina şimdiki görünümünü Muntasım'ın oğlu, dokuzuncu halife Vâsık'a borçludur. Vâsık, sarayın kendi zevk arayışları için yetersiz olduğunu düşünerek, buraya beş bina daha ekletmiştir. Bunlar özgün yapının uzantıları olmaktan çok kendi içlerinde birer saraydılar ve her biri bir duyunun tatmin edilmesine adanmıştı.

Sonsuz ya da Doyurmayan Ziyafet diye bilinen saray tat duyusuna adanmıştır. Sarayın masaları gece gündüz en müthiş lezzetlerle donatılır; bitmek tükenmek bilmez çeşmelerinden en güzel şaraplarla, likörler akar.

Nağme ya da Ruhun Nektarı Tapınağı, ülkenin en şöhretli ve yetenekli şairleri ile müzisyenlerinin meskenidir. Kendilerini sarayın içinde resitaller vermekle sınırlamaz, müzikleri ve sözleriyle herkesi eğlendirerek tüm başşehri dolaşırlar.

Gözlere Ziyafet ya da Hafızanın Desteği diye bilinen saray, neredeyse canlı gibi duran heykellerden doğal tarih eserleri koleksiyonuna dek değişen büyük bir antika koleksiyonuna ev sahipliği eder.

Hazza Mükâfat diye de bilinen Esanslar Sarayı'nın salonlarında, altın buhurdanlarda binbir çeşit esans yağı yakılır. Esansların etkisi altında kaldığını hissedenler, her tür kokulu çiçeğin bulunduğu kocaman bir bahçeye çıkarak aşırı uyarılmış duyularını yatıştırabilirler.

Son olarak Sevincin İnzivası ya da Teh-

likeli de, seyyahları her daim uygun bir kucaklama ile karşılayan, huriler kadar güzel genç kadın bölüklerinin mekânıdır.

Dokuzuncu halife Vâsık bilgiye olan aşkıyla ve sarayındaki en bilge kişilerle yaptığı tartışmalarıyla da tanınırdı. Zamanla ilahiyat tartışmalarından keyif almaya başladı ve feleğin sırlarına vâkıf olmak amacıyla kocaman bir kule inşa ettirmeye girişti. Halifenin bu dini küstahlığını merak eden Peygamber Muhammed, cinlerine gece kuleyi inşa etmelerini emretti. Böylece Vâsık'ın bu günahkârca çılgınlığı nereye kadar götüreceğini görebilecekti. Cinler de emre uyarak halifenin işçileri tarafından çıkılan her arışa iki arış ekleyerek ve sonunda kule nihai uzunluğu olan bin beş yüz merdiven boyuna erişti.

Kule bir gözlem yeri olduğu kadar hapishanedir de; alt katlarında kraliyet tutukluları, üzeri her yöne bakan iri çivilerle kaplı yedi kat demir parmaklıkların ardında tutulur. Duvarların gerisinde gizli merdiven ve geçitler bulunur ve burada –Vâsık'ın annesi Carathis'in eski firavun mezarlarından aldığı– bir mumya koleksiyonunu ziyaret etmek de mümkündür.

Carathis, zehir koleksiyonunu ve diğer korkunç nadide parçalarını gizlemek için bir dehliz inşa ettirmişti. Astrolojide usta olan Carathis kısa süre sonra daha tekinsiz sanatlara da merak sardı ve şeytani güçlerle iletişim kurmaya çalıştı. Bu uğraşların arasında kulenin tepesinde gerçekleştirilen insan kurban etme ve sadece prenses ile tamamı tek gözü kör olan dilsiz siyahlardan ibaret ekibinin şahitlik ettiği törenler de vardı.

Vâsık ilk başlarda popüler bir hükümdar olsa da, daha fazla bilgi ve güce karşı duyduğu arzu onu garip yollara soktu ve sonuçta da popülaritesini azalttı. Kendisi şeytani güçleri teskin etmek için birkaç çocuk kurban etti ve İŞTAKAR'a doğru yola çıkışının ardından başşehirde bir ayaklanma başladı. Vâsık seyahatinden asla geri dönmedi.

(William Beckford, *Vathek*, Lucerne, 1787)

SANDALETLER ADASI, III. Benius'un, ODES ADASI'ndan çok uzakta olmayan krallığı. Dini bir cemaate üye olmayan adalılar yalnızca mezgit çorbasıyla yaşadığı halde, ziyaretçiler iyi karşılanır ve onlara konukseverlikle muamele edilir.

Ada, III. Benius'un Mırıldanan Biraderler Tarikatı için yaptırdığı manastırı ile dikkat çeker. Tarikatın ismi, Kontinental Minim Biraderleri ve Minim Crotchet Biraderleri tarikatlarına istinaden seçilmiştir; Mırıltının insanın alçalabileceği son nokta olduğu öne sürülmüştür. Beşinci Element'ten alınan bir papalık beratı uyarınca, hepsi kundakçı kıyafetleri giyerler ama ayrıca karınlarına yastık da takarlar. Ön ve arka tarafa terlik biçiminde hartuç keseleri takılır. Bu çifte kesenin, belli muğlak ve dehşet verici esrarları simgelediği söylenir. Mırıldanan Biraderler yuvarlak ayakkabılar giyer ve çenelerini tıraş ederler. Talih'i hor gördüklerini göstermek amacıyla kafalarının arkası da tıraşlıdır; ama kafatası kemiğinin önünden itibaren saçlarını serbestçe uzamaya bırakırlar. Talih'e daha da meydan okumak için, kemerlerinde günde iki kez bileyip geceleri de üç kez denedikleri keskin usturalar taşırlar. Ayaklarının altına yuvarlak bir zil takarlar, çünkü Talih'in ayağının altında da böyle bir zil olduğu söylenir. Kukuletalarının sarkan kısmı hem önden hem arkadan bağlıdır. Böylece, yüzlerini örter ve onların hem Talih'le, hem de talihli olanla alay etmesini mümkün kılar. Bu özellik, onlara ayrıca istedikleri gibi öne ya da arkaya hareket etme imkânı da tanır. Çıplak kafalarına yüz resimleri yaptıklarından, geri geri giderken de doğru yönde hareket ediyormuş izlenimi verirler. İleri doğru giderken ise, körebe oynuyormuş gibi görünürler.

Biraderler ayaklarında çizmeleri ve mahmuzları, burunlarında gözlükleri ile uyurlar. Kıyamet bir gece herkes uykudayken gelecektir ve bu şekilde uyuyarak atlarına binip hızla yargılanmaya gidebileceklerdir. Her sabah hayırseverlik adına birbirlerini tekmeleyip dürterler.

Gün ortası gelip çattığında –adadaki tüm çanlar ince kuştüyü kaplıdır ve çan tokmağı yerine tilki kuyruğu vardır– biraderler uyanır ve çizmelerini çıkartarak rahatlarlar. Katı kurallar uyarınca gerine gerine esnerler ve herkes kahvaltısını esnemek kaydıyla eder. Apteslerini aldıktan sonra, Öncü, avcuyla ıslık sesi çıkartarak işaret verene dek, dişlerini kürdanla temizlerler. Bu işaretin üzerine herkes, Öncü'nün takvimde o güne denk düşen kahvaltıya uygun gördüğü ölçüde, kimi zaman biraz daha az ya da çok olmak üzere yarım saat esner. Kahvaltının ardından, Talih ve Erdem bayraklarının taşındığı dini bir kortej gelir. Talih bayrağını taşıyan Birader, Erdem bayrağını taşıyan kişi tarafından cıvalı suya batırılmış bir süzgeçle durmaksızın dövülür. Kortej boyunca antifonal melodiler mırıldanırlar; olayı görenlerin söylediğine göre sadece kulaklarından şarkı söylerler.

Kortej sona erince, yemekhaneye dönerek dizlerini masaların altına yerleştirip, göğüsleri ile midelerini fenerlerine yaslayarak egzersiz yaparlar. Bu pozisyonda dururken büyük bir Sandalet içeri girer ve taşıdığı çatalı herkesin yalamasına izin verir. Yemek peynirle başlayıp hardalla biter. Pazar günleri puding, bumbar, sosis, dana güveci, domuz ciğeri köftesi ve bıldırcın eti yerler. Pazartesileri iyi bezelye, tam tefsirli domuz pastırması ve satırarası tefsiri yerler. Salı günleri kutsal ekmek, gözleme, pasta ve bisküvi; Çarşambaları, kuzu kellesi, buzağı kellesi ve porsuk kellesi (bu ülkede porsuk bol bol bulunur) vardır; Perşembeleri, yedi çeşit çorba içerler, çorba aralarında hardal yenir. Cuma yemeği ise genellikle ham olan üvez elmasıdır. Cumartesileri sadece kemik kemirirler. İçecekleri ise *antifortunal* şarap denen yerel bir içkidir.

Yemekten sonra Tanrıya şükrederler ve günün geri kalanını hayır işlerine adarlar: Pazarları birbirlerini yumruklarlar, Pazartesileri birbirlerinin burnunu çimdikleyip çekiştirirler, Salıları birbirlerini tırmalar, Çarşambaları birbirlerinin burnunu siler, Perşembeleri birbirlerinin burun deliklerindeki kurtçukları çıkartır, Cumaları birbirlerini gıdıklarlar ve Cumartesileri de birbirlerini kırbaçlarlar.

Günbatımında tekrar birbirlerini tekmeler ve ardından gece yarısı, Sandalet gelene dek uyurlar. Bundan sonra usturalarını biler ve yeniden yemekhane yollarına düşerler.

Manastırda ayrıca yirmi kadın hayli refah içinde yaşar ve biraderlerle yatarlar. Mart ayının manastırda şehvetli faaliyetlerin belli başlı zamanı olduğu söylenir. Bunun nedeni belki de Büyük Perhiz boyunca yenen yemeklerin aşırı ölçüde erotik sporlara neden olmasıdır.

(François Rabelais, *Le cinquiesme et dernier livre des faicts et dicts du bon Pantagruel, auquel est contenu la visitation de l'Oracle de la dive Bacbuc, et le mot de la bouteille; pour lequel avoir est enterpris tout ce long voyage*, Paris, 1564)

SANGH, ANTANGİL'in başşehridir.

SANOR, yerkürenin merkezine yakın bir dünya olan PLUTO'nun en büyük denizindeki bir adadır. Pluto'daki belli başlı üç ada devletten biri olan Sanor, ALBUR'un on beş fersah uzağındadır. Sanor kıyısı kayalık, iç kısımların büyük kısmı da ormanlıktır. Ana liman dar bir koydadır, tahkim edilmiş küçük bir adacık ile korunur.

Pluto'nun diğer bölgelerinde olduğu gibi, burada da insanlar, bitkiler ve hayvanlar, yeryüzünün üstündekilere kıyasla çok daha küçüktür. Sanor halkı, Pluto'nun en uzun boylu halkıdır ve kimi zaman boyu üç buçuk ayağa varanlarına bile rastlanır. En yakın komşuları Albur'luların aksine, gösterişli giysiler giyerler ve uzun, parfümlü saçları vardır. Et yerler, bu yüzden de et yemeyi ilahlarına saygısızlık olarak gören vejetaryen komşuları tarafından hor görülürler.

Sanor, soyluluğun nesilden nesile aktarıldığı bir imparatorluktur. Politik yaşamının

en dikkat çekici özelliği, kadın ve erkeklerin farklı otoritelere tabi olmalarıdır: erkekler imparatora, kadınlar ise imparatoriçeye. Kendi alanlarında hem imparator, hem de imparatoriçe mutlak otorite sahibidir, ancak ikisinin de karşı cinsin üyeleri üzerinde otoritesi yoktur. Yüksek Rahip ise, her iki cinsin ölüleri üzerinde ve kimin gömülüp, kimin gömülmeyeceği konularında sahip olduğu mutlak otorite ile daha da güçlüdür. Kendisi ayrıca dul bir kadın ya da erkeğe, ölen eşinin mezarı üzerinde yakılma cezası verme hakkına dahi sahiptir. Onun kararlarını ne imparator, ne de imparatoriçe sorgulayabilir.

Sanor imparatorlarından biri öldüğünde, bedeninin üzerinde üç genç kız kurban edilir: inanışa göre, kızlar ona öbür dünyada hizmet edeceklerdir. Cenaze töreni altı gün sürer ve ardından dokuz aylık bir toplu yas dönemine girilir. Bu dönemde imparatoriçe ülkenin kadınlarına hükmetmeyi sürdürür ve sulh hâkimleri de erkekleri yönetecek bir başkan atar. Yas döneminin sonunda imparatoriçenin yeniden evlenmesi gerekir.

Sanor'un politik yaşamını belirleyen cinsel ayrımcılığa hukuk sisteminde de rastlanır. Erkek ve kadınlar için, kendi cinsiyetlerinden yargıçlar tarafından yargılandıkları ayrı mahkemeler mevcuttur. Adalet, yargıçlar kurulunca icra edilir – kurul ağır suçlar söz konusu olduğunda beş kişiden, adi suçlar için ise iki kişiden oluşur. Rüşvet ihtimalini azaltmak için kurul üyeleri kura ile seçilir. Tüm davalar, renkli toplar aracılığıyla hüküm veren on beş kişilik bir jüri önünde görülür. Varlıklarının davaları fazlasıyla uzattığına karar verildiğinden, Sanor mahkemelerinde artık avukatlar bulunmamaktadır. Mevcut sisteme göre, Yargıçlar Kurulu Başkanı savunma adına konuşur, mahkemenin öngördüğü cezalar ise genelde ılımlıdır.

Tipik cezalardan biri, iftiracılara verilen cezadır. Bu kişiye üzerinde "Bu adam bir iftiracıdır" yazan uzun bir şapka giydirilir ve her gün bir adalet memurunca sokaklarda gezdirilir. Memur, kasaba ya da şehir halkına cezayı ve suçun özelliklerini sesli bir şekilde okur. Bu uygulama, yüz gün boyunca böyle devam eder. Dedikodu yapan ya da başkalarının işlerine burnunu sokan kadınlara da benzer işlem uygulanarak, toplumun aşağılama ve alayına tabi bırakılırlar. Onları kadınlardan oluşan bir mahkeme yargılar ve suçlu bulundukları takdirde halk içinde kırbaçlanırlar. Kırbaçlama tamamen semboliktir ve herhangi bir fiziksel acı verilmez. Bu durum, toplanan kalabalık cezalandırılan kadın adına merhamet dilenmeye başlayana dek sürer.

Ülke kanunlarına göre, baştan çıkartılmaya izin veren ve bunun sonucu olarak da hamile kalan her kadın, âşığı onunla evlenmek istemezse ölüm cezasına çarptırılır. Yaşlı kadınlardan ibaret bir mahkemenin yargıladığı bu tür davalar, normal şartlarda evlilikle sonuçlanır. Bu mutlu son, şüphesiz, boşanmanın kolaylığından da destek alır: boşanma büyük ölçüde, asgari dokuz aylık bir dönemin ardından karşılıklı rıza ile gerçekleştirilir.

Medeni hukuk adaleti ılımlı olsa da, rahiplerin otoritesine karşı suç işleyenler ağır şekilde cezalandırılır. Genelde rahiplere karşı çıkanlar kanun kaçağı ilan edilir ve ülkeden sürülür. Bundan sonra görüldükleri yerde öldürülebilirler. Zaten kilise özel milisleri onların izlerini sürerek yakalar. Bunun sonucu olarak Sanor ormanları, çoğu kendini asi diye tanımlayan, bir kısmı ise zenginden çalıp fakire yardım ederek onları savunan haydut ve kaçaklarla doludur.

Tahminlere göre Sanor'daki evli kadınların en azından yarısı kocalarına karşı sadakatsizdir. Aldatmanın kanunen bir cezası yoktur ve sadık olmayan bir kadının davranışı kocasının şöhretini lekelemez. Aksine, daha çok bir espri konusu olarak görülür. Geleneksel evlilik töreni oldukça inceliklidir. İpek bir bağla birbirine bağlanmış olan çift, tapınağa girdiğinde bir duman bulutu ile sarmalanır. Ardından tapınak kemerlerinden çiftin üzerine arındırma amacıyla süt dökülür ve tekrar dışarı çıkartılırlar. Burada birlikte halının üzerine uzanır ve çiçekler içine gömülürler. Belli bir aradan sonra rahip onlara ayağa

kalkmalarını ve yeniden doğmalarını söyler. Daha sonra evliliğin onları yekvücut hale getirecek şekilde birleştirişini temsil etmesi için aynı kaptan şarap içerler. Yeni gelin kocasına biraz nazlanmadan cinsel ilişkiye izin vermez. Zifaf odasında yalnız kaldıklarında, kız belden yukarısı çıplak şekilde kocasından kaçar. Erkeğin, evlilik haklarından istifade etmek istiyorsa eğer, onu yakalaması ve direncini zorla kırması gerekir. Çokeşlilik hoşgörülür, ancak bunu tercih edenler her tür kamu görevinden mahrum olur.

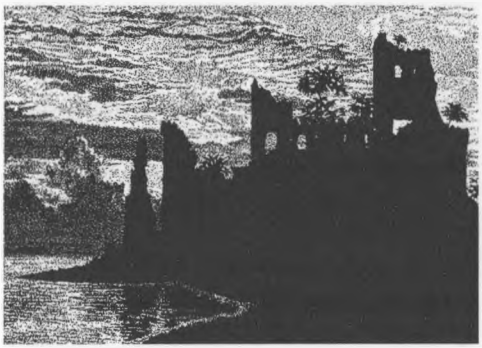
Sanor'un adı yine Sanor olan başşehri, her birinin iki yanında çift katlı evler, saraylar, kuleler ve muhteşem kamu binaları olan düzenli sokakları ile meşhurdur. Ancak buranın en büyük gururu, ağır bronz kapıları olan ve dev bir taş sarayın içine inşa edilmiş kütüphanedir. Odalarında, altı bölüme ayrılmış, yüz binden fazla cilt mevcuttur. Politik ya da ahlaki alanlarda sansür uygulanmaz, ancak bunu sağlamak için de çıkartılan kitapların tarz ve metotları makul standartlardadır.

Seyyahların kaçınılmaz şekilde fark edecekleri gibi, Sanor sokaklarında hiç dilenci yoktur. Bunun başlıca nedeni mahkemelerce belirlenen bütün para cezalarının fakirlerin refahı için kullanılmasıdır. Fakirler ve iş bulamayanlar kamu hastanelerine yerleştirilir ve normal olarak kamu hizmetiyle görevlendirilirler.

Önemli bir ticaret ülkesi olmasına rağmen Sanor'da yelkenli gemi kullanılmaz. Bunun nedeni büyük ihtimalle, Pluto'nun yeraltı dünyasında rüzgârların çok hafif olmasıdır. Sanor gemileri, buhar gücüyle çalışan ve bir dizi küreğe monte edilmiş iri tekerleri döndüren buhar gücünü ile çalışan motorlarla işler.

(Anonim, *Voyage au centre de la terre, ou aventures de quelques naufragés dans de pas inconnus. Traduit de l'anglais de Sir Hormidas Peath*, Paris, 1821)

SANT JERONİMO, bkz İSLA



SAN VERRADO'daki kalenin kalıntıları.

SAN VERRADO, Karayipler'de, Lucayes grubunda yer alan bir korsan adasıdır. Kalesi on sekizinci yüzyıl sonunda İngilizler tarafından yıkılmıştır ama kalıntıları hâlâ görülebilir. Ada, gemisi güzergâhından savrulunca San Verrado'yu keşfetmiş bir İspanyol olan Don Lescar de Ribeira tarafından despotça yönetiliyordu. Ada sakinlerinin başlıca meşgalesi, Sabine kadınlarına tecavüz edilmesinin bilinçli anısıyla, Küba'dan kadın kaçırmaktır. Karşı çıkanlar, yeraltındaki hücrelere hapsedilir. Ribeira'nın izni olmadan kimsenin adayı terk etmesine izin verilmez.

Her evin, sakinleri için yetecek kadar yiyecek sağlayan bir bahçesi vardır. Yaşlılarla hastalara, adanın batı tarafındaki büyük bir tarlada bakılır. O zamanlar tüm topluluk bitmek bilmeyen bir sefahat halinde yaşardı ama bugün adayı ziyaret edenler San Verrado'daki hayat ritmini çok daha az heyecan verici bulacaktır.

(François Guillaume Ducray-Duminil, *Lolotte Et Fanfan, Ou Les Aventures De Deux Enfants Abadonnés Dans Une Isle Déserte. Redigées & publiées sur des Manuscrits Anglais, Par M.D.***. du M.****, Charlestown & Paris, 1788)

SARCOSA, bkz. YENİ BRİTANYA.

SARGYLL, Kızıl Adalar'ın en uzakta olanıdır, PHİLİSTİA'nın başşehri Novogath'tan, deniz yolculuğuyla iki gün mesafededir. Şimdilerde, AUDELA'nın eski kraliçesi Freydis'in mesken tuttuğu yerdir ve ondan ve şöhretinden korkan birçok denizci buradan uzak durur. Freydis'in, Kral Thibaut'u mahvettiği ve İstria dükü, Camwy prensi ve üç ya da dört lord ile daha, aynı derecede ölümcül sonuçlara yol açan ilişkilerde bulunduğu herkesin malumudur.

Saray büyü ile yönetilir ve adayı istilaya karşı koruyan da sihirdir. Örneğin, Northmen'den Dük Asmund tarafından Sargyll'e gönderilen birlikler delirmiş ve sonunda kurtlar gibi birbirlerini parçalamışlardır.

Kraliyet Sarayı'na kimisi bir seyyahın en vahşi hayallerinin bile ötesinde olan tuhaf yaratıklar musallattır. Bunların insan görünümlü olanlarına bile güvenilemez. Bir keresinde bir gece bekçisinin iri portakal rengi bir sıçana dönüşüp bir deliğe girerek kaybolduğu görülmüştür. Kraliçeye genellikle bir panter ve adsız, çömelen bir canavar hizmet eder. Tavandan siyah ve altın rengi ipekli kumaşların salındığı odası, içinde nilüferlerin bulunduğu vazolarla süslüdür. Tavandan mavi, portakal rengi ve kızılımsı kahverengi ölü yılanlar sarkar. Yukarıdan, boyalı, yarı-insan bir surat bakar; melun gözleri yarı kapalı, sırıtan ağzı ise yarı açıktır.

(James Branch Cabell, *Figures of Earth. A Comedy of Appearances*, New York, 1921)

SARIŞALLIGAM ÜLKESİ, demiryoluyla bağlı olduğu BALON TOPLAYICILAR ÜLKESİ'nin diğer yanındadır. Buraya trenle gelen seyyah, demiryolu rayları düz olmayı bırakıp, yan yana konmuş Z harfleri gibi zikzak çizmeye başlayınca, gideceği yere yaklaştığını anlar. Bu, her şeyi zikzaklar halinde yapan ve asla düz bir hat üzerinde hareket etmeyen *zizi* adlı bir tür böceğin işidir; bu böcekler rayları büküp bugünkü hallerine getirmişlerdir ve onları düzelmeye yönelik bütün çabalar da başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Düzleştirildikleri her zaman, *zizi*'ler onları yine eğmek için geri dönmüştür. İnsanın Sarışallıgam Ülkesi'ne yaklaştığının ikinci işareti ise, trenden görünen bütün domuzların mama önlükleri takmasıdır. Çizgili domuzlar çizgili önlük, puanlı domuzlar puanlı önlük, kareli domuzlar da kareli önlük takar.

Sarışallıgam Ülkesi'ndeki başlıca kent, CİĞER-SOĞAN köyüdür ve muhtemelen önem sırasında bundan sonra BEZELER köyü ve ülkenin şapka iğnesi sanayiinin merkezi olan ŞAPKA İĞNELERİ köyü gelir. Toprağın büyük kısmı tarımsal amaçlarla kullanılır, başlıca ürünler sarışallıgam ve ülkenin batısındaki yaylalarda yetiştirilen mısırdır. Ülkenin tek önemli nehri vardır: Şampuan Nehri; başlıca su alanı da PATLAYAN MERDANELER Gölü'dür. Sarışallıgam Ülkesi yasalarına göre, Şampuan Nehri'ni geçen her kız güvercine dönüşür ve geri dönme kararı alana kadar da güvercin olarak kalır. Sarışallıgam Ülkesi'nde sincaplar merdiven taşır, yabankedileri de bilmece sorar. Balıklar, tavalarla konuşmak için nehirlerden dışarı sıçrar ve çocuklara babunlar bakar; kara kediler turuncu ve altın renginde uzun çoraplar giyme alışkanlığındadır. Sihir hayatın normal bir parçasıdır ve garip olaylar sıradışı değildir. Bir örnek vermek gerekirse, Beze köyündeki puro dükkânının üstünde tahtadan bir Kızılderili figürü, tuhafiyeci dükkânının üstünde de koca bir Tüylüboynuz Bizon figürü yükselir. Geceleri bu iki figür kaidelerinden aşağı iner, Kızılderili bizona biner ve ikili çayırlıklara doğru uzaklaşır, şafak sökmeden de normal durumlarına dönerler.

Sarışallıgam Ülkesi bahçelerinde papyon gelinciklere sık sık rastlanır. Geniş bir renk ve desen yelpazesi bulunabilir; ülke erkekleri her gün kente inerken onları toplar.

Ülkedeki bütün hayvanlar arasında en ilginç olanları, en iyi şekilde BAŞPARMAKLAR YUKARI'da gözlenebilecek olan pas-yiyen sıçanlardır; burada mavi sıçanlar da bulunur. Sıçanlar, belki de içlerinden bazıları vaktiyle Beze köyünün kurucularını çayırlar-

daki bir tipide neredeyse mutlak bir ölümden kurtardıkları için ülkede oldukça sevilirler. Kuş türleri arasında en iyi bilinenleri, benekli yumurtalarını *booblow* ağacındaki sepet yuvalara koyan *gladdy-whinger*'lar ile çoğunlukla karaağaçlarda görülen ve bir tür ötücü kuş olan *flummywister*'lardır. Genç *flummywister*'lar kışın sıcak tutan iç çamaşırları giyer; baharda anneleri düğmelerini gevşetirken şarkı söylemelerini dinlemek iyiye alamettir. Ülkenin garipliklerinden biri de örümceklerin –en azından dişi örümceklerin– şapka isteyince başlarına hep tava takmalarıdır. Her ilkbahar ve sonbaharda yeni tava modelleri takdim edilir. Çoğu kez pembe ot kümeleri arasında bulunan eğri-burunlu örümcekler, otlardan yaptıkları şemsiyelerle tanınır. Şemsiyeler asla satılmaz ama örümcekler onları ihtiyacı olan seyyahlara ödünç verir; sonunda ödünç alınan şemsiyeler kaybolur ve kendi kendilerine örümceklere geri dönerler. Sarışallıgam Ülkesi'nin bir vadisinde, yağmur yağacağı zaman tavuskuşları çığlık atar, kurbağalar da gece yarısını hayli geçene kadar altın zarlarla kumar oynar.

(Carl Sandburg, *Rootabaga Stories*, New York, 1922)

SARİ, yeraltı kıtası PELLUCİDAR'ın en refah içinde ve en gelişmiş alanı olup, Lural Az diye bilinen denizden içeri giren büyük bir körfeze bakan çevre dağlar arasında yüksek bir platodur. Yerli halk hâlâ uçurumlardaki mağara evlerde yaşar, ancak –adı yine Sari olan– başka küçük modern bir kasaba, bu yeraltı diyarına Amerika Birleşik Devletleri'nden gelmiş olan, Pellucidar İmaparatoru David Innes tarafından inşa edilmiştir. Bölgeye küçük fabrika ve tersaneler dikilmiş, ülkenin bol olan madenleri burada eritilmiştir.

Bu gelişmenin büyük bir bölümü, Innes'in yoldaşı ve demir "köstebek"in ya da iki Amerikalıyı Pellucidar'a ilk kez getiren taşıtın mucidi Abner Perry'nin eseridir. Temelde bir Taş Devri uygarlığı olan bu bölgeye, Perry sayesinde telefon ve su pompası gibi modern icatlar getirilmiştir. Ancak, ziyaretçiler bu icatların çoğunun Sari'liler tarafından kullanılmadığını görecekler. Örneğin kadınlar yeni pompa sistemini kullanmak yerine kaynaktan su taşımayı tercih ederler. Bu durum Perry'nin yeni tasarıları işleme koymasını engellememiştir: okullar ve okuryazarlık tasarıları getirilmiştir.

Sari kasabası –Kraliyet Sarayı'nın bulunduğu yer– sahilde değildir; ülkenin en büyük limanının adı Greenwich'tir. Innes ve Perry'e göre Greenwich, Pellucidar'ın sıfır boylamıdır ve buna bağlı olarak da burada bir gözlemevi kurulmuştur.

(Edgar Rice Burroughs, *At the Earth's Core*, New York, 1922; Edgar Rice Burroughs, *Pellucidar*, New York, 1923; Edgar Rice Burroughs, *Tanar of Pellucidar*, New York, 1930; Edgar Rice Burroughs, *Seven Worlds to Conquer*, New York, 1936; Edgar Rice Burroughs, *Return to Pellucidar*, New York, 1941; Edgar Rice Burroughs, *Men of the Bronze Age*, New York, 1942; Edgar Rice Burroughs, *Tiger Girl*, New York, 1942; Edgar Rice Burroughs, *Land of Terror*, New York, 1944; Edgar Rice Burroughs, *Savage Pellucidar*, New York, 1963)

SARKOMAND, RÜYADÜNYA'da, LENG platosunun ötesindeki karanlık vadide yer alan ve bu vadiden, tuz kaplı basamaklarla ulaşılabilen bir şehirdir. Sarkomand, bazalttan surları ve rıhtımları, heykellerle bezenmiş yüksek tapınakları ve büyük meydanları ile muhteşem ve mağrur bir şehirdir. Bahçeleri ve caddelerinin iki yanında sütunlar sıralanmıştır, sfenkslerle taçlandırılmış altı kapısının her biri, içinde kocaman kanatlı bir çift aslanın, Büyük Uçurum'a giden bir yeraltı merdiveninin başında nöbet tuttuğu muazzam merkezi bir meydana açılır.

(Howard Phillips Lovecraft, "The Dream-Quest of Unknown Kadath" *Arkham Sampler* içinde, Sauk City, 1948)

SARRAGALLA, HİKMET ADALARI içinde en gelişmiş olanıdır. Sarragalla'nın gelişkin sanayi medeniyeti, üretimde sürekli artış ile sürekli zaman tasarrufu üzerine kuruludur. Ekonomi artık arz ve talep arasında mükemmel bir dengenin yakalandığı ve ücret mücadeleleri ile grevlerin kendiliğinden ortadan kalktığı bir seviyeye erişmiştir. Çalışmak bir yükümlülükten çok zevk kaynağı haline gelmiştir ve Sarragalla işçilerinin en sık dile getirdikleri talep, iş gününün uzatılması olmuştur.

Bilimsel düşünce yapısına sahip seyyahların tahmin edeceği üzere, Sarragalla sanayii, atomun lambda radyoaktif parçacığı ile parçalanması sonucu ortaya çıkan enerji üzerine kuruludur. Toryum ve uranyum gibi radyoaktif maddelerin bitmez tükenmez kaynağı ise, fizikçi Algabbi'nin bunları ilk keşfettiği yer olan komşu ada Vorreia'dır. Bu hayati hammaddelerden Sarragalla'da da az miktarlarda bulunur, ancak Algabbi bunların yerini hiçbir zaman söylememiştir.

Sarragalla'nın başarısı esasen üretken-olmayan etkinliklerden üretken etkinliklere enerji aktarmasında ve zaman tasarrufu konusundaki becerikliliğinde yatmaktadır. Enerji tasarrufu için dil bile kısaltılmış, tamamen telgraf benzeri kısaltmalara indirgenmiştir. Böylece bir tasarı, tüm bentleri tartışılarak meclisten tek bir sabahta geçirilebilir. Politikacıların konuşmaları otuz beş saniyeden fazla sürmez. Aynı prensipler sanata da uyarlanmıştır: oyunlar, etkilerinden bir şey yitirmeksizin, skeç uzunluğuna indirgenmiştir. Müzikte esas başarı ise, eski müziğe özgü cümlecik, nota ve ölçü tekrarlarından kaçınılarak kısaltılmış sonat ile olmuştur. Yurtdışından başarıyla ithal edilmiş tek yayın *Reader's Digest*'tir.

Deneysel Enstitü'de halen, çiğneme için harcanan enerjinin verimli kullanımına yönelik araştırmalar sürmektedir. Araştırmanın bir parçası da, enerjiyi belli bir mesafeden, karmaşık yansıtma ve *effluvia* yöntemi ile aktarabilen *telekinese* adlı incelikli bir aletin kullanımıdır. Araştırma halen başlangıç aşamasında bulunmasına rağmen, insanlar daha şimdiden oturup normal bir şekilde yemeklerini yerken, çiğneme için harcanan enerji fazlasının dönüştürülerek, odanın diğer ucunda ağaç kesmede kullanıldığını görebilmektedirler.

Tıbbi araştırmalar ise büyücülüğün en eski mitlerinden birine gerçeklik kazandırmanın eşiğine gelmiş durumdadır: ameliyatlar daha şimdiden hasta bir insanın mumdan yapılma örneği üzerinde gerçekleştirilmekte ve sonuçlar hastaya, herkesin *tellurgie* diye bildiği özel tekniklerle aktarılmaktadır. Hastanın tedavi edildiğinin farkına bile varmadığı vakidir. *Tellurgie* henüz deney aşamasında olsa da bu yönteme büyük ümitler bağlanmıştır.

Ulaşım ve iletişim de tahmin edilebileceği gibi aynı şekilde karmaşıktır. Seyahat etmek için kişinin kendini, bedeninin bir parçası gibi görünen küçücük bir uçuş makinesine kapatması gerekir: böylece sıradan uçuşlardan kaynaklanan dezavatajlardan herhangi birini yaşamadan bir kuş gibi uçabilecektir. Başşehirde ise, kırsal kesime dek uzanan yürüyen keçiyolları, hem yürüme hem de özel araç ihtiyacını giderir. Daha uzun yolculuklar içinse, monoray kullanan karmaşık bir demiryolu sistemi mevcuttur. Aksi yönlerde giden iki tren karşılaştığında, bir monoray ile trenlerden birinin önünde veya arkasındaki teğet düzlemler alçaltılır. Bu düzenleme, bir trenin diğeri üzerinden tamamen güvenli bir şekilde geçişini sağlar. Kişisel iletişim için bir saat kutusu içine sığdırılmış küçük telsizler kullanılır.

Eğitim temelde başkalarının zamanına saygı duymayı aşılamak üzerine dayalıdır. Zaman, halen özel mülkiyet konusu sayılan şeylerden biridir.

Ulusal yemek, kimyasal işlemden geçirilerek, hem insanlar hem de hayvanlar için yiyeceğe dönüştürülmüş olan planktonlardır. Sıvı, püre, fileto ya da dilimler halinde yenebilen planktonların tadı, insanların bildiği tüm tatları suni olarak yeniden yaratabilen bir makine olan *telegusto* ile kontrol edilir.

(Alexander Moszkowski, *Die Inseln der Weisheit, Geschichte einer abenteurlichen Entdeckungsfahrt*, Berlin, 1922)

SASANİA, iki sarayı ile meşhur bir çöl ülkesidir. İlki, Sasania adlı işlek bir liman şehri olan başşehrin kendisindedir. Seyyahlar buraya ulaşmak için rüzgârlı havada, ani fırtınalar içinde ve parlak bir sükûnetin hâkim olduğu günlerde, denizde haftalarca yol almalıdır. Seyyahlar buraya vardıklarında onları içlerinde davulcular, flütçüler, şarkıcılar ve zil çalanların olduğu küçük teknelerden oluşan bir filo karşılar ve ilk Sasania sarayına götürürler. Güzel, kör ve basit bir geometrik yapıya sahip, kubbe ve kulelerle donatılmış saray, şekerden yoğurulmuş gibi bembeyaz parıldayarak yükselir. Bir arıkovanına benzeyen saray, gün ışığından korunacak şekilde tasarlanmıştır. İçerisi, renkli camlarla donatılmış, serin koridorlardan ibaret bir labirenttir. Aydınlatma yalnızca –lal taşı, zümrüt ve safirden yapılma– parlak renkli camlarla döşeli dar pencerelerden gelen ışıkla olur ve yerde pırıltılı yansımalar görülür. Ana kubbe, küçücük oyuklar, ışık kaymaları ve güneşin hareketlerini takiben ortaya çıkan değişikliklerin yarattığı renkli ışınlardan örülü bir kafes işi gibi görünür.

İkinci saray, kum tepelerinin karşı yakasında, Ay Dağları'nın eteklerinin derinliklerinde, iblis yuvası denen yerde, haftalar süren bir mesafededir. Kıvrılarak giden dar bir patika, dağ yamacındaki geniş bir tünele doğru ilerler. Havasız tünelden yukarı tırmanan uzun bir yolun sonunda ziyaretçiler büyük ahşap bir kapıya varırlar. Kapıyı açmak için anahtar deliği yanındaki bir deliğe dudaklarını dayayıp hafifçe üflemeleri gerekir. Bunun ardından görünmez bir çan gibi müzikal bir ses çıkacak ve kapı açılarak ardındaki sarayı gözler önüne serecektir. İlk izlenim, sıra sütunlar, fundalıklar ve parmaklıklar şeklinde düzenlenmiş, dalları da olan, uzun cam tüplerden oluşan bir ormandır. Aslında bu sütunların içi oyuk ve sıvı renkli şarap, safir, kehribar, zümrüt ve cıva ile doludur. Ziyaretçilerden biri sütunlardan birine dokunacak olursa, sütundan sıvı fışkıracak ve sonra her şey normale dönecektir. Diğer sütunların içinde ise suda yüzen cam baloncuklar bulunur. Her balondan sarkan numaralı altın bir ağırlık vardır. Fantastik kandiller, karanlık ön odalarda cam tomurcuklardan filizlenir veya pervazlarla duvar oyuklarına kondurulmuş desenli camların gölgesi ardında titreşirler. Ziyaretçiler son olarak, başlarının çok üzerindeki bir bacalı pencerenin berrak camından süzülerek gelen gün ışığıyla mucizevi bir şekilde aydınlanan çok yüksek tavanlı bir odaya girecekler. Bu odanın belli başlı özelliği, kocaman cam levhaların üzerinden akarak kristal havuzlara dolan taze su levhalarının oluşturduğu gerçek şelalelerdir. Buradaki hava, özellikle de kavurucu çölü geçip gelen seyyahlara buz gibi soğuk gelecektir. Sasania kralının bu muhteşem sarayı kuzey bölgelerinden gelen beyaz, güzel bir kadın olan eşi için yaptırdığı söylenir.

(A.S. Byatt, *Elementals: Stories of Fire and Ice*, Londra, 1998)

SAS DOOPT SWANGEANTİ, güney okyanusunda geniş bir adada bir krallıktır. AL-KOE Dağı madencilik kolonisi, sınırlarından birini oluşturur.

Bire bir çevirisi yapıldığında ülkenin adının anlamı "Büyük Uçuş Diyarı"dır ve yerli halkının uçma yeteneğine gönderme yapar. Swangeant'ların hepsi, omurga ve organlara kıkırdaktan kaburga kemikleriyle bağlı zarımsı kanatlar olan *grawndee* ile doğarlar. Açıldıkları zaman *grawndee*'ler Swangeant'ların havada süzülmelerini sağlar. Kullanılmadıkları zaman ise, bedenin etrafında katlanarak, her yerini tamamen örten yarı-saydam, doğal bir giysiye dönüşürler. Bu Swangeant'ların, başlarına taktıkları bir bant ya da tacın dışında giydikleri tek giysidir. Fiziksel görünümleri Avrupalılarınkine benzese de tüm erkekler ya da *glumm'lar* sakalsızdır. Kadınlar, ya da *gawrey'ler* ise güzeldir.

Sas Doopt Swangeanti'de et ve balık yenmez. Öte yandan, *crullmott* ağacı ve *padsi* çalısı adlı iki bitki, tadı aynen kümes hayvanı ve balığa benzeyen meyveler verir.

Suçlular Casheedoorp'a (anlamı "Yarıklar Şehri"dir) götürülerek cezalandırılır. Burada *grawndee*'yi bedene bağlayan kıkırdak kesilir ve uçmaları sonsuza dek imkânsızlaşır. Ciddi suçlar ölümle cezalandırılır: suçlunun *grawndee*'si kesilir ve bir grup *glumm* tarafından uçurularak yükseğe çıkartılır ve yere atılır.

Başşehir, Ak Dağ'ın sert kayalıklarına oyulmuş büyük bir şehir olan Brandleguard'dır. Şehir, merkezinde dairesel bir meydanı olan, kare şeklinde bir alandır. Meydan ve sokaklar, neredeyse dağı çevreleyen ovanın yüzeyine dek, kayalıkların derinliklerine doğru oyulmuştur. Binalar bu yeraltı caddelerinden dimdik yükselir. Onların üzerinde ise dağın iç kubbesi uzanır. Evlere, genelde incelikli oymaları olan kemerli kapılardan girilir. İçeride ise daha küçük kemerlerden bir dizi oval ya da yuvarlak odaya geçilir. Evdeki tek mobilya, oyma sırasında olduğu gibi bırakılan taş plakalardan ibarettir. Başşehir inşa edilirken, ülkede metal aletler olmadığından şehrin tamamı taşı eritip beyaz bir toza dönüştüren yeşilimsi bir sıvı ile kazılmıştı. Bu toz daha sonra su ile karıştırılarak süs eşyası ya da dekoratif şekillere dönüştürülebilmektedir.

Brandleguard Kraliyet Sarayı, şehrin dörtte birini kaplar ve buraya iki yanında sıra sütunlar ile ülkenin eski krallarının heykelleri bulunan merkezdeki meydandan geçilerek ulaşılır. Sarayın en görkemli odası, kraliyet seyircileri için kullanılan büyük salondur. Salon, yüz otuz adım uzunlukta ve doksan adım genişlikte dikdörtgen bir salon olup her duvarının ortasında kemerli bir girişi vardır. Kapıların alınlığı büyük *glumm* heykelleridir. Her on adımda bir, kemerli, oymalı tavana dek yükselen sütunlar vardır. Sütunlar arasında ise, on beşinci yüzyılda hüküm süren ve genelde ülkenin en iyi hükümdarlarından biri olarak anılan Kral Begsurbeck'in savaşları ve kahramanlıklarını gösteren oyma paneller yer alır. Odanın ortasında bir ışık yığını asılı durur; diğer sarkan lambalar ise güney yarıküre takımyıldızları şeklinde dizilmiştir. Sarayda ya da şehirde kullanılan lambaların hiçbiri el yapımı değildir: bunlar yalnızca, göz kamaştırıcı, berrak ve saf bir ışık yayan garip ışıltılı yaratıklar olan *sweecoe*'ları kılıflamak için kullanılan hasır gölgeliklerdir. Şehrin evleri gibi sarayın da hiç merdiveni yoktur; üst katlara nazikçe kıvrılarak yükselen doğal kayalardan çıkılır.

Kral Begsurbeck'in ölümünden yaklaşık iki yüzyıl kadar sonra, Sas Doopt Swangeanti tarihinin en sıkıntılı dönemlerinden birine girdi. Bu dönemin geleceği, kralın kendi hükümdarlığı sırasında bir *ragan* ya da rahip tarafından haber verilmişti. Gauingrunt bölgesinin batı yakasında bir ayaklanma patlak verdi ve krallığın bütünlüğünü tehdit eder hale geldi. Asilerin casus ve vekillerinin örgütü öylesine büyüktü ki, yeni kralın akrabaları ve metresi bile kendisine karşı girişilen entrikanın bir parçasıydı. Kehanetin dediği gibi, kral ve sadık vekilleri durumu kurtaracak güce sahip değildiler. Yine kehanete göre krallık, uçamayan, yüzü kıllı, asileri ateş ve dumanla yok edecek ve ülkenin dinini değiştirecek biri tarafından kurtarılacaktı.

Peter Wilkins adlı bir İngiliz ülkeye geldiğinde kehanet gerçekleşti. Wilkins senelerce, *grawndee*'sini incittiği için başka yere gidemeyen genç *gawrey* Youwarkee ile tanıştığı Graundvolet Adası'nda yaşamıştı. Youwarkee, Wilkins'in eşi oldu ve evine dönmeden önce onunla birlikte yıllarını geçirdi. Youwarkee'nin akrabaları Wilkins'i ziyaret ederek ona ülkelerinin vaziyetini ve kehaneti anlattılar ve onu kendileriyle birlikte dönmeye ikna ettiler. Wilkins yeni evine bir grup *glumm* tarafından havada bir koltukla taşındı ve hemen bir kurtarıcı gibi karşılandı. Önceden söylendiği gibi asileri, Graundvolet kıyısına oturmuş olan gemisinden getirdiği bir top sayesinde duman ve ateşle yendi. Top ateşinin, sadece taş uçlu kargılar ve sopalarla silahlanmış olan askerler üzerinde korkunç bir etkisi oldu. Wilkins tartışma suretiyle kralı ve önde gelen vatandaşların çoğunu Hıristiyanlığa döndürdü; toplumun geri kalanı da bu örneği takip etti.

Wilkins'in etkisiyle ülke yaşamına birçok değişiklikler katıldı. Alkoe Dağı kolonileştirildi ve şeytanın meskeni olarak görülmekten vazgeçildi. Dağın kötücül bir yer olmadığı bilgisinin, Swangeanti yaşamına birçok kısıtlar getiren, geleneksel ateş ve parlak ışık korkusunu azaltma konusu üzerinde önemli bir etkisi oldu; bu korkular yüzünden halk hep yarı-karanlıkta yaşamış ve yemek pişirmek için ateşi hiç kullanmamıştı. Yiyeceklerini ana kentin altından akan sıcak su akıntıları üzerinde ısıtıyorlardı. Alkoe Dağı'ndan çıkartılan metaller sayesinde Sas Doopt Swangeanti'nin ilk kez bir para birimi de oldu. Nihayet, Wilkins'in gözetiminde ovada yeni bir şehrin inşasına başlandı.

Wilkins, Sas Doopt Swangeanti'de, karısı ve çocukları ile mutluluk içinde yaşayarak ve benimsendiği ülkede büyük bir şöhret ve onurun tadını çıkartarak yıllarını geçirdi. Ancak karısı Youwarkee'nin ölümünün ardından ülkesi İngiltere'yi fazlasıyla özlemeye başladı. Sonunda ülkeyi terk etti ve bir grup *glumm* tarafından koltuğu üzerinde uzaklara uçuruldu. Onu Horn Burnu bölgesinde, bir geminin görüş alanı içinde bıraktılar. Gemi onu alıp İngiltere'ye götürdü.

Sas Doopt Swangeanti ilk başta bu isimle tanınmazdı. Önceki adı Normdsgrvstt idi, ancak isim, özgün yerel adı telaffuz etme konusunda tamamen başarısız olan ve yeni adı teklif eden Wilkins'e bir saygı göstergesi olarak değiştirildi.

(Robert Paltock, *The Life and Adventures of Peter Wilkins, a Cornish Man, Taken from his own Mouth, in his Passage to England, from off Cape Horn, in the ship "Hector." By R.S., a Passenger in the "Hector,"* Londra, 1788)

SATENÜLKE, Frize Adası'ndadır. Saraydaki uşakların iyi tanıdığı Satenülke'nin adı, bütün yollarının bu kumaştan yapılmış olmasından gelir. Burada ağaçlar ile bitkiler yapraklarıyla çiçeklerini asla yitirmez çünkü bunlar damaskodan ve desenli kadifeden yapılmıştır.

Satenülke'nin –tamamı goblenden yapılma– hayvan varlığı oldukça bol çeşitlidir ve birtakım garip yaratıkları içerir. Avrupa'nın bilinen tüm hayvan ve kuşları burada mevcuttur, ancak Avrupa'daki kuzenlerinin aksine bunlar yemez, ötmez ve ısırmazlar. Burada fillere sıkça rastlanır – müzisyen, filozof, dansçı ve hatta akrobat filler. Tekboynuzlara da bolca rastlanır; Satenülke'de yaşayan tekboynuz türü ata benzeyen, ancak erkek geyik başına, domuz kuyruğuna sahip, kara boynuzlu, genelde altı ila yedi ayak uzunluğunda, şaşırtıcı derecede vahşi bir yaratıktır. Boynuzu genelde hindi ibiği gibi aşağı doğru sarkar, ancak tekboynuz dövüşmek ya da başka bir amaçla kullanmak istediğinde, boynuzunu sert ve dimdik kaldırır. Boynuz dövüşmenin dışında göletlerle ırmakların suyunu arındırmak amacıyla kullanılır. Ankalar –bu kuş yeniden üremeyi bir şekilde başarmıştır– da burada bulunmaz değildir. Bunun yanında yedi başlı korkunç yılanı da görmek mümkündür. Adada bulunan diğer yaratıklar şunlardır: *cynamologi, argatile*, keçisağan, *thynunculi, onocraterie, stymphalide,* harpya, panter, *dorcade, cemade,* satir, *cartazoni, auroch, monope, pegasi*, denizkızı, dev vampir ve grifon. Daha da garip olan hayvanlar ise ön ayakları el gibi, arka ayakları insan ayağı gibi olan *cephi*; fil gibi kuyrukları ve domuzunki gibi çeneleri olup eşek kulakları gibi hareket eden boynuzlara sahip *eali* ve bir aslanın boyun, kuyruk ve göğsüne ve erkek geyiğin bacaklarına sahip olup kulaklarına varan ağzı olan *cocrutae*'dir. *Cocrutae*'lerin alt ve üst çenelerinde yalnızca tek bir dişleri vardır ve insan sesi ile konuşurlar. Bundan da garip olanlar mantikorlardır. Bu hayvan aslan gövdelidir, kızıl tüylüdür, insan yüzüne ve kulaklarına ve birbirine dolanmış iki elin parmakları gibi üç sıra dişe sahiptir. Kuyruğunda, akrebinkine benzer bir iğne taşır ve hoş, müzikal sesiyle dikkat çeker. Satenülke'de yaşayan diğer hayvanların çift gerileri vardır ve gerilerini bir

kuyruksallayandan da gayretli bir şekilde sallarlar.

Elindeki feneriyle durmadan dolanarak kafa yoran ve her şeyi not eden Aristoteles de dahil, kadim dünyanın kahraman ve filozoflarının çoğu (arada bir GLUBBDUBDRİB'de toplansalar ve seyyah bu yüzden onları bulamasa da) burada yaşar.

Bu harika diyarın bir dezavantajı yiyecek hiçbir şey olmamasıdır; bitki ya da hayvanlardan birini yemeğe çalışan herkes bir ağız dolusu birbirine dolanmış ipek çiğnediğine yemin edebilir.

Satenülke, küçük, yaşlı, canavar bir cüce olan Tevatür'ün yurdudur. Tevatür'ün ağzı kulaklarına dek yarıktır ve her biri yedi yarıktan oluşan yedi adet dili vardır. Aynı anda yedi ayrı dilde, yedi farklı konu hakkında konuşma yeteneğine sahiptir. Kafası ve bedeni kulaklarla kaplıdır, öte yandan kördür ve bacakları felçlidir. Birçok kadın ve erkek onun etrafını sararak, söylediği her şeyi not ederler. Kısa sürede hepsi memur ya da akademisyen olur ve normal bir insanın yüz yıl yaşasa da anlamayacağı binbir çeşit konu hakkında seçkin dillerde konuşurlar. Albertus Magnus'tan Marco Polo'ya kadar birçok tarihçi ve düşünürü bir goblenin ardına gizlenmiş, Tevatür'ün verdiği bilgiyi temel alarak her konuda yazılar yazarken görmek mümkündür. Tevatür etrafına birçok ülkeden öğrenciyi de toplar. Onlar buraya şahit olmayı öğrenmeye gelir ve ülkelerine döndüklerinde şahitlik etme işini yerine getirerek onurlu bir yaşam sürerler. Kendilerine en yüksek ücreti ödeyen herkes için istenen herhangi bir konuda yeminli şahitlik ederek zengin ve saygıdeğer vatandaşlar olurlar.

(François Rabelais, *Le cinquiesme et dernier livre des faicts et dicts du bon Pantagruel, auquel est contenu la visitation de l'Oracle de la dive Bacbuc, et le mot de la bouteille; pour lequel avoir est enterpris tout ce long voyage*, Paris, 1564)

SATRAPYA, St. Helena'dan yaklaşık bin fersah ötede, tam olarak 60° doğu boylamı ile 40° güney enleminde yer alan bir imparatorluktur. Doğudan batıya yüz otuz, kuzeyden güneye ise seksen fersah uzunluğundadır ve iki yanında ağaçların dizili olduğu özel bir beygir yoluna sahip bir su kanalının üzerine kurulu meydana inşa edilmiş kanton ya da köylerden ibarettir. Her kantonun bir numarası vardır ve her biri iki yüz nüfusa sahip toplam 41.600 kanton mevcuttur.

Satrapya'nın dış dünya ile hiçbir ilişkisi yoktur; burası kıraç dağlık alanlar, göller ve bataklıklar gibi doğal birtakım engellerle denizden ayrılmıştır ve halkın sınır ötesine geçmesi yasaktır. Satrapya'ya nehirden varılabilir, ancak bu yolculuk, seyyahı azılı hayvanlar ile vahşilerin işgal ettiği bölgelere savuracak olan akıntılar ve dalgalarla dolu zorlu ve tehlikeli bir yolculuk olacaktır.

Satrapya'da savaş bilinmez. Yerliler bir insanın bir başkasını öldürmeyi isteyebileceğini tahayyül edemediklerinden, idam cezası da yoktur. İntikam, Evrenin Ruhu'na –yerli halkın değişmez ve sonsuz iyi ve bilge olduğuna inandıkları İlahi Yaratıcı'ya– bırakılmıştır. Öte yandan, dine küfrün cezası ağırdır ve kişi ömür boyu madenlere mahkûm edilebilir. Dağların derinliklerinde bulunan madenler, cevher ve mineraller açısından zengindir. Burada binlerce yıldır demir çıkarılmaktadır: ayrıca kömür, kireç, tuz, bakır ve kalay da bulunmaktadır.

Dağlık bölgeye giden ziyaretçilere, eski zamanlarda öncelikli yerleşim yeri olarak kullanılan mağaralara dikkat etmeleri önerilir. Bunlardan birinde bir iskelet ve baş ucunda da üzerine Yunanca "Kutsal, kudretli, ölümsüz Tanrı, bize acı" yazısı kazınmış olan bir plaka bulunmuştur.

Ülke monarşi ile yönetilir. Korint ve Toscana sütunları ile muhteşem tavanları olan ve mermer, akik ve yeşimden yapılma Kraliyet Sarayı ile, bu sarayın arkasında bulunan bakır kubbeli ve güzel halılı Senato mutlaka görülmesi gereken yerlerdendir.

Satrapya'da birçok kuş ve hayvan bu-

lunur: kaplumbağalar, yılanlar, ayılar, su samurları ve koyunlar. Krallığın birçok yerinde, tek boynuzlu, koca kulaklı ve kısa kuyruklu olup, yaklaşık bir eşek boyunda, nerdeyse insan görünümlü uzun-tüylü hayvan *poln*'u görmek mümkündür. Satrapya bıldırcınları ise hindi ve kaz boyutundadır.

Satrapya'yı ziyaret zamanı –horoz dövüşlerinin, dansların yapıldığı, yazın gondollu gezilere çıkılan, kışın ise kızakla kayılan festivaller zamanı olan– dolunaydır. En önemli festival, Oğlak Burcu ekinoksundan öncedir. Ana kanalın ortasına büyük sırıklar dikilir ve her sırığın tepesine bir kartal, ayağından bağlanır. Satrapya'nın genç erkekleri sırığa tırmanmaya ve çıplak elle kartalı yakalamaya çalışırlar; bu olanağanüstü zor bir iştir ve yarışma genellikle kartal yakalanana kadar gün boyu sürer. Kazananın kendi seçtiği bir kızla evlenmesine izin verilir.

(Simon Tyssot de Patot, *Voyages Et Avantures De Jaques Massé*, Bordeaux, 1710)

SAVOYA, büyük ihtimalle Kuzey Atlantik'te, Terra del Templo'nun 4° batısında, Lambethana'nın doğusuna yakın bir adadır. Savoya tarıma müsait ılıman bir iklimi olan büyük bir adadır. Yerli halk Avrupalılardan pek farklı değildir ve tanrılarını (gıpta ettikleri) gümüş ve aynı zamanda da altın karşılığında satarlar. Savoya'nın belli başlı ürünlerinden biri, dağlık bölgelerde yetişen meyvedir.

Ada –genelde Covent Market denilen– beş bölgeye ayrılmıştır: Dutchy, Somersetania, Maypolia, White Hart ve Hortensia. Başşehir, güneydoğuda, büyük bir nehrin kıyısındadır. Eskiden, diğer ülkelerden gelen mültecilere sığınak gibi hayır işlerine ayrılan Kraliyet Sarayı, birkaç büyük caddenin birleşme noktasında duran şaheser bir yapıdır. Bu caddeler arasında, Great Gate'ten geçerek iç yörelere açılan Kuzey Caddesi ve Dutchy ile Somersetania'ya çıkan Doğu Caddesi de bulunur. Savoya'lılar Hıristiyandırlar ancak tanrıça Flora'nın onuruna Mayıs Direği'ne de hürmet ederler.

(Frank Careless, *The Floating Island or A New Discovery Relating the Strange Adventure on a late Voyage from Lambethana to Villa Franca, Alias Ramallia, to the Eastward of Terra del Templo: By three Ships, viz. the "Pay-naught," the "Excuse," and the "Least-in-Sight" under the conduct of Captain Robert Owe-much: Describing the Nature of the Inhabitants, their Religion, Laws and Customs*, Londra, 1673)

SAYIKENT ya da **SAYILAR ŞEHRİ,** eski HİKMET KRALLIĞI'nın kuzeyinde, Matematılsımcı tarafından yönetilen küçük bir şehirdir. Sayıkent'in ana ürünü, sayı madenlerinden çıkartılıp cilalanarak bütün dünyaya ihraç edilen sayılardır. Yanlışlıkla kırılan sayılar kesir olarak kullanılır. Madenden büyük miktarda kıymetli taş da çıktığı halde, bunların Sayıkent'te bir değeri yoktur. Her şeyin en büyük, en küçük, en uzun, en kısa, en fazla ve en azının tutulduğu Sonsuzluk Ülkesi'ne çıktığı söylenen merdiven de buranın önemli özelliklerindendir; sonsuzluğun halkı iki yakalarını bir araya getiremediklerinden fakir bir halktır.

Sayıkent'te ulaşım değişik yollarla yapılır: her şeyi silip başa dönerek, iki nokta arasındaki en kısa yola sapıp aralarına bir doğru çektikten sonra onun üzerinden yürüyerek, ya da aynı anda birkaç yerde olacak şekilde kendinin katlarını alarak. Ziyaretçilere, Sayıkent'te yemek yememeleri öğütlenir; meşhur çıkarma yahnisi, insanı yedikçe acıktırır. İnsanlar doydukları zaman yemek yemeye başlayarak, acıkana dek yerler ve bunu da yemek yemenin en mantıklı ve ekonomik yöntemi olarak değerlendirirler.

(Norton Juster, *The Phantom Tollbooth*, Londra, 1962)

SCARİCROTARİPARAGORGOULEO, LETALİSPONS'un başşehridir.

SCHİLDA. yeri bilinmeyen bir şehir cumhuriyetidir. Schildburger'lerin tarihinde sadece bir nokta kesin gibidir: devlet adamları ve filozoflar burayı yerleşim alanı olarak seçmiş ve zamanla örnek bir âlimler nesli burada toplanmıştır. Bir süre sonra diğer ülkelerin kral ve prensleri bu bilgelerden birini saraylarına davet ederek onları bakan veya kişisel danışman yapmayı onur addetmişlerdir.

Schilda'da yaşayan sadece bir tane yetişkin erkek kaldığında kadınlar bir ültimatom verdiler: kocaları eve dönmediği takdirde onların yerini alacak erkekler arayacaklardı. Bunun üzerine kocalar kendi hükümdarlarından bir süreliğine izin talep ettiler. Ancak eve döndüklerinde daimi varlıklarının bir mecburiyet olduğunu kavradılar. Güçlü efendilerini gücendirmeden kendi amaçlarını gerçekleştirebilmek için şu planı geliştirdiler: aniden öylesine aptalca davranmaya başlayacaklardı ki kralların hiçbiri onları geri istemeyecekti.

Schilda'nın meclis toplantı odası bu politikanın açık bir kanıtıydı: burası tek bir penceresi bile olmayan uzun büyük bir binaydı. Binayı aydınlatabilmek adına –güneş ışığını yakalamak için kürek, kova, kazan ve hatta fare kapanı kullanmak dahil– her tür girişimde bulunulmuş, ancak başarıya ulaşılamamıştı. Sonuç olarak meclis görüşme ve toplantıları karanlıkta yapılırdı.

Ne yazık ki görünüşe bakılırsa ataların bu sahte aptallıkları, torunlarını da etkiledi. Bir gün şehir halkı belediye başkanı olarak bulabilecekleri en bilgili ve akıllı adamı değil, en sağlıklı ve enerjik olanı seçmeye karar verdi. Şehrin tarihçisi bu kişiyi Bay Gaspard diye biri şeklinde tanımlar ve tecrit yanlısı aşırı öğretisinin politik kargaşaya neden olduğunu söyler. (Örneğin, her kitap ülkenin bir yerlisi tarafından yazılmak zorundadır). Gaspard'ın bu kargaşa ile başetmek için bulabildiği tek çare her erkek sakini hapse atmak oldu. Nihayetinde bir mektupta kendisi de cumhuriyetçilere önderlik etmekle suçlanınca, kendini de hücreye kapattı. Adalet dağıtacak kimse kalmayınca Schildburger'ler zindanlarında sararıp soldular. Ancak bir zaman sonra durumun acayipliğini kavrayınca hapisten kaçtılar, eski anayasayı alaşağı edip cumhuriyeti ilan ettiler.

Bu şehir cumhuriyetine seyahat eden bir seyyah, buranın mutluluk dolu orta-sınıf atmosferini, yarım yamalak bilgisini ve etrafta hüküm süren maskaralığı hemen fark edecektir. Düşünmek bu göreve atanmış bir filozofun işidir. Edebi konularda belli insanlar, geriye kalanlara şu veya bu kitap hakkında ne düşünmeleri gerektiğini açıklamakla yükümlüdür. Bu eleştirmenler kendi alanlarında öylesine uzmanlaşmışlardır ki halk okumayı tamamen bırakmıştır. Schildburger'ler bu açıklamalara olan saygılarından dolayı şiire olan ilgilerini de tamamen yitirmişlerdir.

Öte yandan, tiyatro çok popülerdir. Çoğunlukla Augustus'un eserleri sahnelenir; oyunların istisnasız tamamında borç içinde kalanların çektiği aşk ve felaket acıları işlenir. Bu oyunlar mizahtan tam anlamıyla ve karakteristik olarak yoksun oluşlarıyla ve her seferinde cömert bir karakterin ortaya çıkıp her şeyi ödediği kapanış sahneleriyle unutulmazdırlar.

Okullara gellince, buralarda yalnızca cahil kişilerin öğretmenlik yapmasına izin verilir, çünkü öğrettikleri konular hakkında bir şeyler öğrenmelerinden medet umulur. Bu arada, çocuklara her tür bilgiye karşı mutlak bir güvensizlik telkin edilir ve bu da onların özgüvenlerini geliştirerek özgün düşünce ve ifade yeteneği geliştirmelerine yardımcı olur. Bu skolastik politikanın en dokunaklı kanıtı, genellikle şehrin hemen dışındaki bir ağaca tünemiş halde bulunan genç bir Schildburger'dir. Kendisi komşu krallığın gugukkuşu ile savaş halinde olan yerli gugukkuşuna yardım etmektedir.

(Erich Kästner, *Die Schildbürger*, Münih, 1976)

SCOODLER ÜLKESİ, MÜZİKÇİ'NİN VADİSİ'nin ötesinde uzanan dağlardaki *Scoodler*'ların yurdudur. Scoodler Ülkesi ziyaretçilere fazla önerilmez. Dibi görünemeyecek kadar derin, kara bir girdapın üzerinden ince bir kaya köprü geçer ve dağın içindeki kemerli bir girişe doğru gider. Dağın içine girince seyyahlar kendilerini taş tavanın içindeki deliklerle aydınlanan geniş kubbeli bir mağarada bulurlar. Bu dairesel mağaranın çevresinde *Scoodler*'ların evleri bulunur – bunlar en fazla altı ayak eninde ince taş binalardır. *Scoodler*'lar aşırı derecede narin yaratıklardır ve yaşamak için geniş bir alana ihtiyaçları yoktur.

Scoodler'lar büyük ihtimalle kendilerine has nitelikleriyle seyyahları şaşırtacaklardır. Bedenleri insan bedenine benzese de kafalarının her iki yanında, biri kara biri ak iki adet yüzleri vardır bu yüzden de hem ileri hem geri yürüyebilirler. Bu değişime yardımcı olmak için ayak uçları isteğe bağlı olarak iki yöne de kıvrılarak dönebilir. Başları çıkartılıp, değiştirilebilir, ancak baş çıkartıldığında gövde amaçsızca sağa sola koşuşturur. *Scoodler*'lar canları sıkıldığında kafalarını çıkartıp düşmanlarına fırlatabilirler; yanlarındaki arkadaşları bunun üzerine inanılmaz bir atiklikle fırlayarak kafayı alıp yerine koyarlar.

Scoodler'ları, uyruklarından kendine has rengi ile kolaylıkla ayırt edilebilen, asabi ve yaşlı bir kraliçe yönetir. Kraliçenin başının bir yanı yeşil gözlü, siyah saçlı ve kırmızı, diğer yanı ise kara gözlü, kızıl saçlı ve sarıdır. Kafasını o kadar çok insana fırlatmıştır ki kafa şu anda onarılmaz göçüklerle doludur. *Scoodler*'lar doğaları itibarıyla aşırı saldırgandır. Dağ evlerine yolu düşen ziyaretçiler yakalanır ve çorba yapılmak üzere sebzelerle birlikte haşlanır. Çorba –tadına bakacak kadar uzun yaşayanların dediğine göre– kubbeli mağaranın ortasında asılı duran dev bir kazanda pişirilir.

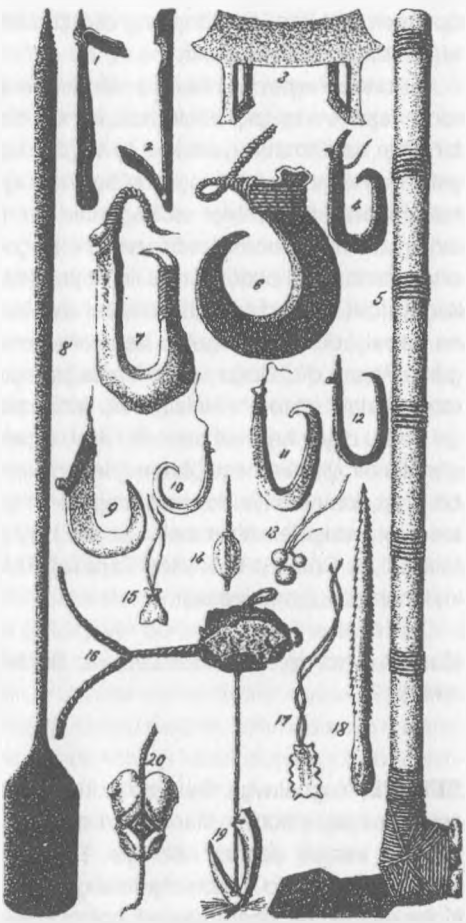
(L. Frank Baum, *The Road to Oz*, Chicago, 1909)

SCOTİ MORİA, bkz. YÜZEN ADA.

SEBZE DENİZİ, Atlas Okyanusu'nda elli mil uzunluğunda, sularında köksüz çam ve servi ağaçları yüzen bir adadır. Bu ağaçlar öylesine sıktır ki, gemisini ağaç tepelerine çıkarma yeteneği olan bir seyyah, şiddetli rüzgârın da yardımıyla bu bitkilerin hemen üzerinden uçarak gidebilir.

(Samsatlı Lukianos, *True History*, İS 2. yy)

SEKİZ HAZ VE BAKKHOS ŞARABI ADASI, yeri bilinmeyen küçük bir adadır. Hyperborea'lılar denen ada halkı (HYPERBOREA halkı ile karıştırılmamalıdırlar), genelde ba-



SEKİZ HAZ VE BAKKHOS ŞARABI ADASI'ndan seçilmiş yirmi alet.

lıkçı, esnaf ve zanaatkâr olan bir halktır ve mallarını takas ederek yaşarlar – adada para bilinmez. Sanatçı ve bilginler halk tarafından giydirilip beslenir ve bal toplayan arılar gibi bakılırlar. Hyperborea'lılar hastalıktan muaftır ve ölümlülük gitgide azalmıştır; hemen herkes ileri bir yaşta huzur içinde ölür.

Burada cinayet, sahtekârlık ve soygun yoktur. Mahkemelerin uğraştıkları tek tük davalar, küçük çaplı hırsızlıklar, iftira ve aldatmadır. Tek bir ceza uygulanır: suçluya özel giysiler giydirip cemiyet toplantılarında bir köşede oturtmak; suçlu orada birisi onun namına temyize başvurana kadar bekler. Ardından suçluya normal giysileri ciddiyetle giydirilir ve tüm toplum adına vali tarafından öpülerek topluma yeniden kazandırılışı muhteşem bir ziyafetle kutlanır.

Adada Pagan ve Hıristiyan dinleri bir arada yaşar ve takipçilerinin halk içinde birbirlerine saldırmaları yasaktır. İç ve dış hayatın meyvelerinin iki din için de aynı olduğu kabul edilir: Hıristiyanlar ve Paganlar birbirlerinin dinini öğrenmişlerdir ve artık birçok ortak inanca sahiptirler. Çoğu Hıristiyan (birkaç Katolik rahip de dahil) Demeter ayinlerine kabul edilmiştir. Ülkenin ilahiyatçılarına göre, Pagan dini doğayı ilahi olanla birleştirerek "yatay" işlerken, Hıristiyanlık sonsuzluğa doğru dikey hareket eder. Bu ikisi, alçakgönüllü bir iyilik ve huzur özlemi desenli ilahi bir giysi dokuyan bir dokuma tezgâhının ipleri gibi kesişirler. Yılın belki de en büyük festivali, 6 Ocak'ta Dionysos Tapınağı'nda kutlanan şarap mucizesidir.

(Stefan Andres, *Wir sind Utopia*, Berlin, 1943)

SELENE, Yugoslavya, Belgrad'ın kuzey-kuzeybatısında, eskiden Macaristan olan yerdeki bir vampir şehridir. Buraya, Tuna boyunca devam edip Petervaradin'e çıkan eski Avusturya-Macaristan askeri yolunu takip etmek kaydıyla atla, yürüyerek ya da Semlin (bugünkü Zemun) üzerinden varılabilir. Se-



SELENE'de şehir merkezine çıkan bir güneydoğu sokağı.

yahate başlamadan önce bazı malzemeler Zemun'da bir araya getirilmelidir: bir torba kömür; küçük bir kazan; birkaç şişe amonyak ruhu ve kandil. Bir Macar cerrahı ile keskin bir demir kazık da gereklidir. Zemun'u sabah ona doğru terk etmek en iyisidir.

Yolun üçte ikisinden sonra manzara aniden değişiverir. Zakkum ağaçları, eğreltiotları ve hatta buğday fidanları seyrelmeye başlar. İlk başta yeşil ve yumuşak olan toprak, üstüne kül yağmış gibi yavan ve koyu bir hal alır. Gökyüzü grileşir ve melankolik bulutlar güneşi örter. Seyyah buralarda dizlerinin tutmadığını, başının döndüğünü hissedecek ve göğsüne bir ağırlık çöktüğü hissine kapılacaktır. Karanlık etrafını aniden saracaktır. Uzaklarda bir çan yirmi üç kez çalacaktır. Ardından karanlık kaybolacak ve Selene gözükecektir.

Seyyah kendini aniden şehrin ortasında, Asur motifleri, Çin fantazileri ile incelikli Hint tasarımlarını şaşırtıcı ama başarılı bir kombinasyonla birleştiren birkaç farklı mimari stil ile inşa edilmiş büyük dairesel bir sarayın önünde bulacaktır. Bir şekilde Kitabı Mukaddes'teki Babil Kulesi'ni andıran bu saray, "yeşil su" diye tabir edilen uçuk renkli bir porfir cinsinden yapılmıştır. Kehribar gibi saydam olan bu büyük taş bloklar, kara mermer parçaları ile birleştirilmiştir. Binanın genel görünümü birbirini takip eden irili ufaklı sütunlar, sivri uçlu kubbeler, kubbecikler, *abacus*, *epistyle* ve pervazlardan meydana gelir ve bunların her biri merkezde

bulunan pagoda benzeri piramit şekle doğru ilerler. Sütunlardan birinin üzerinde, pençelerini dehşet içindeki bir kızın kalbine geçirmiş bir kaplan heykeli durmaktadır. Aşağıdaki yirmi dört mermer kaidenin üzerinde birbirinden güzel yirmi dört genç kadın, görünmez bir düşmanın yarattığı gizli bir korku içinde dikilmektedir. Bu heykeller, şehri bölgelere ayıran sokakların dallandığı bir meydanın üzerinde yükselir. Bu bölgelerin her biri, sayısız sarayları ve anıtmezarları ile çevreyi kuşatan pusun derinliklerine doğru yayılırken, sonsuz izlenimi yaratırlar. Saraylar vampir asilzadelere aittir ve her kapının üzerinde sahibinin kalın kara harflerle yazılı ismi bulunur. Bu isimlerin bir kısmı şaşırtıcı bir şekilde tanıdık gelir ve geçmiş yüzyıllara ait birçok tarihi muammayı aydınlatır.

Seyyah, kapılardan birini seçtikten sonra amonyak ruhu şişelerinden birini hemen açmalıdır, çünkü bir vampirin kokusundan, özellikle de evinin kokusundan daha keskin çok az koku vardır. Ardından Macar cerrah uyuyan vampire dikkatle yaklaşmalı ve vampirin kalbinin yakınına küçük bir yarık açmalıdır. Kalp demir kazık yardımı ile çıkartılarak, bu amaçla getirilen küçük kazanın içindeki yanan kömürlerin üstüne yerleştirilmelidir. Vampir uluyacaktır, ancak ona kulak asmamak gerekir; sonuçta küçük şeffaf bir kül yığınına dönüşecektir. Kalbin külleri daha sonra yerine getirecekleri görev için toplanmalıdır.

Artık saat oldukça geç olmalıdır. Gittikçe artan bir kükreme duyulacaktır. Şehrin üzerine kızılımsı bir ışık düşerek, her sokağın öte ucunda duran yüksek sütunların üzerindeki altı tane taş hayvanı aydınlatacaktır: bir yılan, bir yarasa, bir örümcek, bir akbaba, bir şahin ve bir sülük. Hayvanlar ağır ağır hareket etmeye başlayacaklardır. Kristal bir çan, vampirin son gününün yirmi dört çan sesinden ilkini çalacaktır. İşte o zaman seyyah canını kurtarmak için kaçmalıdır. Tüm kapılardan, uzun boylu, biraz efemine ve zayıf erkekler ile solgun yüzlü, sarımtırak gözlü ve koyu renk dudaklı kadınlar çıkacaktır. Pagodaya benzer binanın tepesinden yükselen dumanların içinden kara bir kuş çıkacak ve ötecekir. Uzaklarda bir davul çalmaya başlayacak ve çan tekrar çınlayacaktır. Vampirler seyyahı ele geçirmeye çalışırken, seyyah vampirin kalbinin küllerini korkusuzca onların üzerine serpmelidir; bunun üzerine vampirler mavimsi bir ışık saçarak patlayacaklardır.

Şehri çevreleyen pus indiğinde çıkışı ve Zemun'a dönüş yolunu bulmak için kandiller yakılmalıdır. İyi bir harita bu noktada işe yarayabilir.

(Paul Féval, *La Ville vampire*, Paris, 1875)

SELİDOR, geniş YERDENİZ Takımadaları içinde batıya en yakın olan adadır. Güney kıyısındaki dar bir kanal, adanın kalbindeki büyük bir koya açılır. Selidor garip, kasvetli bir güzelliği olan ıssız bir adadır. Kıyılar, göletler, tuz dolu göller ve gölcüklere teslim olmadan önce bir mil kadar içeri doğru sokulan kum tepeleri ile kaplıdır. Selidor'un, sazlar dışındaki tek bitki örtüsü rüzgârla sürüklenip duran kaba otlardır. Herhangi bir zamanda, ada üzerinde hayat olduğuna dair bir işaret mevcut değildir. Buranın uzaklığı yüzünden, Yerdeniz'de oldukça sıklıkla kullanılan "Selidor kadar uzak" deyişi ortaya çıkmıştır.

Uzaklığına rağmen Selidor, Yerdeniz'in tarihindeki en önemli olaylarla yakından ilintilidir. Efsanevi kahraman Erreth-Akbe'nin, KARGAD İMPARATORLUĞU'nun Yüksek Rahibi tarafından yenilgiye uğratıldıktan sonra geldiği yer burasıdır. Ve yine ejderha Orm Embar tarafından katledildiği yer de burasıdır. Yüzyıllar sonra Selidor yine, ROKE'un Başbüyücüsü Ged ile, takımadaların yaşamına birçok kötülük katan düşmanı Cob arasındaki son savaşa sahne olan yer olmuştur. Cob bir zamanlar Havnor'da yaşayan bir büyücüydü. İnsanları sonsuz yaşam sözü ile baştan çıkarmıştı ki bunun anlamı da ölümden sonra onları geri çağırma gücüne sahip olmasıydı. Orm Embar'ın kendisi, Ged'e düşmanını Selidor'da bulabileceğini söylemişti

ve bunun üzerine de büyücü, ileride Tüm Yerdeniz Adalarının Kralı olarak taçlandırılacak olan çocuk Arren ile birlikte oraya yelken açtı. Ejderha Orm Embar, Cob'a saldırdı ancak Cob'un sihirli kılıcı bedeninin tek zayıf noktasını yaralayınca öldü. Ancak ejderhanın yakıcı nefesi Cob'un insan görünümlü yüzünü yakarak onun Yokedici olduğunu ortaya çıkardı. Yokedici, kötülük ve karanlığın kavranması neredeyse imkânsız bir şekliydi. Ged ve Arren bu şekilsiz şeyi ölüler diyarına kadar takip ettiler. Burada hayatları tükenmiş olanların sessiz şekilleri, çıplak bir tepenin yamaçlarını örten karanlık sokaklar ve evlerin arasında yavaşça hareket ediyordu. Ölüler Diyarı'nın ötesinde, Ged ve Arren'i, nihayetinde yeniden yaşayanların dünyasına götürecek olan, fakat ölülerin geçemediği Azap Dağları vardı. Cob burada, Yerdeniz'e sirayet eden kötülüğün yatağı ve kara kuru nehrin kaynağı olan dünyalar arası bir delik açmıştı. Ged, *Agnen'i*, yani Bitiş Rününü büyük bir çaba sonucu ateşten çizgilerle nehre çizerek onu kapatmayı başardı. Artık karanlığın dünyaya girdiği delik mühürlenmişti. İki kahraman Selidor'a döndüler.

(Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea*, New York, 1968; Ursula K. Le Guin, *The Tombs of Atuan*, Londra, 1972); Ursula K. Le Guin, *The Farthest Shore*, Londra, 1973)

SEMAVİ ŞEHİR, HIRİSTİYAN'IN ÜLKESİ'ndedir, LATİF DAĞLAR'ın berisinde, Ölüm Nehri diye bilinen nehirle çevrelenmiştir. Ölüm Nehri'nin suları ağza acı gelir ama yutunca acılık çabucak kaybolur. Nehirde köprü yoktur, seyyahların yürüyerek geçmesi gerekir; kimi onu çok derin, kimi çok sığ bulur.

Meşhur Hayat Ağacı'na muhafızlık eden şehir tamamen incilerden ve kıymetli taşlardan inşa edilmiştir, sokakları saf altındandır. Girişleri korularla, bağlarla ve şehrin pırıl pırıl sakinlerinin yürümeyi sevdikleri bahçelerle sınırlanmıştır.

YIKIM ŞEHRİ'nden nehre kadar uzun yolculuğun tehlikelerinin üstesinden gelen seyyahlar, çektikleri zahmet ve ıstırap için adamakıllı ödüllendirilirler. Bir trompet gümbürtüsüyle karşılanırlar, Semavi Şehir sakinleri onların nehri geçişini görmek için toplanır. Şehre girdiklerinde ihtişamla giydirilirler, onlara altın taçlı çelenkler takılır. Kapının üstünde altınla yazılmış bir yazıda şöyle der: "Onun emirlerini yerine getirenlere ne mutlu ki Hayat Ağacı'na hak kazandılar ve Kapılar'dan Şehir'e girebilecekler."

(John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is discovered the manner of his setting out, his dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1678; John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. The Second part. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is set forth the manner of the setting out of Christian's wife and children, their dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1684)

SERSERİLER LİMANI, bkz. POLUPRAGMOSYNE ADASI.

SERVAGE, Galler kıyısının açıklarında ormanlık bir adadır, seyyahlar tarafından çok tehlikeli bir yer olarak gayet iyi bilinir. Ada vaktiyle, kötü şöhretli dev Nabon le Noire'ın yönetimi altındaki bağımsız bir krallıktı.

Nabon le Noire ve oğlu, bir Bretanya seyahati sırasında gemisi batıp adaya çıkan Sir Tristram ile savaşırken öldürüldü. Sir Tristram, şimdi CAMELOT'un bir parçasını oluşturan adayı yönetsin diye Sir Lamorak de Gales'i tayin etti.

(Sir Thomas Malory, *Le Morte Darthur*, Londra, 1485)

SES VADİSİ, HİKMET KRALLIĞI'ndaki GÖRME ORMANI'nın kuzeyidir. Vadiyi, taş bir kalede yaşayan bir kadın olan Seskoruyucusu yönetir ve kendisi yaşlı Hikmet Kralı tarafından tüm seslerin koruyucusu olarak atanmıştır. Seskoruyucusu yıllarca bilgelikle hüküm sürdü ve her gün o güne ait sesleri gün doğumu ile birlikte serbest bırakarak, eskiyen sesleri ayın batışı ile birlikte (Pazartesileri halka açık olan) mahzenlerde saklanmak üzere topladı. Nüfus arttıkça, dinleyecek zaman gittikçe azaldı ve seslerin çoğu yok olmaya başladı. Öte yandan insanların çıkarttıkları sesler çirkinleştikçe çirkinleşti. Ardından Uyumsuzluk Uzmanı Kakofonik O. Uyumsuz ("O" harfi "Olabildiği kadar yüksek sesle" anlamındadır) adlı biri asistanı Patırtı ile birlikte ortaya çıktı ve herkesin her şeyini iyileştirme sözü verdi. Seskoruyucu'yu kızdıran bu şahıs, gürültü dışındaki her türlü hastalığı giderdi; sonunda Seskoruyucu vadide sesi yasakladı. Sonuç, gök gürültüsüz fırtınalar ve müziksiz konserler oldu. Bazı gerekli sesler ihtiyaç duyulduğunda üç kez pudraya batırılarak havaya fırlatılıyordu. Müzik dokuma tezgâhlarında örgüye katılıyor ve insanlar senfoni halıları ve konçerto goblenleri satın alabiliyordu. Ancak seyyahlar bugünlerde artık bilindik seslerin yeniden ortaya çıktığını duyduklarına sevinecekler.

(Norton Juster, *The Phantom Tollbooth*, Londra, 1962)

SESLER ADASI, ÖLÜMSUYU ADASI'nın batısında kalan, üzerinde büyük bir titizlikle bakılan çimenlik ve parklar bulunan alçak bir adadır. Adadaki tek belli başlı yapı, iki yanı ağaçlarla kaplı bir caddeyle ulaşılan, pek yüksek olmayan taştan bir binadır. Burası, NARNİA'nın yaratıcısı Aslan'ın adaya vali olarak atadığı Coriakin'in yurdudur. Adanın diğer tek sakinleri, aptal ama zararsız bir tekayak ırkı olan Kalınkafalar'dır. Kalınkafalar gerçek biçimlerindeyken daha çok Narnia cücelerine benziyorlardı, ancak o kadar itaatsiz ve verimsiz hizmetkârlardı ki (yemek sonrasında vakit kaybetmemek için bulaşıkları önceden yıkadıkları ve pişirme zahmetinden kurtulmak için haşlanmış patates ektikleri bilinir), Coriakin onları çirkinleştirdi. Kalınkafalar çirkinliklerinden öyle utanmışlardı ki, Coriakin'in sihir kitabından bir büyü çalarak kendilerini görünmez kıldılar. Ada, bu olaydan sonra şimdiki adını almıştır, çünkü seyyahlar sesler duyuyor ama hiçbir şey göremiyorlardı. Görünmez Kalınkafalar sonunda yeniden görünür varlıklara dönüştüler: geniş parmaklı koca bir ayak ve gövdenin ortasından inen kalın tek bir bacakları olan tekayaklar. Sıçrayarak ve hoplayarak ilerlerler ve bacakları havada sırtüstü yatarak istirahat ederler. Bu pozisyonun avantajı, ayaklarının onları hem güneşten, hem de yağmurdan korumasıdır. Tek ayak, aynı zamanda bir sal olarak da kullanılır. Sabık Kalınkafalar, yeni biçimlerinden hayli hoşnut görünür, ama "tekayak" sözcüğünü telaffuz etmekte hep zorluk çekmişlerdir. Sonunda bunu özgün adlarıyla birleştirdiler ve "Tekkafa" adını buldular – halen bilindikleri ad budur. Coriakin'in yetkisine tabi olmalarına rağmen, kendi şeflerinin her teklifi ve telkinine uyarlar – ne kadar önemsiz ve çelişkili olsa da.

(C.S.Lewis. *The Voyage of the "Dawn Trader"*, Londra, 1952)

SESSİZLİK, Libya'da bir bölgedir, içinde safran bulunan suları, soluk renkli olup denize doğru akmayan ama karmakarışık ve çırpıntılı bir hareketle güneşin altında sonsuza dek titreşen Zaire Nehri bu bölgenin sınırlarını çizer. Nehrin çamurla kaplı yatağının her iki kıyısında, kilometreler boyunca dev su zambaklarından oluşan soluk renkli bir çöl yer alır. Bu bölgeyi, içinde alışılmadık zehirli çiçekler bulunan yüksek ağaçların oluşturduğu karanlık ve korkunç bir orman çevreler; hiç rüzgâr esmemesine rağmen, kısa boylu ağaçlar sürekli olarak sallanırlar. Nehrin kıyısında yüksek, gri bir kaya vardır; bu kayanın

üstüne "Issızlık" şeklinde okunan birkaç karakter oyulmuştur. Tüm bu alan sessizlikle lanetlenmiştir: ay batmaz, şimşek çakmaz, bulutlar gökyüzünde hareketsiz bir şekilde asılı kalırlar, suların seviyesi hiç değişmez, ağaçlar durgun havada çıt çıkarmaz. Ziyaretçiler tek bir söz edemediklerini fark eder ve garip bir şekilde sağır olduklarına inanırlar.

(Edgar Allan Poe, "Silence: A Fable", *Tales*, New York, 1845)

SESTOLA, MESZRİA'nın güneyindeki Sestolia Halici'nde bir kale-adadır. Kale, suyun içinden neredeyse dimdik yükselerek adaların çoğuna, adacıklara ve Haliç'in yalıyarlarla çevrili koylarına yüksekten bakar. Okyanusa bakan tarafın güneyinde, duvarlar sudan tek parça halinde yükselir ve yalnızca karaya çıkış noktasına açılan küçük bir su bendi kapısı bu duvarları deler. Yüz elli ayak yukarıdaki revak, kale boyunca uzanır. Tavanı köşeli taş sütunlarla desteklenmiştir. Revak, yüz ayak uzunluğunda ve kırk ayak enindeki ziyafet odasına açılır.

Duvarlar farklı dönemlere ait büyük bir silah ve zırh koleksiyonu ile süslüdür; parçaların çoğu altın ve gümüş kakmalarla bezelidir. Batı ucunda, revaklara giden kapıların üzerinde bir müzisyenler galerisi bulunur; daha küçük kapılar ise mutfak, kiler ve hizmetlilerin meskenine açılır. Galerinin karşısında, salon boyunca uzanan masalara yukarıdan bakan bir yükselti üzerinde iki yüksek koltuk yer alır. Yükselti halıyla kaplıdır; yün halının örgüsüne gümüş teller de katıldığından, halı güneşte parlayan balıklar gibi parlar. Ziyafet salonunu hem bronz tellerle tavandan sarkan yüz adet lamba, hem de duvar boyunca uzanan kulplara asılı mumlar aydınlatır.

Lüks güzelliğine rağmen Sestola bir saraydan çok kale olarak inşa edilmiştir. Ziyafet salonundan başka yalnızca batıya bakan büyük penceresiyle konsey odası iyi aydınlatılmıştır. Diğer galeri ve odalar yalnızca –içeride geniş olup, dışarı doğru gittikçe küçük yarıklara dönüşen– sivri kavisli dar pencereler ile aydınlatılmıştır. Bunlar belli ki, içeri ışığın girebilmesi için değil, kalenin korunabilmesini sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Kral Mezentius ve kraliçenin 777 *Anno Zayanae Conditae*'de zehirlenerek öldüğü yer yine Sestola'dır.

(E.R. Eddison, *Mistress of Mistresses, A Vision of Zimiamvia*, Londra, 1935; E.R. Eddison, *The Mezentian Gate*, Londra, 1958)

SEVARAMBİA, AVUSTRALYA'da bir krallıktır. Buraya SPOROUMBİA ülkesinden ve Sevaragounda sınır kasabasından geçilerek gidilir. Sevaragounda'dan itibaren yol yüksek dağlarla engellenmiş gibi görünür ve seyyahlara yerçekimi ile çalışan büyük kızakları kullanmaları önerilir. Bu kızaklar sayesinde Sevarambia Ovası'na ve oradan da başşehir SEVARİNDİA'ya çıkmalarına imkân sağlayacak bazı tünellere varacaklar. Suyu oldukça ılık olsa ve buz izine rastlanmasa dahi, Sevaringo adlı büyük nehir Sevarambia'dan geçerek Güney Kutbu'na dek uzanan bir iç denize dökülür. Denizde, üzerinde vahşi bir canavar kabilesinin yaşadığı birkaç ada bulunur. Adalar kaya kristali ve değerli taşlar açısından zengindir. Sevarambia'lıların ilk kralı Sevarias 1395 doğumlu İranlı bir seyyahtı. Babası onu Müslüman zulmünden kaçması için ülkeden uzaklaştırmıştı. Sevarias 1427'de Avustralya'ya vardı ve orada güneşe tapan ve ortak mülk ile yaşayan ilkel bir halk buldu. Onların kendilerine Prestarambia'lılar dediğini ve dağ halkı Stroukarambia'lılar ile daimi savaş halinde olduklarını öğrendi. Sevarias, Prestarambia'lılar ile güçlerini birleştirdi ve Stroukarambia'lıları yendi. Birleşik kabilenin kralı ilan edildi ve ülkeye, yerliler ile evlenerek Sevarambia uygarlığının temelini atacak olan birçok İranlı göçmen getirdi.

Sevarambia'lılar –tapınaklarındaki mihrapların üzerine asılı kara örtünün temsil ettiği– evreni sonsuz bilgelikle yöneten, sonsuz

ve ebedi bir tanrıya inanırlar. Onlara göre evrende hiç boşluk yoktur ve her şey başka bir şeyden doğmuştur. Kendisi tanrı olmasa da güneş, Sevarambia'lılar için tanrılarının gözle görülür bir temsilidir; insan ruhu güneşten doğar ve ölümden sonra yine güneşe döner. Güneşe tapanların dışında, İsa'nın koşulsuz tanrısallığını reddeden küçük bir Hıristiyan mezhebi de mevcuttur.

Seyyahların belli başlı dört dini festivalden birine katılmaları tavsiye edilir: Sevarias'ın gelişini anan bir ziyafet olan *Sevarision*, kadınların kocalarını seçtikleri toplu bir evlilik seremonisi olan *Osparenibon*, çocukların devlet tarafından el konduğu gün olan *Stricasion* ve bahar festivali *Nemarokistan*.

Osparenibon uzun ve karmaşıktır. Tapınak bir örtü ile ikiye bölünür. Trampetlerin sesi ile birlikte avizelere özel mumlar yerleştirilir, pencereler kapatılır ve zengin süslerle dekore edilmiş mihrabı ortaya çıkarmak üzere örtü kenara çekilir. Sağda parlak bir kristal küre; solda çocuklara süt veren bol memeli bir kadın heykeli yer alır. Sevarambia tanrısını temsil eden kara örtü, her zamanki gibi mihrabın üzerinde asılı durur. Sevarambia valisi, kokulu kaplar taşıyan ruhani liderleri ile beraber tapınağa girer ve evlenmek isteyen kadın ve erkekler de onları takip eder. Ardından rahip kadınlara eş olarak hangi erkeği seçtiklerini sorar. Çiftler evlenme töreninin gerçekleştirileceği mihraba yaklaşır ve kanunlara uymaya yemin ederler. Erkeklerin ertesi gün tapınağa geri dönerek yanlarında getirdikleri gelinin bekâretine ait kanıtı bir dala asmaları gerekir. Sevarambia'da evlilik on sekiz yaşını aşmış her kadın ve yirmi birini aşmış her erkek için bir zorunluluktur.

Sevarambia ordusu hem kadın hem de erkeklerden oluşur: kadınların çoğu süvari ya da kargı-taşıyıcısı olarak görev yapar. Bu millet hiç savaşa girmediği halde ordu her zaman iyi durumdadır ve her an nüfusun yirmide biri askeri görevini yerine getirmektedir. Ölüm cezası olmamasına rağmen, Sevarambia'da suç oranı pek yüksek değildir. Katiller ve zina yapan erkekler on yıl hapse mahkûm olurlar; sadakatsiz kadınlar kocaları dilediği sürece; evlilikten önce bekâretini kaybeden kızlar –kendilerini baştan çıkartanlar ile eşit olmak üzere– üç yıllık hapse mahkûm olurlar. Ceza meydan dayağı olduğu takdirde koca eşinin yerine vekillik yapmayı seçebilir.

Sevarambia'lılar, dürüsttür, açıksözlüdür ve içki içmezler. Yüz yaşından fazla yaşarlar ve boyları yedi ayağa varır. Mumyaladıkları ünlü şahsiyetler hariç, ölülerini yakarlar; sıradan insanın ruhani unsurlarının duman ve alevlerle güneşe taşındığına inanırlar.

Sevarambia'lılar yaşlarına göre giyinirler: bir yaşından yedi yaşına kadar beyaz, yedi yaşından on dört yaşına kadar sarı, on dört yaşından yirmi bir yaşına kadar yeşil, yirmi bir yaşından yirmi sekiz yaşına kadar mavi, yirmi sekiz yaşından otuz beş yaşına kadar pembe, otuz beş yaşından kırk iki yaşına kadar koyu kırmızı, kırk iki yaşından kırk dokuz yaşına kadar açık gri, kırk dokuz yaşından elli altı yaşına kadar koyu gri ve elli beşten itibaren de siyah giyinirler. Yargıçlar, yaşları ne olursa olsun mor, gümüş ya da altın rengi giyinirler. Kadınlar toplum içinde sürekli peçelidir, erkekler de evlenene dek saçlarını kestirmezler.

Seyyahlar Sevarambia adabı muaşeretlerine göre selamlaşmayı öğrenmelidirler: yargıçlara şapka çıkartılır ve yere kadar eğilinir; yaşlılara şapka çıkartılır ancak eğilinmez ve eşdeğer birine de eller göğüste selam verilir. Kadınlar toplum içinde öpülmemelidir. Genel selam verme şekli *"Erimbas erman"* yani "Güneş seni sevsin"dir. Sevarambia'da aşktan imtina etmek bir erdem sayılmadığından, seyyahlar, kaldıkları süre boyunca kendilerine genç köle kızların hizmetlerinin sunulacağını bilmelidirler. Bu duygu hizmetkârları, peçe takmazlar. Seyyahlar, onlarla yatmadan önce hastalık kontrolünden geçirilirler. Ardından, rastgele cinsi münasebeti ve hamilelik durumunda baba tarafı hakkında şüphe olmasını engellemek amacıyla seyyahlar seçtikleri kızla birlikte bir yere kapatılırlar.

Sevarambia dili, yerli dil ile diğer dillerin öğelerini bir araya getiren Sevarias tarafın-

dan icat edilmiştir. Kırk tane harf vardır –on ünlü, otuz ünsüz– ve bir araya geldiklerinde geniş ve hoş bir ses çeşitliliği yaratırlar. Sevarambia dilinde bir sözcüğün sesi (Türkçedeki "hışırtı", "patlama" ve "tombul" sözcükleri gibi) tanımladığı şeyin niteliğine uygundur. Sonekler, tanımlanan şeyin niteliğini belirtecek şekilde sıfat olarak kullanılır. Örneğin: "adam" anlamına gelen *amber*, "muhterem kişi" anlamına gelen *ambas*'a, "serseri" anlamına gelen *ambou*'ya ve "küçük serseri" anlamına gelen *ambous*'a dönüşür.

Sevarambia hayvan varlığının çoğu dünyanın başka hiçbir yerinde bulunamayan cinstendir. Bir ayı türü olan beyaz kürklü *somouga* kıyıya yakın yerlerde ormanda gezer. *Bandelies* at görevi görür; geyikten büyüktür, kısa şeffaf boynuzları ve keçi başı vardır. Yelesi yoktur, kısa bir kuyruğu ve çok renkli kürkü vardır. Develer taşımacılıkta kullanılır, karabataklar ise balıkçılıkta. *Erimsmoda* ya da "güneşin kuşu" dağlarda bulunan sarı bir kartal türüdür. Sevarambia ormanları aslan ve kaplanlarla doludur.

(Denis Veiras, *Histoire des Sevarambes, peuples qui habitent une partie du troisème continent, communement appelé la terre Australe. Contenant une relation du gouvernement des moeurs de la religion, et du langage de cette nation, inconnue jusques à présent aux peuples de l'Europe*, Amsterdam, 1677-79)

SEVARİNDİA, SEVARAMBİA'nın başşehridir. Sevaringo nehrindeki büyük bir adadadır. Suyun neredeyse kenarından yükselen yüce kuleleri şehri hemen hemen zaptedilemez kılar. Sokaklar düz ve geniştir, yanlarda ise çatıları demir sütunlarla destekli ve saksı bitkilerle süslü üstü kapalı kaldırımlar vardır. Evler ya da *olmasie*'ler daha çok, merkezi bir çimenliğin etrafına inşa edilmiş açık balkonlara çıkan odalardan oluşan avlu revaklarına benzer. Binaların hepsi yaklaşık bin kişi barındıran büyük, kare yapılardır. Yemek odası ve banyolar ortak alandır.

Ziyaretçilere, çevresi iki yüz ayak olan ve şehrin yalnızca bir mil ötesindeki büyük amfitiyatroyu görmeleri önerilir. Kristal pencereler ile delinmiş olan kubbeleri, dev sütunlar destekler. Amfitiyatronun taraçası, festival geceleri üzerinde duran kristal kürenin aydınlatıldığı bir platforma doğru yükselir. Amfitiyatro, dramatik gösteriler, jimnastik gösterileri ve insanlar ile vahşi hayvanlar arasında yapılan dövüşlerde kullanılır.

Seyyahlar Güneş Sarayı'nı kaçırmamalılar. Sevarindia'daki tüm binalar gibi bu da karedir ve beş yüz ayak genişliğinde cephesi vardır. Ana girişin dışında her iki yanında on iki kapısı bulunur. Saray, beyaz mermerden inşa edilmiştir, birkaç mimari stilin birleşimidir ve çeşitli renklerde heykellerle süslüdür. Ana girişin yanlarında 244 mermer ve bronz sütun vardır. Taht odasında, fildişinden yapılma taht, incelikle oyulmuş yarımdaire şeklinde bir çıkıntının üzerinde durur.

Diğer ilgi çekici şey ise, Kral Sevarias tarafından başlatılıp altıncı genel vali tarafından sonlandırılan Güneş Tapınağı'dır. Tapınak Güneş Sarayı'nın içinde ve yaklaşık bir Avrupa Katedrali ölçülerindedir. Som gümüşten süslemeleri olan bina, mermerden inşa edilmiştir ve yağlı boya tablo ve resimlerde, tüm genel valilerin yaptıkları işler resmedilir. Tapınağın kubbesi yaldızlı ve resimlidir.

Adanın sonunda, içinde minyatür gemilerle sahte deniz savaşlarının yapıldığı büyük oval havuz yer alır.

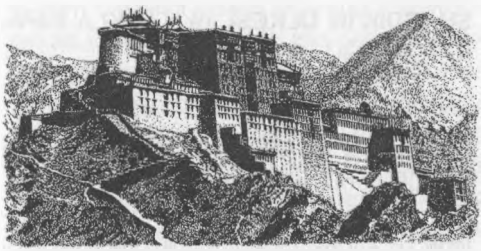
(Denis Veiras, *Histoire des Sevarambes, peuples qui habitent une partie du troisème continent, communement appelé la terre Australe. Contenant une relation du gouvernement des moeurs de la religion, et du langage de cette nation, inconnue jusques à présent aux peuples de l'Europe*, Amsterdam, 1677-79)

SHANGRİ-LA, (*La* Tibetçede "dağ geçidi" demektir) Tibet'te, günümüzde Çin yönetiminde olan bir lama manastırıdır (manastırın hâkim olduğu vadiye de aynı ad verilir). Bu-

raya sadece yürüyerek gidilebilir ve fazla ziyaretçisi olmaz.

Bugüne dek kimsenin tırmanamadığı Karakal Dağı ("Mavi Dağ") vadinin üzerinde yirmi sekiz bin ayağa kadar yükselir. Manastırın mimarisi tipik Tibet mimarisidir. Vadinin yaklaşık bir mil yükseğinde dağ yakasında asılı duran, süt mavisi çatılı, renkli cumbalar. Manastır binalarında merkezi ısıtma mevcuttur ve Ohio'daki Akron'da yapılan yeşil porselen banyolar gibi batıya ait bir dizi eşyası vardır. Sıra sütunlardan aşağı bahçeye merdivenler iner ve burada da çevresi bronz aslanlar, ejderler ve tekboynuzlarla dolu bir hayvanat bahçesi ile kuşatılmış bir nilüfer havuzu vardır. Kâğıt fenerlerle aydınlatılan odalar, resim dokumalı duvar örtüleri, vernikli ahşaplar ve inci mavisi Sung seramikleri ile süslüdür. İçinde bir klavsen ve piyanonun yer aldığı müzik odasında, Chopin'in yayınlanmamış müzikleri bulunabilir. Bunlar, Chopin'in ölümünden yaklaşık yüz yıl sonra, ustanın öğrencilerinden biri olan Briac'ın ezberinden kâğıda geçirilmiş olan parçalardır. Kütüphane azametli ve ferahtır ve raflarda İngilizce, Fransızca, Almanca ve Rusça ile Çince ve başka Doğu dillerinde kitaplar dizilidir. Kütüphanede birçok değerli kitap bulunur; (Shangri-La'yı göstermeyen) birkaç yüz harita ve çağdaş edebiyata ait eserler. Atmosfer fazlasıyla Oxford Üniveristesi'ni andırır.

Dâhiyane bir sulama sistemi olan vadide on iki milkarelik bir ekili alan vardır ve burada da iyi kalite tütün yetişir. Çinli ve Tibetli karışımı birkaç bin kişilik yerli nüfus burada lamaların kontrolü altında yaşar. Suç oranı çok düşük olduğundan –ki bunun nedeni biraz sadece çok ciddi şeylerin suç sayılması, biraz da herkesin mantık çerçevesi içinde arzuladığı şeylere yeteri kadar sahip olmasıdır– asker ya da polis yoktur. Lamalar son çare olarak bir suçluyu vadiden atma yetkisine sahiptirler, ancak bu çok aşırı ve korkunç bir ceza addedilir. Onlara göre "mükemmel yönetebilmek için, fazla yönetmekten kaçınmak gerekir". Oylama sistemi yoktur, çünkü



SHANGRİ-LA'da lama manastırının görünüşü.

Shagri-La halkı bir politikanın tamamen doğru, diğerinin ise tamamen yanlış olduğunu ilan etmek zorunda kalsalar şoke olurlardı.

Tam lamalığa ermiş elli lama ve birkaç da yarı-lama vardır. Yüce Lama, 1893 doğumlu, Majestelerinin 1928'den 1930'a kadar Hindistan'da Baskül Konsolosu olan İngiliz Hugh Conway'dir. Shangri-La'nın kurucusu, 1681'de Lüksemburg'da doğan ve ikiyüz elli yaşında ölen Peder Perrault'ydu. Kendisi lama manastırını 1734'te kurdu ve Montaigne'in *Kibir Üzerine Deneme*'sini Tibetçeye çevirdi.

Shangri-La iklimi gündüzleri ılık, geceleri soğuktur. Gün ortasına doğru Karakal Dağı'nın çığları sık sık duyulsa da, Shangri-La rüzgâra karşı korunaklıdır. Shangri-La'nın yaşam biçimindeki bir şeyler ve aynı zamanda da iklimi, insan yaşamında bir ağırlaştırma meydana getirerek, onu normalden çok daha uzun kılar. Shangri-La'da çeyrek yüzyıldan fazla yaşayıp görülür yaşlanma emaresi göstermemek sıkça rastlanan bir durumdur. Ancak zaman, burayı terk edenleri sanki anında yakalar ve aşırı yaşlılık izleri beliriverir. Benzer bir zaman ağırlaştırma fenomeni, Amerika Birleşik Devletleri'nde Bay Valdemar ile Arjantin'in Buenos Aires şehrinde Lucia Vermehren adlı genç bir hanım tarafından da deneyimlenmiştir.

(Edgar Allan Poe, "The Facts in the Case of Mr. Valdemar", *Tales of the Grotesque and Arabesque*, Philadelphia, 1840; James Hilton, *Lost Horizon*, Londra ve Basingstoke, 1933; Adolfo Bioy Casares, *El perjurio de la nieve*, Buenos Aires, 1944)

SHARDİK'İN ÜLKESİ, bkz. BEKLA İMPARATORLUĞU.

SHARPİNG ADASI, ALET ADASI'ndan üç günlük deniz yolu mesafesindedir. Ada, Fransa'daki Fontainebleau Ormanı'nın platonik bir imgesi gibidir; kumlu, steril ve sağlıksız. Buranın toprağı öylesine incedir ki, kayalar yerden, çelimsiz bir adamın kemiklerinin derisinin altından fırlayışı gibi fırlar.

Sharping Adası'nın en göze çarpan özelliği, belli bir mesafeden kaymaktaşı ya da karla kaplanmış gibi görünen, iki küçük kemik küptür. Küpler, yirmi Şans Şeytanı'nın altı katlı meskenidir. Avrupa'da onlardan fazlasıyla korkulur ve kumarbazlar zar atmadan önce kendilerini sık sık çağırır. Adanın diğer sakinleri Bay Kötü Talih ile karısı Poker Surat'tır.

Sharping Adası'nda ayrıca, sulh hâkimlerinin arada bir ayrıcalıklı ziyaretçilere gösterdikleri bir şişe *Sangraal* yani "kutsal kan" bulunduğu iddia edilir. Sulh hâkimleri onu, Roma'daki Azize Veronica'nın peçesinden daha bol peçe, tören ve mumlarla sarmalarlar. Kutsal emanet teşhirine, sayısız seremoni eşlik eder. Ancak ayrıcalıklı ziyaretçi, kızarmış bir tavşanın ağız kısmını hatırlatan bu emaneti hayal kırıklığı yaratıcı bulabilir.

Adadaki diğer kutsal emanetler arasında ünlü Leda'nın yumurtladığı, içinden Kastor ve Polluks'un çıktığı söylenen, iki yumurtanın kabukları da vardır.

(François Rabelais, *Le cinquiesme et dernier livre des faicts et dicts du bon Pantagruel, auquel est contenu la visitation de l'Oracle de la dive Bacbuc, et le mot de la bouteille; pour lequel avoir est enterpris tout ce long voyage*, Paris, 1564)

SHELOB'UN İNİ, ayrıca **TORECH UNGOL** diye de bilinir. GÖLGE DAĞLARI'nı aşarak MORDOR'a giden geçidin, CİRİTH UNGOL'un batı yanındaki, gene Shelob adlı sırtın altında bir dizi tüneldir.

Tüneller, Beleriand'dakilerin akrabası olan Shelob adlı dev bir örümcek tarafından kazılmıştır; bir zamanlar KUYTUORMAN'da bulunan örümcekler de onun soyundan gelenlerdi. Shelob'un Mordor'a ne zaman geldiği bilinmiyor ama bu gelişin, Sauron'un karanlık krallığını burada, ORTA DÜNYA'nın tamamına hâkim olmayı planladığı yerde, kurmasından önce olduğu anlaşılıyor. Shelob geçit için dehşet verici bir muhafız olduğundan Sauron onun varlığını kabul etmeye hazır sayılırdı. Sauron zaman zaman onun tünellerine mahkûmlar yollardı ama Shelob'un asıl gıdasını, yukarıdaki geçitteki kuleyi muhafaza eden orklar ya da goblinler oluşturuyordu. Sauron'un gözünde, birkaç ork kaybetmek, geçidin savunulmasına oranla küçük bir bedel ödemekti.

Shelob, örümcek biçiminde şeytani bir şeydi, iç bir ateşle parlıyora benzeyen çokyüzlü gözleri olan muazzam, şişkin bir yaratıktı. Bacakları kocaman boğum boğum eklemliydi; çelik dikenler gibi kıllarla kaplıydı ve uçlarında pençeler vardı. Derisi kalın ve çukurlarla doluydu, tek zayıf tarafı gözleriydi. Morluklarla lekelenmiş kara vücudu öylesine süngerimsi ve şişti ki, tünellerden sıkışıp geçerken çamurda yürürmüş gibi bir ses çıkardığı duyulurdu.

Eskiden hobbit olan, Tek Yüzük'e sahipken sonra onu kaybeden Gollum, rehberlik ettiği Yüzük Taşıyıcı Frodo ve yol arkadaşı Sam Gamgee'yi, dev örümcek onları yiyip yuttuktan sonra yüzüğü geri alma umuduyla, kasıtlı olarak Shelob'un inine götürmüştü. Planları boşa çıktı, Shelob, Sam Gamgee tarafından bıçaklandı ve ağır şekilde yaralandı. Gözü hasar görmüştü ve acı içinde sürüne sürüne çıkarken, gözünden sarımsı yeşil bir salgı sızıyordu. Seyyahlar ihtiyatlı olmalıdır, çünkü Shelob'un bu saldırıdan sağ çıkıp çıkmadığı, halen dağların altında yaşayıp yaşamadığı bilinmiyor – belki de tek gözüyle avlanamadığı için açlıktan ölmüştür.

(J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954)

SHİRE, ORTA DÜNYA'nın kuzeybatısında, ERİADOR bölgesinde hoş, bereketli bir ülkedir. Shire toprakları, batıda Irak Yaylalar'dan doğuda Brendibadesi Nehri'ne kadar kırk fersah, kuzeyde avlaklardan güneydeki bataklıklara kadar elli fersah uzanır. Birçok nehrin suladığı zengin, öncelikle tarım arazisi olan topraklardır. En önemli nehirler, güneydeki Shirebourn ve Brendibadesi Köprüsü'nün hemen üstünden Brendibadesi'ne akan Su ile birlikte Brendibadesi'dir (Baranduin diye de yazılır). GRİ LİMANLAR'dan AYRIKVADİ'ye kadar uzanan kadim Büyük Yol, Shire'ı boydan boya aşar.

Shire, Dirhem diye bilinen (kuzey, güney, doğu ve batı) dört bölgeye ve bunlar da yine kendi içlerinde, eski belli başlı ailelerin isimlerini taşıyan birkaç Aile Toprağı'na ayrılır. Eski aileler artık hayli dağılmıştır ve isimler de artık Aile Toprakları'nın sakinlerine ilişkin olarak güvenilir bir rehber oluşturmaz. Böylece, Took'ların büyük bölümü hâlâ Tukeli'nde yaşadığı halde, eski ailelerin çoğu, şimdi Shire'ın bütününe geniş biçimde dağılmıştır. ERDİYARI artık Shire'ın, Brendibadesi ile YAŞLI ORMAN'ın kıyısı arasında uzanan bir alanıdır.

Shire'ın halkı, çoğunlukla çiftçi, zanaatkâr ve küçük tüccar olan Hobbit'lerdir. Burada büyük kasabalar yoktur, nüfusun büyük kısmı küçük, dağınık yerleşim alanları ya da köylerde yaşar. Belki de bölgenin en önemli tarım ürünü, hobbitlerin daha çok pipo otu olarak bildiği tütündür. Güney Dirhem, Uzundip Yaprağı, Yaşlı Tobi ve Güney Yıldızı gibi seçkin çeşitlerle, en kaliteli pipo otunu üretir.

Shire'ın iklimi ılımandır. Kuzey Dirhem avlakları hariç, yoğun kar yağışı ender görülür.

Hobbitler küçük insanlardır, boyları üç ayağı nadiren geçer. Parlak gözlü ve kırmızı yanaklıdırlar, yüzleri iyi huylarını yansıtır. Parlak renkler giymeyi severler, göründüğü kadarıyla özellikle sarı ve yeşile düşkündürler. Ayakları, başlarındaki saçlar gibi sık kıvırcık kahverengi tüylerle kaplıdır ve hem ayaklarını hem başlarını özenle fırçalarlar. Ayaklarının altı kösele gibi olduğu için nadiren ayakkabı giyerler. Uzun, kahverengi ve çok maharetli parmakları vardır. Bu maharetli parmaklarla keskin gözlerinin bir araya gelmesi, onları hedefi şaşırmayan okçular yapar. Kilo almaya müsait olmalarına ve genelde acele etme eğilimleri olmamasına rağmen çeviktirler ve özellikle de yollarına çıkanları görünce sessizce ortadan kaybolma yetenekleri vardır – bu sanat insana büyücülük gibi gelebilir, oysa tamamen doğal becerilerine bağlıdır, çünkü hobbitlerin büyüyle hiç alışverişi olmamıştır. Hobbitler rüştlerini otuz üç yaşında ispat eder, uzun ömürlü olmaya yatkındırlar; kayıtlara göre meşhur bir reis, 130 yaşına kadar yaşamıştır.

Hobbitler misafirperver bir halktır ve iyi yaşamayı severler. Örneğin, imkân buldukça, günde altı öğün yemek yerler ve her tür partiyle şenlikten pek hoşlanırlar. Normalde saldırgan olmadıkları halde, yumuşak huylu görünüşleri aldatıcıdır; gerektiğinde çok esnek, dayanıklı ve gerçekten cesur olabilirler. Ama barışçıl ve düzenli Shire'da hayat ender olarak böyle erdemler gerektirir, saygınlığa başka bütün niteliklerden fazla değer verilir. Hiçbir tür eksantrikliğe iyi gözle bakılmaz ve yabancı diyarlarda macera aramak için Shire'ın rahatlığını terk eden kişi de kesinlikle acayip sayılır. Shire hobbitleri genelde yabancı ülkelerle özel olarak ilgilenmezler –seyyahlar Shire haritalarında burasını çevreleyen bölgelerin boş bırakıldığı konusunda uyarılır– ve denizi görmüş hobbit sayısı pek azdır. Diğer halklar konusundaki fikirleri hiç de gurur okşayıcı sayılmaz: Shire hobbitlerine göre BREE ELİ'nden olanlar kalınkafalı ve kabadır, ERDİYARI'ndan olanlar tuhaf bir türdür, insanlara ise büyük ve aptal gözüyle bakılır. Shire hobbitlerinin tutuculuğu, şecere konusundaki tutkularında ve aynı ailenin kuşaklar boyunca aynı yerde oturmasında görülür. Büyük ve özenli soyağaçları hazırlamak en çok ilgilerini çeken şeylerden biridir ve hobbitler, onlara zaten mükemmelen aşina olsalar bile, ayrıntılı soyağaçlarını incele-

meye bayılırlar. Şecere çalışmaları bir yana, hobbitler öğrenme aşklarıyla tanınmaz.

Hobbitlerin karakteristik cömertliği parti sevgileriyle birleşerek doğumgünlerini hayli önemli, sık rastlanan toplumsal olaylar haline getirir. Hobbitlerin kendi doğumgünlerinde herkese hediye vermesi âdettendir, bu da meskenlerinin *belek*'lerle yani yararlılıkları kuşkulu armağanlarla dolup taşma eğilimi gösterdiği anlamına gelir. Doğumgünlerinde verilen hediyeler her zaman yeni değildir ve aslında neye yaradıkları unutulmuş *belek*'lerin yıllarca ortada dolaşması da duyulmadık bir şey değildir.

Genel olarak hobbitlerin aslında yerin altında yaşadığı kabul edilir ve hâlâ kendilerini yerdeki çukurlarda daha rahat hissettikleri doğrudur. Şimdi yalnızca çok yoksullarla hali vakti çok iyi olanlar çukurlarda yaşar; birinciler ilkel oyuklarda, ikinciler ise *iyin* olarak bilinen, çok sayıda tüneli olan lüks meskenlerde. Tünel kazmaya uygun yerlerin nispeten az bulunması, şimdi düz ve alçak bölgelerde norm halini almış olan tuğla, taş ya da ahşap evlerin inşasına yol açmıştır. Hobbitlerin inşaat sanatını insanlardan mı, elflerden mi öğrendikleri konusunda bir belirsizlik olsa da, mimari tarzları tamamen kendilerine aittir. En eski evler, *iyin*'lerden taklit edilmiş gibidir ve samandan ya da çimenden çatıları olan, kavisli duvarlı uzun alçak yapılardır. Yıllarla birlikte mimari tarz daha incelikli bir hal almıştır. Ne var ki, yuvarlak pencereler ve kapılara karşı duyulan geleneksel tercihte ısrarlıdırlar.

Tütün içme sanatını genelde bir sanat olarak kabul eden hobbitlerin icat ettikleri söylenir. Bu alışkanlık Bree Eli hobbitleri tarafından başlatılmış, sonra Shire'a ve nihayet Orta Dünya'nın diğer halklarına yayılmışa benziyor. Pipo otunun dumanını, çeşitli boy ve biçimlerde olan, kil veya tahta pipolarla içlerine çekerler. Hobbitler bilhassa duman halkaları üfleme yeteneğini takdir eder. Hobbitlerin ayrıca golfü keşfettikleri de ileri sürülür. *Shire'ın Kırmızı Kitabı*'na göre, Boğakükreten lakaplı Bandobras Took, 2747'de Yeşiltarlalar'da bir ork sürüsüne karşı savaşta saldırıya önderlik etmiştir. Savaş sırasında, tahta bir sopayla orkların lideri Golfimbul'un başını uçurmuş, bu baş havada uçarak bir tavşan deliğine düşmüştür. Bunun da golf oyununun başlangıcı olduğu söylenir. Hobbitler şarkı söylemeleriyle de tanınır ve yürürken kendi kendilerine mırıldanma alışkanlıkları vardır. Birçok durum için şarkılar vardır – yemek yemek için, yatmak için, yıkanmak ya da sadece yürümek için. Bulmacalardan da çok hoşlanırlar. Ve, yiyeceğe duyduları ilgi göz önüne alınırsa, bütün hobittlerin yemek pişirmesi de şaşılacak bir şey değildir; okuma yazma öğrenmeden önce mutfak sanatını öğrenirler.

Hobbitlerin ilk tarihleri hakkında çok az şey bilinir ve kayıtları ancak Shire'a yerleşmeleriyle başlar. Efsaneler daha eski bir Gezginlik Günleri döneminden söz eder ve lisana ilişkin kimi kanıtlarla birlikte, bunlar hobbitlerin daha doğudaki ANDUİN VADİLERİ'nden geldiğini düşündürür. Göçün nedenleri hâlâ belirsizdir ama efsaneler insan sayısında bir artıştan ve bölgeye büyük bir gölgenin düşüşünden söz eder. 1601 Üçüncü Çağ'da, hobbitlere Yüksek Kral tarafından Brendibadesi'ni geçip bunun gerisindeki ülkeye yerleşme izni verilmiştir. Buna karşılık onlar da Brendibadesi Köprüsü ile bölgedeki bütün diğer yolların ve köprülerin bakımını üstlenmiştir. Kralın hâkimiyetini kabul etmeye de razı olmuşlardır ama pratikte gittikçe daha özerk olmuşlar, tecrit edilmişlerdir; buna rağmen, insanlar ile Angmar'ın Büyücü Hükümdarı arasındaki son muharebeye okçu gönderdiklerini iddia ederler.

Brendibadesi'nin geçilmesine öncülük eden iki kardeş de, çoğu meşhur hobbiti çıkarmış olan Samanpostlu ailesindendi. Hobbitlerin çoğundan daha açık renkli ve uzun boylu olan Samanpostlular, Took'ların, Brandybuck'ların ve Bolger'ların atalarıdır. Belki de en tipik hobbitler olan daha küçük Kılayaklar'la birlikte Shire'ın kendisine ilk yerleşenler onlardı. Daha cüsseli, daha ağır yapılı olan Ülkenler, sakal bırakan tek hob-

bitler, daha sonra geldi ve çoğunlukla Doğu Dirhem, Batak ve Erdiyarı'na yerleşti. Ev inşasını başlatanların onlar oldukları sanılır.

Orta Dünya'nın Kuzey Krallığı'nın çöküşünden ve Shire'ın bağımsız bir ülke olarak kuruluşundan sonra, hobbitler kendi reisleri arasından bir Reis seçmiş ve ona daha önce Yüksek Kral'a ait olan yetkiyi tanımışlardı. Reis, acil durumlarda toplanan Shire idare meclisinin başkanı, Shire erlerinin ve hobbit silahlı kuvvetlerinin komutanıdır. Sonunda, geleneksel olarak Took ailesinde olan Reislik mevkii, ismen mevcut bir payeden öteye geçmeyen bir şey olmuştur. Yüzük Savaşı sırasında Shire'ın resmi bir hükümeti yoktu. Aileler kendi işlerini hallediyor, zamanlarının çoğunu yiyecek şeyler yetiştirmeye, yemek yapmaya ve yemeye hasrediyordu. Kuşaklar boyunca ülke karşılıklı anlaşmayla ve Yüksek Kral'ın ilk kanunlarına atfedilen, sözde özgür iradeyle uyulan kanunlarla yönetilmişti. "Kralı duymamışlar" deyişi bu sistemden çıkmıştır ve bahsi geçen halkın kanunsuz olduğu anlamına gelir. Tek gerçek görevli, sorumlulukları arasında Posta Amirliği ve Kollukçu Başılık da bulunan ya da Shire'ın, çoğunlukla başıboş hayvanlar ve benzer iç sorunlarla ilgilenen on iki kişilik polis gücünün başı olan Ulığ Kazın'ın Belediye Başkanı'dır. Hudutçular diye bilinen ikinci bir polis gücü, hudutlarda devriye gezmek ve Shire'a gelen yabancılarla ilgilenmekle görevliydi.

Sonuçta, 1636'nın Kara Musibet'i ve 2758-59 yılları arasındaki Yokluk Günleri hariç, Orta Dünya'nın Üçüncü Çağı'nın sonundaki büyük olaylara kadar hobbitleri latif anayurtlarında pek az şeyin rahatsız ettiği anlaşılıyor. Sonra Yüzük Savaşı geldi. Tesadüfen Shire'lı birkaç hobbit o dönemin serüvenlerine ciddi şekilde karıştı ve hatta savaşın kahramanları sayıldılar. Shire'ın sakin kırlıkları, Karanlık Lord Sauron ile korkunç yardakçılarının dikkatini üzerlerine çekme belasına uğradı.

Sauron'un düşüşünden sonra da Shire hemen güvenliğine kavuşamadı, çünkü ihanet içindeki büyücü Saruman, kendine Sharkey adını vererek oraya sığınmış ve anlaşmazlık, yıkım ve sefalet tohumları ekmişti. Ama çok geçmeden hobbit kahramanlar, diğer hobbitleri bir araya toplamak üzere eve döndü; Sauron kendi hizmetkârı tarafından öldürüldü ve yarattığı kötülük çok geçmeden temizlendi. Kardeşlik hobbitlerinin dönüş yılı, harika bir ilkbahar ve muhteşem bir hasatla, olağanüstü bir yıldır. Ve Shire şimdi daha önce olduğundan çok daha güzeldir.

Shire, böyle küçük bir alana göre, Orta Dünya'nın tarihinde olağanüstü önemli bir rol oynar ve birkaç hobbit, Orta Dünya'nın bütün halklarınca tanınan kahramanlar haline gelmiştir. Büyük üne kavuşan ilk hobbit, 2941 Üçüncü Çağ'da büyücü Gandalf'ın teşvikiyle, ejderha Smaug'u YALNIZ DAĞ'dan çıkarmak üzere yola çıkan cücelerin seferine katılan Bilbo Baggins'di. Başlangıçtaki tereddüdüne rağmen Bilbo'nun bu girişime katılmasının onun Took kanıyla açıklanacağından hiç kuşku yok. Bilbo orada Gollum'la karşılaştı ve her şeyi MORDOR'un Karanlık Lordu Sauron'un hâkimiyeti altına sokmak üzere yapılmış, büyük ve korkunç güce sahip bir nesne olan Tek Yüzük'ü ondan aldı. Bilbo eve döndü ve yüzüğün gizli gücü sayesinde uzun bir ömrü oldu ama yüzüğü takan herkes gibi o da onu taktıkça gitgide daha yorgun ya da "gerilmiş" bir hal aldı.

Bilbo'nun vârisi Frodo Baggins, büyücü Gandalf'tan yüzüğün ne menem bir şey olduğunu öğrendi ve onu, yok edilebileceği tek yer olan Mordor'daki Hüküm Dağı'na götürme kararı aldı. Yanında Sam Gamgee, Pippin olarak bilinen Peregrin Took ve Meriadoc ya da Merry Brandybuck'la birlikte, 3018 Üçüncü Çağ'da, Shire'dan ayrıldı, Bree Eli yoluyla Yüzük Kardeşliği'nin ilk kez kurulduğu yer olan Ayrıkvadi'ye gitti ve sonra da yüzüğü yok etme amacıyla yola koyuldu. Yolculuğun tehlikelerine ve Sauron'un karanlık güçlerinin müthiş ve korkutucu saldırılarına rağmen, Frodo nihayet başarıya

erişti. Kardeşliğin bütün diğer hobbit üyeleri, farklı şekillerde Orta Dünya tarihinde kendilerine yer edindiler. Sadık ve cömert Sam Gamgee, Shire'ın yeniden inşa edilmesine büyük katkıda bulundu ve yedi kez Belediye Başkanı seçildi. Denir ki, Yüzük Taşıyıcılar'ın sonuncusu olan o, GRİ LİMANLAR'a gitmiş ve ondan önce Bilbo Baggins ile Frodo'nun yaptığı gibi, denizi aşmış. Meriadoc Brandybuck, İSENGARD'ın yok edilişinde hazırdı ve daha sonra da MİNAS TİRİTH kuşatmasının kaldırılmasına yardımcı oldu. Shire'a döndüğünde Erdiyarı'nın Efendisi oldu, Sharkey'nin adamlarının buradan sürülüp çıkarılmasında önemli bir rol oynadı. Meriadoc, Shire reisi oldu. Peregrin Took ile birlikte, Rohan'lı Eomer'in talebi üzerine, Shire'dan ayrıldı, öldüğünde onun yanındaydı. İkisinin, Kral'ın yanında yattıkları Minas Tirith'te yan yana gömüldükleri söylenir.

Hobbitler tarafından Yüzük Savaşı'nda oynanan önemli rol, onların tarihe karşı ilgisini uyandırmışa benziyor; Shire'ın çoğunlukla sözlü olan kayıtları, bu savaşın sonlarına doğru yazılı biçimde toplanmaya başlandı ve daha Dördüncü Çağ'ın ilk yüzyılında Shire'da birkaç tane kitap ve kayıt kütüphanesi olmuştu bile. En önemli kayıt, aynı zamanda savaşta yer alan hobbitlerin anlattıklarını da içeren *Kırmızı Kitap*'tır. Metnin büyük kısmı, Elfçe'den çeviriler ile Minas Tirith âlimlerinin şerh ve tefsirlerinden oluşur. Ve Ulığ Kazın Belek Evi, Shire silahları ve elleriyle yapılmış eşyalarından oluşan önemli bir koleksiyonu içerir.

Kadim devirde hobbitlerin, insanların dilini konuştukları anlaşılıyor, yani kendilerine göre. Shire'a yerleştikten sonra Orta Dünya'nın "Ortak Dil"inin bir diyalekti olan Hobbitçe'yi benimsediler. Diyalektlerine, özellikle isimler konusunda, Shire'a özgü birkaç form da dahildir.

Takvimleri de Shire'a özgüdür: yıl her biri otuz gün çeken on iki aya bölünmüştür: *Afteryule*, *Solmath*, *Rethe*, *Astron*, *Thrimidge*, *Forelithe*, *Afterlithe*, *Wedmath*, *Halimath*, *Winterfilth*, *Blotmath* ve *Foreyule*. Cumartesi haftanın ilk günü, Cuma da son günüdür. Yıl daima bir Cumartesi günü başlar ve daima bir Cuma günü sona erer. Yılın ilk ve son günleri, *Yule* günleri, *Lithe* günlerinin yazortası tatiliyle birlikte, Shire'ın belli başlı bayramıdır. Normalde her yıl üç *Lithe* günü vardır; artık yıllarda dört tane olur ve ek tatile *Overlithe* denir.

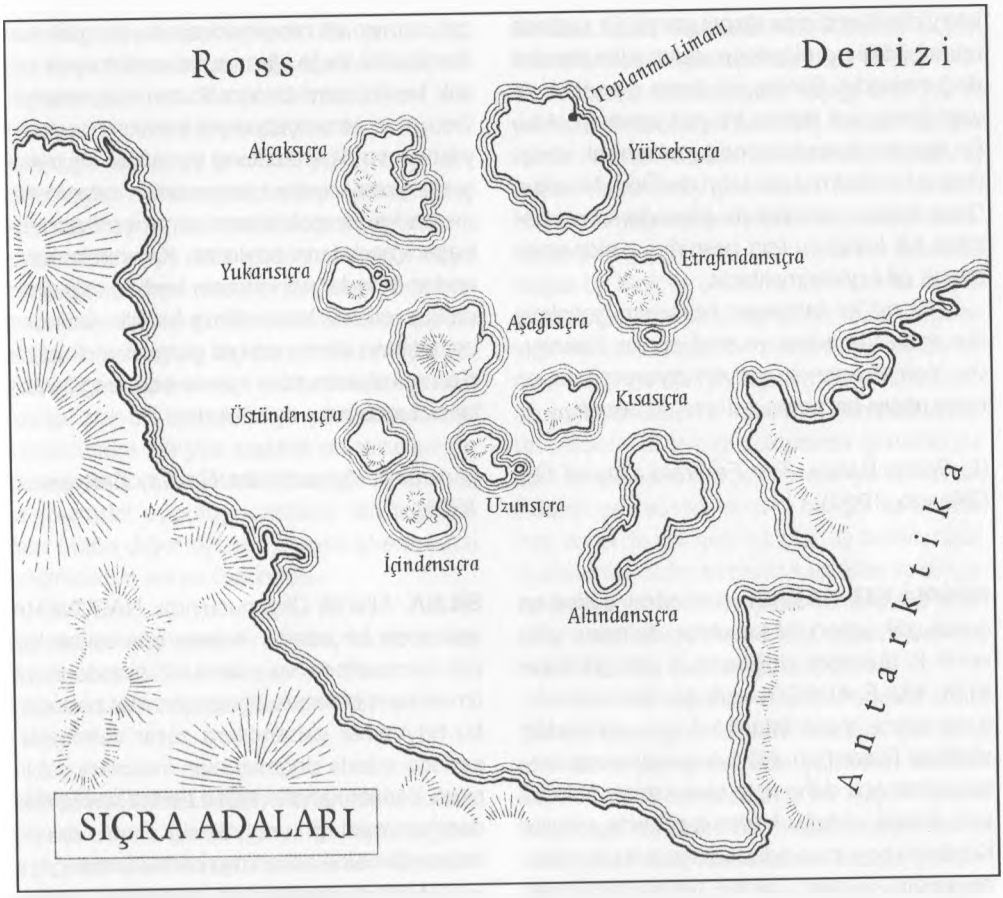
(J.R.R. Tolkien, *The Hobbit, or There and Back Again*, Londra, 1937; J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

SHİVAPURAM, PALA'nın başşehridir.

SIÇRA ADALARI, Antarktika yakınlarında, Yükseksıçra, Alçaksıçra, Yukarısıçra, Aşağısıçra, Üstündensıçra, İçindensıçra, Uzunsıçra, Kısasıçra, Etrafındansıçra ve Altındansıçra adlarıyla bilinen adalardan oluşmuş bir bağımsız krallıklar takımadasıdır. Alçaksıçra dışında, adaların tamamı yeni bir toplumsal ilke üzerine inşa edilmiş dini bir kuruma sahiptir. Sakinleri, gelişkin bir maymun kabilesi olan Monikin'lerdir.

Sıçra Adaları'na denizden gidilir ve rota yüzen miltaşlarıyla işaretlenmiştir. Seyyahlar Yükseksıçra'daki Toplanma Limanı'na varacaklardır. Buranın kayda değer özelliği, Büyük Meydan, *Palais Des Arts et des Sciences* ve Gelişmemiş Sempatiler Akademisi'dir. Devletin üç organı vardır: Kanun, Kanı ve Uygulama. Kanuna göre ülkeyi kral yönetir; uygulamada ülkeyi kuzeni yönetir; kanıya göreyse ülkeyi yine kral yönetir.

Ülkenin bilim adamlarınca dörtayaklılar ya da *caudaejactanlar* ("kuyruk-sallayanlar") diye tanımlanan Monikin'ler, resmi durumlar dışında kıyafet giymezler. Dilleri Yunancadan gelmedir ve Danca ile İsveç-



çeyi andırır. Ancak, kibar kişiler Fransızca konuşur ve kuyruklarıyla selam verirler. Monikinler, insanın eninde sonunda Monikin'e dönüşeceğini ve aklın yer aldığı bölgenin beyin değil kuyruk olacağını söylerler. Alışveriş birimleri para değil verilen sözlerdir ki bunların da avantajı yanmalarının ya da çalınmalarının imkânsız olmasıdır. Fındık Mevsimi gibi, farklı mevsim adları kullanırlar. Her Monikin'in bir numarası ve bir rengi vardır. Renk o kişinin hem cinsiyetini hem de kast, mevki ve uğraşını belirler, numara ise zekâ düzeyini. Örneğin, "No 22.817, kahverengi-çalışma rengi", "Dr. Mantıki"yi temsil eder.

(James Fenimore Cooper, *The Monikins*, New York, 1835)

SIÇRAKSERSEM, OZ'daki Küpçükler Ülkesi'ndedir. Kentin sakinleri Sıçrak'lar olarak bilinir ve bütün Oz'daki en tuhaf halklar arasındadır. Başlıca tuhaflıkları yapbozlar gibi pek çok parçadan yapılmış olmaları ve yabancılar yaklaştığında ya da beklenmedik bir ses duyduklarında sözün tam anlamıyla dağılmalarıdır. Böyle bir durumda parçalarını bir araya getirecek becerisi ve sabrı olan biri tarafından toplanmaları gerekir.

Oz'daki bazı insanlar Sıçrak'ları yeniden bir araya getirmenin hoş bir eğlence olduğunu fark etmiştir; Sıçrak'lar asla bir başka Sıçrak'ın dağılmış parçalarına uymazlar, kendilerine göre yapboz olmadıklarını ve bu işin hiç de eğlence olmadığını açıklarlar.

Sıçraksersem'in başlıca hemşehrisi Lord Yüksek Bilgezıplak ya da kısaca

Larry'dir. Kendisine özgü garipliği, sadece onun bildiği gerekçelerle, durmadan kendini dağıtmasıdır. Birkaç yıl önce gene böyle yaptığında sol dizinin bir parçası kaybolduğu için o zamandan beri topallayarak yürür. Başka bir önemli hemşehri de Örkü Nine'dir. Onun başlıca etkinliği de çevrede sık sık görülen bir kanguru için parmaksız eldivenler örmek gibi görünmektedir.

Sıçrak'lar tamamen bir araya getirilmiş durumdayken kibar ve dost canlısı insanlardır. Yemek yemek isteyen ziyaretçilere en önce aşçıyı bir araya getirmeleri önerilir.

(L. Frank Baum, *The Emerald City of Oz*, Chicago, 1910)

SİHİRLİ KIZ KAYASI, denizden yükselen çıplak, dik yalçın bir kayalıktır; öylesine yüksektir ki bulutlara değiyormuş gibi görünür. KIZIL KULE ADASI'na altı günlük yoldadır. Kaya adını, Yunanistan'ın Argos şehrinden sihirbaz Finetor'un, ölü falı sanatlarında babasından çok daha usta olan kızının hâkimiyeti altında olduğu kadim çağlarda almıştı. Kız ömrü boyunca adada yaşadı ve kendisine yalçın kayalar üzerine harika bir konak inşa ettirdi. İrlanda ve Norveç'ten gelen pek çok gemi adanın sularından geçer, kız da, sihirli sanatlar marifetiyle onları kayalara çeker, yüklerini çalardı. Gemilerde herhangi bir şövalye varsa eğer, onları canı istediği kadar uzun süreyle hapiste tutar, ciddi bir şekilde yaralanana ya da ölene kadar birbiriyle dövüşmeye zorlardı.

Bir gün sihirbazın kızı Girit Adası'ndan yirmi beş yaşında bir şövalyeyi esir aldı ve ona çılgınca âşık oldu. Delikanlı da ona âşıkmış gibi davrandı, büyülerini öğrendi ve bir seferinde, denizin üstündeki yüksek kayada oturmuş ondan bundan konuşurlarken, sanki ona sarılacakmış gibi ileri atladı, ama onu aşağıdaki kayalara itti. Geri kalan esirleri serbest bırakıp, kızın servetinin büyük kısmını yanına aldıktan sonra, Girit'e döndü ve bir daha asla adayı ziyaret etmek istemedi. Ancak sarayın en zengin odasında, bu güne kadar tılsımla bağlı olan ve salıverilemeyen büyük bir hazineyi bırakmak zorunda kalmıştı. Onu elde etme çabasıyla karakışta, adanın yılanları ve diğer korkunç yaratıkları kış uykusundayken kayalara tırmananlar, odanın kapısına kadar geldiklerini ama içeri girmeyi başaramadıklarını söylerler. Kapının levhalarından birinde kan kırmızısı harfler, diğerinde de kapı sapına hapsedilmiş bir kılıcı yerinden oynattıktan sonra odaya girmesi mukadder olan şövalyenin adını içeren esrarengiz yazılar bulunduğunu da söylerler.

(Anonim, *Amadís de Gaula*, Zaragoza, 1508)

SİLHA, Atlantik Okyanusu'nda, NACUMERA yakınında bir adadır. Adanın çevresi bin üç yüz kilometredir ve yılanların, ejderlerin ve timsahların istilasına uğramıştır. Her nedense bu hayvanlar yabancılara zarar vermezler, sadece adada doğmuş olan insanlara saldırırlar. Yerliler kendilerini bu zehirli hayvanlardan korumak için, vücutlarına *limons* denen meyveden elde edilen merhemi sürerler.

Adanın merkezinde cennetten kovulduktan sonra yüz yıl boyunca buradaki bir dağda yaşayan Âdem ile Havva'nın gözyaşlarıyla oluştuğu söylenen bir göl yer alır. Gölde paha biçilmez taşlar ve inciler vardır ve kral bunları toplamaları için yılda bir kez fakirlere izin verir.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1357)

SİLLİNG, Kara Orman'daki bir tepenin zirvesine kurulmuş, zapt edilemez surlar ve derin bir hendekle erişilemez hale getirilmiş bir kaledir. Kalenin dış dünyayla tek bağlantısı olan iner kalkar köprü yıkıldıktan sonra, bir grup yaşlı araştırmacı kendilerini burada, bütün olası cinsel kombinasyonların keşfedildiği, sonsuza dek sürecekmiş gibi görü-

nen bir orjiye kaptırmışlardır. Bu grup, yaşları 45 ile 60 arasında değişen dört beyefendiyle, onların erotik oyunlarında piyon rolü oynayacak, dikkatli bir şekilde seçilmiş kırk iki erkek, kadın ve çocuktan; dört beyefendinin eşleri, sekiz genç oğlan, sekiz genç kız, sekiz tane azmanca donatılmış kulampara, çok yaşlı dört kadın, altı aşçı veya uşak ve oldukça nitelikli dört kadın muhabbet tellalından oluşurdu. 1800'lerin sonlarına doğru bilinmeyen bir yılın 1 Kasım'ıyla 28 Şubat'ı arası, bu dört muhabbet tellalının görevi her bir beyefendiye yüz ellişer tane olmak üzere altı yüz sapıklık anlatmalarıydı; bu arada dört beyefendi bu sapıklıkların en orijinallerini uygulayacaklardı. Bu topluluğun bütün diğer üyeleri itinayla işkenceden geçirildikten sonra öldürüldü.

(Donatien-Alphonse-François, Marquis de Sade, *Les 120 Journées de Sodome, ou l'Ecole du libertinage*, Paris, 1785)

SİMON-CRUBELLİER, Paris'te bir sokak. 11 numarada içinde dünya tarihinin yoğunlaştığı bir apartman yükselir. Simon-Crubellier No. 11, sıradan bir giriş salonu ve zemin katında ticari bir mülk (Marcia Antikaları) bulunan, her açıdan sıradan bir yapıdır. Zemin katın üzerinde altı konut katı, ayrıca iki de tavan arası bulunur: kapıcı Madam Nochère'in odası dahil toplam otuz daire. Bu yapıda yaşamakta olan ya da yaşamış pek çok ilginç karakterden özellikle biri, Percival Bartlebooth, en ilginç olanıdır. Münzevi bir adam olan Bartlebooth, hayatının yirmi yılını bütün dünyadan suluboya resimleri kopya etmeye, sonra da onları kesip yapboz yapmaya, bir yirmi yılını da, sonunda yok etmek için, onları çözmeye adamıştır. Bartlebooth 23 Haziran 1975'te ölmüştür, ama ziyaretçiler onun bu anıtsal yararsız görevini yerine getirdiği eve hâlâ kederli hac ziyaretleri yapmaktadırlar.

(Georges Perec, *La Vie, mode d'emploi*, Paris, 1978)

SİNEKLERİN TANRISI'NIN ADASI, Büyük ihtimalle Hint Okyanusu'nda bulunan bir mercan adasıdır. Burası, şekli kayığı andıran, iki yanında dik bir bayırı bulunan, kayalık ve uçurumları olan bir adadır. Bir ucunda neredeyse ondan kopartılmış gibi duran, kaleye benzer bir başka ada vardır. Adanın en sıradışı özelliği, üzerinde çarpık bir blok ve onun üzerinde başka bir blok ve onun da üzerinde bir başka blok duracak şekilde dengede duran kayalar yığınına dönüşmüş bir pembeliğe sahip, orman sürüngenlerinin kapalı devre fantezilerine yansıyan sarp bir kayalıktır. Pembe kayaların yerden yükseldiği noktalarda genelde yukarı doğru kıvrılarak çıkan dar yollar vardır. Adanın çevresinin tamamı bir göl ile kuşatılmış, sahili de palmiye ağaçları ile bezenmiştir. Kumsalda kocaman deniz kabukları ile dalgalar çekildiğinde ortaya çıkan minik şeffaf yaratıklar vardır. Birçok renkli kuş, martı, vahşi domuz ve birkaç çeşit kelebek bulunur.

Sahilde, uçakları büyük ihtimalle İkinci Dünya Savaşı sırasında buraya çakılmış olan Britanyalı çocukların yaptıkları kulübelerin kalıntılarına rastlanır. İki küçük iskelet ile pilotun iskeletini barındıran uçağın kalıntıları, çocukların macerasının sessiz şahitleridir. Adada, kimi zaman, ömrü kısa modern bir toplumun ilkel tanrısı olan ve kafası kaziğa çakılmış yabandomuzu ile temsil edilen Sineklerin Tanrısı'nın yaşadığı söylenir.

(William Golding, *Lord of the Flies*, Londra, 1954)

SİNSİLER ADASI, MACREONS ADASI'na epeyce yakındır. Ada Kral Quaresmeprenant tarafından yönetilir ve halkı her zaman Büyük Perhiz dönemiymiş gibi yaşar. Kral griler giyer, önünde de arkasında da kol yenleriyle uyumlu bir şey yoktur. O ve halkı balığı çok severler ama çok miktarda kuru baklagil de yerler. Adada evlilik yoktur, ada nüfusu vaktinin çoğunu gözyaşlarıyla geçirir. Ada büyük miktarlarda kebap şişi ve yağ çubuğu ihraç eder.

Kral Quaresmeprenant VAHŞİ ADA'nın sakinleriyle sürekli olarak savaş halindedir. Vahşi Ada'nın halkına tanrıları Büyük Perhiz Arifesi'nin verdiği tek koruma, Kral Quaresmeprenant'ın adayı kuşatıp onları yok etmesiyle engellenmiştir.

Kral Quaresmeprenant'ın FENERÜLKE'lilerin soyundan geldiği söylenir, bu da kafasının neden bu kadar acayip fikirler ve fantazilerle dolu olduğunu açıklayabilir. Kralın beyni, adaya gelen bir ziyaretçi tarafından erkek bir etsineği larvasının sol testisinin boyut, renk, madde ve gücünde olarak tanımlanmıştır.

(François Rabelais, *Le quart livre des faicts et dicts du bon Pantagruel*, Paris, 1552)

SİRANNON, HOLLİN'in bir nehridir, ORTA DÜNYA'nın Ortak Lisan'ında Kapıderesi diye bilinir. Sirannon, DUMANLI DAĞLAR'ın altında, eski cüce diyarı MORİA'nın Batı Gate'inin yakınlarında çıkar. Merdiven Şelalesi denen, Hollin ile Moria arasındaki eski yolun yakınındaki şelaleden aşağı akar. Vaktiyle hızlı, gürültülü bir çağlayanmış ama şelaleden akan su şimdi sadece bir sızıntıya indirgenmiş durumdadır, çünkü bir göl oluşturmak için şelalenin yukarısında dereye set çekilmiştir.

Bu göl, cüceler gittikten sonra Moria'ya el koyan orklar ya da goblinlerle yakın bir ittifak içinde çalışan bir canavar tarafından yaratılmıştı. Bu canavarın kökeni meçhul ama dağların altındaki kadim bir yaratık olduğu varsayılıyor. Normalde suların altında sessiz ve gizlenmiş olarak durur, bu yüzden de ona Sudaki Bekçi denir. Ama eğer seyyahlar tarafından rahatsız edilirse, onları yakalayıp aşağı çekme girişiminde bulunabilir – en azından yirmi dokunaç ya da kolu vardır ve gölden kabarcıklar içinde yükselen, fokurdayan bir yılan kitlesine benzer. Gölün suyu bile bu berbat kokan yaratık tarafından kirletilmiştir ve artık yukarıdaki göğü yansıtmaz.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954)

SİRAP, MEGAPATAGONYA'nın başşehridir.

SİRENLER ADASI, Akdeniz'dedir, tam yeri bilinmemektedir. Ziyaretçilerin bu adaya yaklaşması tavsiye edilmez çünkü burada Siren adı verilen kadın yüzlü acayip bir kuş türü yaşar (gerçi bazı tarihçiler bunları Denizkızları ile karıştırmışlardır [ayrıca bkz. DENİZ KRALI'NIN KRALLIĞI] çünkü Almanya'nın Rhine Nehri'ndeki büyük bir kayada yaşayan Denizkızı Lorelei vakasında olduğu gibi, âdetleri birbirine çok benzemektedir). Sirenler denizcileri tatlı şarkılarıyla cezbederler. Tehlikeden habersiz denizciler kendilerini, gemileri adanın kayalık kıyısında parçalanmış halde bulurlar. Bu kötü kaderi engellemek için seyyahlar klasik üç önlemden birini alabilirler: ya kendilerini geminin direğine bağlarlar, ya kulaklarını balmumuyla tıkarlar, ya da müziğiyle dikkatlerini dağıtabilecek bir lir virtüözü bulurlar. Efsaneye göre İthaka Kralı'nın göz ardı ettiği Parthenope adında bir Siren, duyduğu acı yüzünden kendini sulara bırakarak boğulmuş ve cesedi İtalya'daki, zamanında onun adını taşıyan Napoli Körfezi kıyılarında karaya vurmuştur.

Değişik bir Siren türü de İrlanda'nın başşehri Dublin'de yaşar ve Guinness birası üstüne şarkılar söyleyen seksi bir kadın barmen görüntüsüne bürünmüştür.

(Homeros, *Odysseia*, İÖ 9. yy [?]; Rodoslu Apollonios, *Argonautica*, İÖ 2. yy; Heinrich Heine, "Die Lorelei", *Buch der Lieder*, Münih, 1827; James Joyce, *Ulysses*, Paris, 1922)

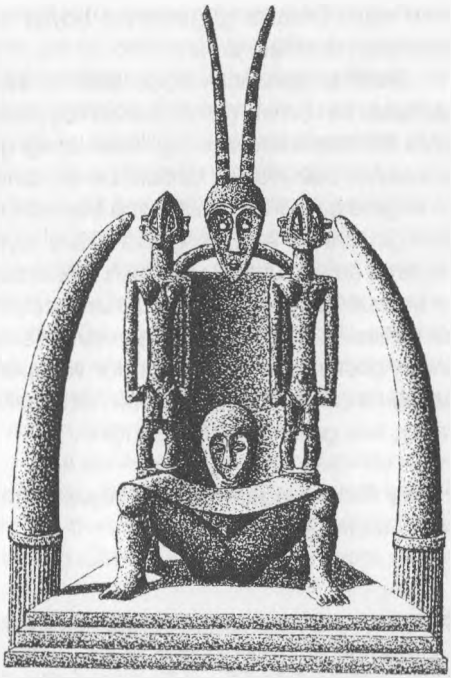
SİRTE DENİZİ, bkz. FARGESTAN; ayrıca bkz. ORSENNA.

SİS HALKI ÜLKESİ, güneydoğu Afrika'da, Bina Dağları'nın eteklerinde muazzam bir yaylayı kapsayan sisli bir bölgedir. Mozambik'ten Zambezi Nehri'ni izleyerek (geçerken, adı Sarı Şeytan ya da Pereira Kampı

olan bir Portekiz köle ticareti kampının harabelerini de gözden kaçırmayarak) ve Thomas Outram'ın gömülü olduğu Manica Dağları'ndan geçerek, nehrin kendisinin üstündeki Mavoon Yerleşimi'ne gelinir. Güzergâh buradan güney Afrika'yı orta Afrika'dan ayıran ve yalnızlığın neredeyse dayanılmaz olduğu keşfedilmemiş yayladan geçer. Bu noktada erzakı stok etmek tavsiye olunur, çünkü daha ileride av hayvanlarına gittikçe daha seyrek rastlanır. Seyyahlar, daha sonra geçilecek olan ormanlık arazideki zehirli okları olan Buşman'lara ve ormanlık ülkede başıboş dolaşan aslanlara karşı dikkatli olmalıdır. Ormandan sonra sivri taşların saçılmış olduğu muazzam bir ova ve yüz milden fazla uzunlukta inişli çıkışlı bir bozkır gelir. Nihayet bir kaya duvarı olan ve beyaz bir basamak gibi ovada yayılan, yüksekliği yedi yüz ile bin ayak arasında değişen muazzam bir yara gelinir. Bu yarın yüzeyinden aşağı, bir dizi güzel şelale halinde bir nehir akar. Çıkmak zordur, ama başarıya ulaşan ziyaretçi, kırların nefis bir manzarasıyla ödüllendirilir.

Seyyah, Sis Halkı Şehri'ne gelmeden önce, bu bölgede bulunan büyük, taraz taraz tüylü sığırlara göz kulak olan çobanların evlerini görecek. Bu evler koskocaman çıplak kayalardan yapılmıştır, harç yerine çim içine yerleştirilmiştir ve çatıları küçük ağaçların gövdeleri ve üzerinde otların yeşerdiği bir kesek örtüsüyle kaplanır. Yaklaşık kırk ayak uzunlukta ve yirmi ayak derinlikte olan evlerin yüksek bir kapı girişleri ve deriden perdeli iki küçük pencereleri vardır. Döşeme, çiğnenmiş çamurdandır.

Şehrin kendisi, üç yanında bulunan nehrin, arkasını koruyan dağın ve onu çevreleyen bir duvarın oluşturduğu bir tür yarımadadır. Doğal hendek küçük sallarla geçilebilir. Şehir, aralarında inşa edildikleri çıplak kayaları andıran ve çatıları yeşil çimenler örtülmüş bir yüksek kurşuni renkte taş evler yığınıdır. Saray da diğer evler gibidir ama etrafı çevrili ayrı bir yerde bulunur ve bir yeraltı geçidi ile, bir Roma amfitiyatrosu gibi açık olan Derin Sular Tapınağı'na bağlanır.



SİS HALKI ÜLKESİ'nde kraliyet tahtı.

Tapınağın içinde devasa boyutlarda, yetmiş ya da seksen ayak yükseklikte bir cüce heykeli durur. Heykelin altında, içinde vaktiyle muazzam boyda bir timsahın yaşadığı -bunun, yaşayan tanrı Yılan Jal olduğu sanılır- derin bir havuz vardır. Sis Halkı heykele ve timsaha insanları kurban eder ve yakutlarla safirler sunarlardı. Efsaneye göre, Jal annesini katletmiştir – yakutlar onun kanını simgeler, safirlerse aman dilerken döktüğü gözyaşlarını. Rodd ya da Mavoon adlı bir beyaz adamın kızı olan Juanna Mavoon, İngiliz Leonard Otram ve hizmetkârı, karaderili cüce Otter'ın yardımıyla, tanrıça Aca'nın kılığına girmiş ve sonunda kaybolan bir miktar değerli taşla birlikte Sis Halkı Ülkesi'nden kaçmıştı.

Sis Halkı'nın boyu altı ayaktan uzundur, ciddi görünüşlü, kocaman gözlü, kalın telli saçlıdırlar, kara ve sarı derileri vardır. Askerler keçi derisi giyer ve her biri bir mızrak, bir yay, kırmızı tüylerle süslenmiş dikenli oklar ve yabani boğa boynuzundan yapılmış bir

boru taşır. Otacılar göğüslerine büyük bir mavi yılan dövmesi yaptırır.

Şehirde görülecek ilgiye layık iki şey, sarayda, bir çimen çatıyla korunmuş, kara tahta ile fildişinden yapılmış, insan ayağı gibi ayakları olan kraliyet tahtıdır; bir de, tanrıça kılığına girdiği zaman Juanna Mavoon'un giydiği, tanrıça Aca'nın giysisi: kara tüylü keçilerin en yumuşak tüylerinden dokunmuş ve boynuzdan düğmelerle tutturulmuş siyah bir elbise. Kolları, elbiseyi giyenin ellerini ancak gösterecek kadar uzundur ve siperli başlığının altında üç yarıklı bir tür maske vardır; ikisi gözler, biri de ağız için.

(Henry Rider Haggard, *The People of the Mist*, Londra, 1894)

SİTARA, ARDİSTAN'ın kuzeyinde bir ülkedir. Aynı zamanda Yıldızçiçeğinin Vatanı ve Tanrıların Dağları'nın Vatanı olarak tanınan Sitara'yı çok az seyyah ziyaret etmiştir. Ülkeyi binlerce yıldan beri şu anki Sultan Marah Durimeh'in ailesi yönetmektedir, gelenek olduğu üzere yönetici her zaman bir kadındır. Sitara'da savaşın ne olduğu hiç bilinmez, ülkede konuşulan her söz, aşk ve barış üstünedir.

Ülke ayrıntılarıyla tasvir edilmemiştir ve yabancıların ziyaret ettiği yegâne kraliyet meskeni kuzeydeki İkbal ya da Vaatler Mekânı olmuştur. İkbal, dağlardan sularının arındığı denize doğru akan Ed Nehri'nde bulunan bir adadır. Bu saray adanın ortasında "Süleyman'ın Neşidesi'nden bir mısra gibi" topraktan yükselir. Halis beyaz mermerden inşa edilmiştir ve Sultan'ın kullarının evleri, sarayın çevresinde inciler gibi kümelenmiştir.

İkbal'le komşu ülkeler arasındaki tek iletişim, *Wilahde* denen bir tekneyle sağlanır; Nuh'un gemisi tarzında inşa edilmiş, her an seyahate hazır, oldukça büyük bir teknedir bu. Donanımlarının ve yelkenlerinin modeli, antik Mısır ya da Babil'de icat edilmiş olabilir.

Sitara'ya girmek çok zordur. Bunu yapmak isteyen önce sınırın yakınındaki Kulub Ormanı'ndaki eski demirhaneden geçmelidir. Ziyaretçi burada ateşin içinde sertleştirilip saflaştırılarak bir şiddet insanından bir barış insanına dönüştürülür. Ancak böyle bir acıyla soylu hale gelmiş olanların içeri girmesine izin verilir.

Yalıtılmış olmasına rağmen, Sitara'nın hatırı sayılır bir nüfuzu vardır. Yüzyıllar önce Sitara'lı misyonerler, inançlarının korunduğu ve birçok nesildir anneden kıza intikal ettiği USULA'ya seyahat ettiler. Son zamanlarda, Marah Durimeh'in bir elçisi, Ardistan ile CİNİSTAN arasındaki bir anlaşmazlığın sona erdirilmesinde ve çevre ülkelerde barışın ve refahın yeniden tesis edilmesinde çok büyük bir rol oynadı.

(Karl Friedrich May, *Ardistan*, Bamberg, 1909; Karl Friedrich May, *Der Mir von Dschinnistan*, Bamberg, 1909)



SKYLLA ve KHARYBDİS'in doğudan görünüşü.

SKYLLA ve **KHARYBDİS,** Akdeniz'de, birbirinden bir ok atımlık mesafede bulunan iki küçük komşu adadır. Adalar adlarını, sahip oldukları alışkanlıklar yüzünden bu sulardan geçmeyi aşırı tehlikeli kılan müstesna sakinlerinden alır.

İlk ada Skylla, keskin ucu göğe dek uzanıp, her zaman kara bir bulut tarafından gizlenmiş gibi görünen tek bir sivri kayadan oluşur; kayanın kendisi çorak ve çok pürüzsüzdür. Yan tarafının ortalarına doğru bir yerde karanlık bir mağara olduğu görülebilir; burası Skylla'nın mekânıdır. Skylla'nın on iki ayağı, altı boynu, altı kafası, –her birinde üç sıra diş bulunan– altı tane ağzı vardır ve

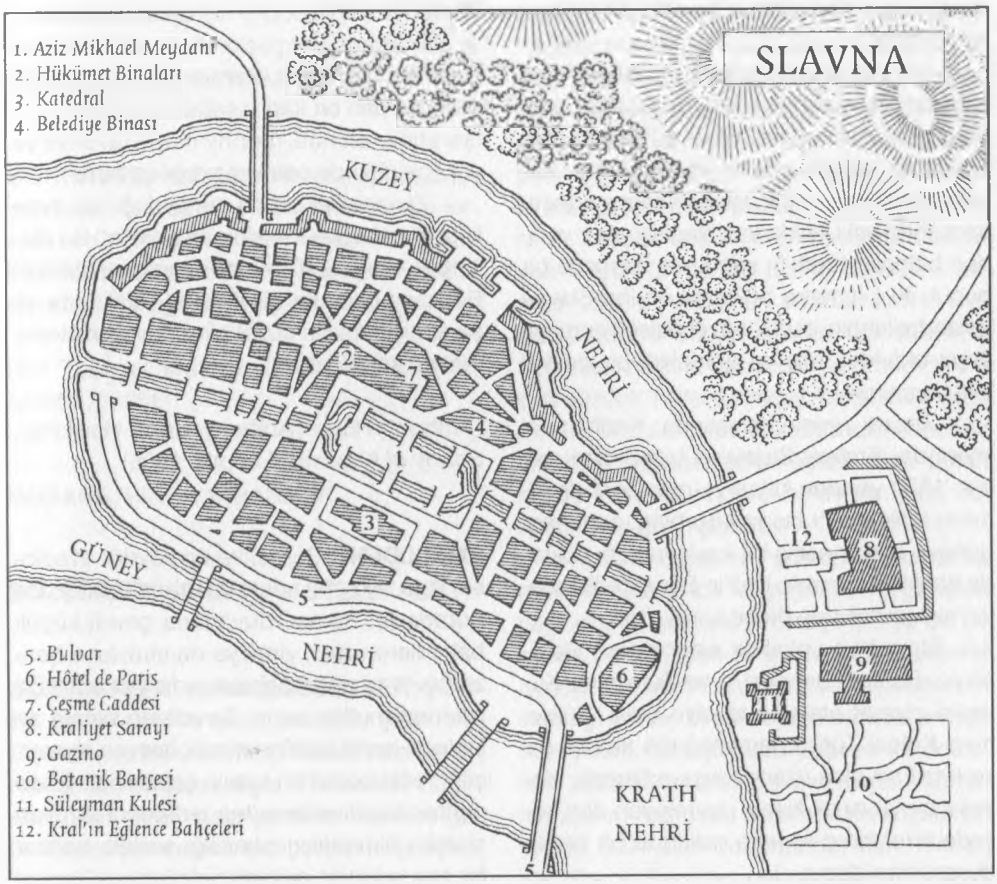
genelde yakından geçen denizcileri yutmak için mağarasından dışarı uzanır.

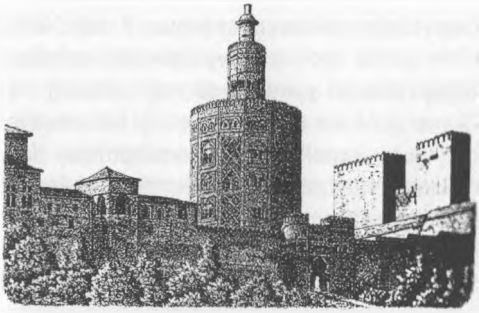
Kharybdis adası daha alçaktır ve tepesinde büyük bir incir ağacı vardır. Burada yaşayan canavar Kharybdis, günde üç kez bol miktarda deniz suyu yutar ve sonra da bunları geri fışkırtarak, tehlikeli girdaplar yaratır. Bu sularda seyahat tavsiye edilmez.

(Homeros, *Odysseia*, İÖ 9. yy [?]; Pausanias, *Description of Greece*, İÖ 4. yy; Ovidius, *Metamorphoses*, İS1. yy)

SLAVNA, antik bir şehir ve bin yıldan fazla süredir birçok hanedan boyunca KRAVONYA'nın başşehridir. Slavna, bu noktada doğuya doğru akmaya başlayan Krath Nehri'nin geniş vadisinde yer alan bir adadır. Şehrin hemen yukarısında nehir, Kuzey ve Güney nehirleri olarak bilinen iki kola ayrılır; Slavna bu kanalların arasına sıkışmıştır. Kanalların akış yönünün biçimlendirmesiyle yuvarlak değil armut biçimindedir; nehrin kolları birbirlerinden en fazla uzaklaştıkları noktaya kadar aşamalı, geniş eğriler halinde bükülür, bu noktayı geçtikten hemen sonra, şehrin doğu ucunda (ya da aslında eskiden doğu ucu olan yerde) tekrar buluşana dek birbirlerine yaklaşırlar; tekrar birleşen nehir, armudun sapını oluşturur.

Eski günlerde Slavna'nın durumu güçlüydü ama bugünlerde daha zor savunulabilir bir durumdadır. Bu zayıflığı telafi etmek için, Slavna'nın yöneticileri yeni ve bi-





SLAVNA'nın banliyösünde Süleyman Kulesi.

limsel bir tahkim sistemi için tahsisat ayırdılar ve bir zamanlar şehrin korunma aracı olan eski ve modası geçmiş surları neredeyse tamamen yıktırdılar. Bu surların bir kısmı hâlâ kuzey kıyısında durmaktadır; bir ticaret kanalı ve çevredeki kırsal bölgeyle birlikte bir alışveriş ortamı olan Kuzey Nehri kıyısında depolar ve iskelelerle dolmuş bir haldedir.

Güneye doğru surların yıkıntılarının üstüne, her iki yanında güzel görünümlü, modern meskenlerin yer aldığı bir bulvar inşa edilmiştir; sanki Kuzey Nehri ticaret için, Güney Nehri zevk içindir. Bu bulvar suyu geçerek şehrin eski sınırlarının ötesine varır; yeniden birleşen Krath'ın sağ kıyısı boyunca bir buçuk iki kilometre boyunca ilerler, Slavna vatandaşlarının çeşitli egzersizler yapmaya alışık oldukları hoş ve gölgelikli bir gezinti yeri oluşturur.

Gezinti yerinin karşısında, Krath'ın sol kıyısında, Kraliyet Sarayı'na bitişik park yer alır. 1820 yılından kalan ve maalesef döneminin tipik tarzını taşıyan bu bina, nehri tam güneye doğru geniş bir kavis yaptığı noktada karşılar ve nehir, Kral'ın Eğlence Bahçeleri'nin çevresinde de bir kavis çizer.

Slavna'ya yolculuk edeceklere Gazino'yu, Botanik Bahçesi'ni ve Süleyman Kulesi'ni ziyaret etmeleri tavsiye edilir. Süleyman Kulesi Türk egemenliğinin hatırasıdır ve basit bir plan üzerine inşa edilmiştir: devasa bir yuvarlak kuleyi çevreleyen dört köşede birer burç ile kare şeklinde bir perde duvarından oluşur.

Şehri çevreleyen ülkenin toprakları engebesiz olmasına karşın, Slavna'nın görünüşü pitoresklikten uzak sayılmaz. Zaman ve insan eli (Kravonya'lılar renk seven bir ırktır), Slavna'nın kuzey kesimindeki eski mahallelerin çatılarına ve duvarlarına, yumuşak ve parlak birçok renk kazandırmıştır. Şehrin merkezinde, nehirden su alınıp caddelere yöneltilerek küçük, hoş bir kanal oluşturulmuştur. Bu kanalın her iki yanında, Katedral'in, küçük, eski Belediye Binası'nın, iki ya da üç yüzyıllık geçmişi olan birkaç tane güzel kasaba evinin, kışlaların ve modern ama zevksiz hükümet binalarının yer aldığı ferah Aziz Mikhael Meydanı'na çıkan geniş bir yol yer alır. Bu meydanda ve ona batıdan ve doğudan ulaşan caddelerde, mükemmel bir elektrikli tramvay hizmeti vardır. Ziyaretçilere, Meydan'ın hemen dışında yer alan ve Kravonya'lı ünlü Sophy'nin daha sonra kocası olan Prens Sergius'un hayatını kurtardığı Çeşme Caddesi'ni izlemeleri tavsiye edilir. Meydan'dan on kapı aşağıda, gümüş horoz işaretinin altında, Sophy'nin, Kravonya'ya yeni geldiğinde oda kiraladığı ev vardır.

Ziyaretçiler şehrin güneydoğu ucundaki ünlü *Hôtel de Paris*'de kalabilirler. Bu oteli, Kral Alexis Stefanovich'in onayıyla, Mösyö Rousseau adında bir Fransız 1860'larda inşa etmiştir; otelin güzel bir terası ve mükemmel bir kafesi vardır.

(Anthony Hope [Anthony Hope Hawkins], *Sophy of Kravonia*, Londra, 1906)

SMALLDENE, Sussex'te bir köydür. Wadloes Yolu, No: 14 adresindeki ünlü Dilek Evi buradadır. Burası, duvarlarla çevrili küçük bahçelere sahip, yirmi ya da otuz tane benzer evin dizili olduğu sırada yer alan bir bodrum-mutfak evdir. Sevdikleri birinin sıkıntısını kendi üzerine almak isteyen ziyaretçiler, eski püskü ön kapıyı çalabilirler. Önce mutfak merdivenlerinden terliklerini sürüyen şişman bir kadının çıkardığı seslere benzer bir ses gelecek, ardından da kapının hemen

arkasındaki çıplak tahtadan doğru bir gıcırtı duyulacaktır. İşte o anda talebi olan ziyaretçi, talebini mektup kutusu deliğine söyleyebilir. Dileği gerçekleşecektir. Komşular evin boş olduğunu söylese de, seyyahların buna kulak asmamaları ve tarif ediliği şekilde dileklerini dilemeye devam etmeleri önerilir.

(Rudyard Kipling, "The Wish House", *Debits and Credits*, Londra, 1926)

SMİTH ADASI, bkz. YETİMLER ADASI.

SONA-NYL, bkz. GÜNEY DENİZİ.

SON DENİZ, bkz. DÜNYANIN SONU ADASI.

SONKARA, bkz. ASTOWELL.

SORHAUTE, Kral Urien'in krallığının başşehri; yeri belirsizdir. Kuzeyin on bir asi lordunun, CAMELOT'lu Kral Arthur tarafından BEDEGRAİNE'de ezici bir yenilgiye uğratıldıktan sonra sığındıkları şehir burasıdır.

(Sir Thomas Malory, *Le Morte Darthur*, Londra, 1485)

SOSARA, BKZ. LORBANERY.

SÖZCÜKLER ŞEHRİ, bkz. SÖZLÜKKENT.

SÖZLÜKKENT ya da **SÖZCÜKLER ŞEHRİ,** SAYIKENT'in rakip kentidir. Şaşkınlık Etekleri'nde bulunur, Bilgi Denizi'nden esen meltemler, bu şehri okşar. Dünyadaki bütün sözcükler, etrafı surla çevrili bu kentten gelir. Sözcükler meyve bahçelerinde yetiştirilir. İnsanlar, haftada bir kurulan sözcük pazarına gelip ihtiyaç duydukları sözcükleri satın alır ve kullanmadıklarını değiş tokuş ederler. Kendi sözcüklerini yaratmak isteyen kişiler için tek tek harfler de satışa çıkarılır. Ziyaretçiler herhangi bir harfi edinmeden önce tadını bilmelidir: *A*'nın tadı çok güzeldir, öte yandan *Z* yavandır ve talaş gibi bir lezzete sahiptir. *X* beklemiş hava gibidir, *İ* ise buz gibi ve ferahlatıcı. *C* kıtır kıtırdır, *P* ise çok çekirdekli. Bir Fransız eksper, bazı harfleri tatlarına değil, renklerine göre tanımlamıştır: *A* kara, *E* beyaz, *İ* kırmızı, *U* yeşil, *O* mavi.

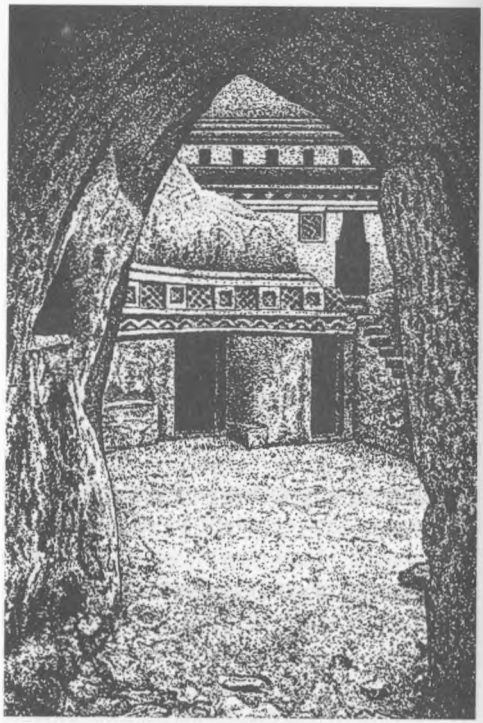
Sözlükkent, bir anayasal monarşidir. Kral Tammetin Aynen, satılan tüm sözcüklerin varlığını ve anlamlı olduğunu kontrol eden bir bakanlar kabinesi kurmuştur: Anlayış Arşidükü, Mana Müsteşarı, Öz Özel Kalemi, Tanım Teşrifatçısı ve Yananlam Yaveri. Kral Aynen bir noktada, büyük teyzesi Hafiften Meşum'u, hangi sözcüklerin ne zaman kullanılacağına karar verme sorumlusu kıldı. Bayan Meşum, "Zekânın ruhu kısalıktır" prensibine bağlı olarak gittikçe daha pintileşir ve daha çok sözcüğü kendine ayırır hale geldi. Bunu takiben, sözcük piyasasında satışlar düştü ve en sonunda da Bayan Meşum'un "Sükût altındır" tabelası asması üzerine tamamen ortadan kalktı; kral onu zindana bizzat kendisi attı. Sözlükkent'liler bugün kendilerini olabildiğince çok sözcük kullanabilecek kadar bilge görürler. Eşanlamlılar sözlüğünden sözcük okurcasına muazzam bir eşanlamlılar pınarı içinde yüzdüklerinden, fazlasıyla uzun konuşur hale gelmişlerdir.

Kraliyet Sarayı'nın görünümü tam anlamıyla dik duran bir kitap gibidir ve genelde yayıncının adının yazılı olduğu yerde de bir kapısı vardır. İçeride duvarlar ve tavanlar aynayla kaplıdır. Burası kraliyet ziyafetlerinin verildiği yerdir. Misafirlerden burada anında sözcüklere dönüşüverenyiyecek maddelerinin adlarını saydıkları konuşmalar yapmaları istenir. Ardından misafirler bu sözcükleri yerler. Bazı özel durumlarda, ham fikirler, Yarı Pişmiş Fırın'dan getirtilir. Bunlar lezzetli

olsalar dahi her zaman yiyenin ağız tadına uymaz. İnsanların bunları yıllarca çiğnedikleri bile görülmüştür.

Sözlükkent kanunlarına göre, köpeklerin havlama-metre olmaksızın havlamaları yasaktır ve kafa karıştırmak, bir çuval inciri berbat etmek, kargaşaya neden olmak ya da dolambaçlı laflar etmek, suç sayılır. Tüm ziyaretçilerin yaptıkları her şey için bir nedenleri, açıklamaları ya da mazeretleri olmalıdır ancak, hepsinden iyisi "neden olmasın?" fena bir sebep sayılmaz. Kanunlar tek kişilik bir polis gücü tarafından uygulanır, Memur Tövbeci hem yargıç hem de hapishane görevlisidir. Memur Tövbeci insanları uzun süreli cezalara çarptırmaktan hoşlansa da, onları hapiste tutma konusuyla fazla ilgilenmez. Ziyaretçilere, *shandrydan*'a yani şehri turlayan ahşap at arabasına binerken sessiz olmaları söylenir, çünkü *shandrydan* konuşmadan gider. Sözlükkent'in hayvan varlığı yalnızca iki böcek ve bir bekçi köpeği türünden ibarettir, ki ikincisinin öteden beri vahşi olduğu düşünülür. Bu bekçi köpeklerinin düzenli aralıklarla bağlanmaları gerekir ama önlerinde "vakit geçirmek" ya da "vakit öldürmek" deyimleri kullanılmadığı sürece, tıkır tıkır yürürler. Zaman uçtuğu için, bu köpeklerin kanatları vardır (ayrıca bkz. DURGUNLAR). Sözü edilen iki tür böcek ise yalnızca Sözlükkent'te bulunur. Hecearısı, faydalı ya da gerekli gördüğünde sözcükleri tek tek heceleyen dev bir böcektir. Bu böcek eskiden, çiçek koklayan ve ara sıra da insanların şapkalarına gömülerek yarım gün iş çıkartan sıradan bir arıydı; artık eğitim alarak kendisini geliştirmeye karar vermiştir. Son olarak, *palavra* (*İnsecticus palavrium*), kınkanatlı benzeri büyük bir böcektir; fiyakalı bir ceket, çizgili pantolon ve ekose yelek giyer, melon şapka takar.

(Norton Juster, *The Phantom Tollbooth*, Londra, 1962)



SPECTRALİA'da bir yeraltı mahkemesi.

SPECTRALİA, Güneydoğu Pasifik'te, RİALLARO Takımadaları'na ait bir adadır. COXURİA'nın kuzeyindeki Riallaro sis halkasının kıyısındadır.

Spectralia, güneşten korkan ve güneş çıkınca toz bulutu kaldıran insanların yaşadığı bir alacakaranlık diyarıdır. Bu insanlar LİMANORA sürgünleridir, yalnız ve yalnız kendilerinin öbür dünya ile ilişkileri olduğuna inanırlar. Çoğu yeraltında yaşar ve tamamı hayaletlere inanır. Spectralia'lıların iki mezhebi vardır; nadiren iletişim kuran ve yalnızca gözlerini dikip bakan azametli hayaletlere inanan, kadim hayalet-arayıcıları ve hayaletlerin konuştuğuna ve istedikleri zaman göründüklerine inanan, bedenin bir tanesi kopartılıp ayrılabilen iki adet ruha sahip olduğunu iddia eden modern hayalet-arayıcıları.

Ziyaretçilere, hayaletlerle karıştırılmamaları ve dini amaçlarla kutsal bir yere gö-

türülmemeleri için gece Spectralia'dan uzak durmaları salık verilir. Yeni gelen ruhların getirilip satıldığı iki ruh pazarı vardır: biri modern hayalet-arayıcıları, diğeri ise kadim arayıcılar içindir. Yakında bulunan kayalık bir adacık olan Astralia'da, astral bedenlere inanan üçüncü sürgün edilmiş bir mezhep yaşar.

(Godfrey Sweven, *Riallaro, the Archipelago of Exiles*, Now York ve Londra, 1901; Godfrey Sweven, *Limanora, the Island of Progress*, New York ve Londra, 1903)

SPENSONİA, UTOPİA ile OCEANA (1) arasında bir yerlerde, gemileri karaya oturmuş birkaç İngilizin on sekizinci yüzyıl sonuna doğru üzerinde bir cumhuriyet kurduğu adadır. Spensonia anayasası doğrudan doğruya Fransız Devrimi'nden uyarlanmış İnsan Hakları üzerine kuruludur. Bireysel hürriyet diğerlerinin hürriyeti ile sınırlıdır; hükümet seçilebilir; tek ve bölünmez olan cumhuriyet birkaç ülke ve idari bölgeden meydana gelir.

Spensonia'nın dünyanın tüm diğer cumhuriyetleriyle arası iyidir ve zorba rejim altındaki herhangi bir ülkeden kaçan tüm mültecilere sığınma hakkı sağlar, ancak hiçbir devletin işlerine karışmaz. Sömürgeci ve yayılmacı bir politika izler ancak bunu yalnızca Spensonia'lıların, Spensonia yönetimi ile gelişebileceğine inandığı ülkelere uygular. Resmi din, tanımlanamayan bir Yüce Varlık kültü olmasına rağmen, ziyaretçiler tüm dini inançların kolaylıkla kabul gördüğünü fark edeceklerdir.

(Thomas Spence, *A Description of Spensonia*, Londra, 1795; Thomas Spence, *The Constitution of Spensonia: A Country in Fariyland situated between Utopia and Oceana*, Londra. 1798)

SPERANZA, bkz. CRUSOE'NUN ADASI.

SPOROUMBİA, AVUSTRALYA'nın güneyinde, yüksek taş duvarların içinden akacak şekilde kanalize edilmiş iki nehrin kavşağında kurulu bir ülkedir. Başşehir, merkezdeki meydanın çevresine inşa edilmiş, etrafı surlarla çevrili Sporoundia'dır. Siyah ve beyaz taşlarla inşa edilmiş, kapı girişleri bronz heykellerle süslü, boyalı ve varaklı muhteşem odaları olan Kraliyet Sarayı buradadır; kara mermerden avluya beyaz heykeller dikilmiştir. Sporoundia adının anlamı "Sakatların Şehri"dir ve fiziksel deformasyonlu doğanların tümü, yani *Esperou*'lar, başşehre yerleştirilir.

Sporascumposo Gölü'nden geçerek denize dökülen yaratıcı bir kanal sistemi ülkeyi keser. Sporoundia'dan, komşu ülke SEVARAMBİA'ya giden iki geçit vardır: –kaya içinden geçen tünel– Cehennem Kapısı ve –yüksek dağlardaki geçit– Cennet Kapısı.

(Denis Veiras, *Histoire des Sevarambes, peuples qui habitent une partie du troisème continent, communement appelé la terre Australe. Contenant une relation du gouvernement des moeurs de la religion, et du langage de cette nation, inconnue jusques à présent aux peuples de l'Europe*, Amsterdam, 1677-79)

SPOROUNDİA, SPOROUMBİA'nın başşehridir.

STAHLSTADT, Alman profesör Schultze tarafından, Pasifik sahillerinin on fersah açığında, Oregon'un güneyinde derin vadilere tepeden bakan yüksek karlı kayalıkların göğü deldiği İsviçre manzaralarını andıran bir manzaranın öte kıyısında, FRANCE-VİLLE ile rekabet etmesi için kurulmuş bir şehirdir. Aslında bu Alp manzarası muazzam demir ve kömür yataklarının üzerini örten kaya, toprak ve yüzyıllık çam tabakasından başka bir şey değildir. Bu keyifli bölgeden ayrılıp, ötedeki el değmemiş ıssız bölgeye giren zi-

yaretçiler, üzeri kül ve kömür kaplı ve iki yanı basilisk gözü gibi parıldayan metal parçalarını barındıran siyah moloz yığınları ile dolu birkaç yol ile karşılaşacaklar. Seyyahlar sağda solda, sönmüş küçük volkanların kraterleri gibi yağmurla aşınmış, terk edilmiş maden kuyuları görecekler. Havada rahatsız edici bir duman kokusu vardır ve kuş ile böcek görülmez. Bilindiği kadarıyla burada kelebeğe hiç rastlanmamıştır.

Ziyaretçiler kuzeye doğru ilerlerlerse, bu maden bölgesinin bir düzlüğe doğru yayıldığını görecekler. Burada, iki alçak sıradağın arasında, 1871'e dek Kızıl Çöl diye anılan, şimdi ise Stahlfield ya da Çelik Tarlası denen, pas rengi çorak bir arazi uzanır. İşte, Chicago'da üretilen bir dizi prefabrik kulübenin, bir köy çelengi oluşturmak üzere, 1872 ile 1877 yılları arasında üzerine dikildiği arazi burasıdır.

Burayı bugün ziyaret eden seyyahlar, çelengin merkezinde, Kömür Dipçiği'nin –bir kömür tümseği– aşağısında, birbirinin aynı yüzlerce penceresi ve kızıl bacaları olan ve zehirli yeşil dumanı bugün bile tüten, garip ve devasa bir geometrik binalar kümesi görecektir. Çelik şehri Stahlstadt'dan arda kalan tek şey bu terk edilmiş yığındır.

Jena Üniversitesi'nden Profesör Schultze tarafından beş yılda inşa edilen Stahlstadt sadece örnek bir şehir değil, aynı zamanda örnek bir fabrikadır.

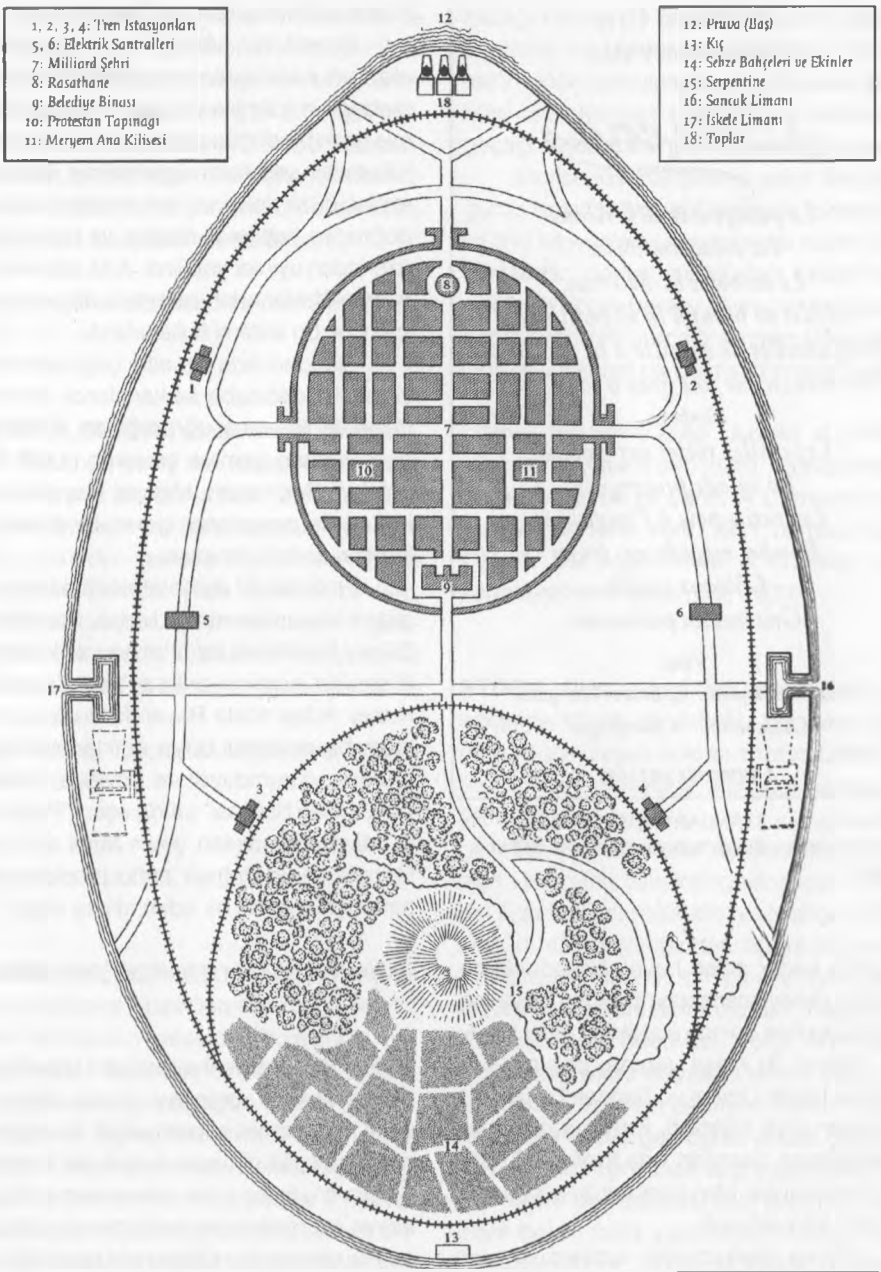
Stahlstadt'ın planı, kompleks içinde her biri farklı bir işleve sahip, eşmerkezli birkaç daireden ibaretti. Ana merkezde, tek pencereli devasa bir yapı olan ve çevre binalara hâkim Boğa Kulesi bulunmaktaydı. Büyük taşlarla harçsız yapılmış bu kulenin alt katında Profesör Schultze'nin özel odaları bulunuyordu, üstünde ise gizli çalışma alanı. Kapıların tümü hava ve su sızdırmayacak şekilde sımsıkı kapanmıştı. Seyyahlar bugün bile, kulelerin etrafına inşa edilmiş, içinde asma yaprakları, ananas ve guava gibi çeşit çeşit meyvelerle iç içe geçmiş çam ağaçları, muz ağaçları, okaliptüs ve kaktüsleri barındıran tropik parkı görebilirler. Profesör Schultze'nin zamanında sıcaklık, yakındaki kömür madeninden gelen sıcak buharı ileten bir metalik tüp sistemi ile dengeleniyordu.

Profesör Schultze kulenin tepesine, dünyanın en ilginç topu olan, 300.000 kilo ağırlığında ama kullanımı bir çocuğun bile kolaylıkla ateş etmesine müsait bir uzunmesafe silahı inşa etti. Bu silah, aslında şehrin düşüşüne neden olan hayli tehlikeli bir patlayıcı kullanırdı. 13 Eylül 1877 sabahına doğru, saat tam 11.45'te, Profesör Schultze silahı rakip şehir France-Ville'e doğrulttu, hesap hatası yaptı ve silahın fişeği göğe doğru ateşlenerek, bugün halen bulunduğu yer olan dünya yörüngesine yerleşti. Ancak Schultze'nin laboratuvarında saklanan patlayıcının geri kalan kısmı alev aldı ve Profesör havasızlıktan boğularak öldü. Liderini kaybeden şehir kısa bir süre sonra terk edildiyse de, kömür madeni, bomboş fabrikada yanmaya devam etmektedir. Bugün Stahlstadt insan kibrini temsil eden terk edilmiş bir anıt gibi dikilmektedir.

(Jules Verne, *Les 500 millions de la Begum*, Paris, 1879)

STANDART ADA, Yeni Zelanda kıyılarının yakınındadır. Bir zamanlar büyük ve refah içinde bir gemi-ada olan bu yerden geriye kalan tek şey, üzeri mercan ve yosun kaplı yıkıntılardır. Standart Ada, on dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru Standart Ada Ltd. Şti. tarafından inşa edildi. İnşaat beş yüz milyon dolara mal oldu ve tamamlanması dört yılı buldu. İnşaat yirmi yedi metrekare verimli toprak alana yayıldı. Başmühendis William Tersin, ada valisi Kumandan Ethal Simcoe'ydi ve nüfus on bin Amerikan milyonerinden meydana gelmişti. Adanın güç kaynağı iki adet hidroelektrik istasyonuydu, saatte sekiz deniz mili hızla hareket ediyordu.

Hem bol bitki hem de yenilebilir ürünler yetiştirebilmek için birkaç park ve sebze bahçesi geliştirilmiş ve kullanılan yeni gübreler sayesinde dev ürünler elde edilmişti – her bi-


1, 2, 3, 4: Tren İstasyonları
5, 6: Elektrik Santralleri
7: Milliard Şehri
8: Rasathane
9: Belediye Binası
10: Protestan Tapınağı
11: Meryem Ana Kilisesi
12: Pruva (Baş)
13: Kıç
14: Sebze Bahçeleri ve Ekinler
15: Serpentine
16: Sancak Limanı
17: İskele Limanı
18: Toplar
STANDART ADA
Uzunluk: 7 km
Genişlik: 5 km
Çevre: 18 km
Hacim: 432 milyon m³


15 Novembre

Milliard City
Hôtel de Ville

Menu

Le potage à la d'Orléans
La crème comtesse
Le turbot à la Mornay
Le filet de boeuf à la napolitaine
Les quenelles de volaille à la viennoise
Les mousses de foie gras à la Trévise
Sorbets
Les cailles rôties sur canapé
La salade provençale
Les petits pois à l'anglaise
Bombe, macédoine, fruits
Gâteaux variés
Grissins au parmesan

Vins
Château d'Yquem. Château-Margaux
Chambertin. Champagne

Liqueurs variées

Tahiti kraliçesinin STANDART ADA'daki Milliard şehrinin Belediye Binası'nda verdiği kabul töreninin menüsü.

ri üç kilo kadar gelen havuç hasadı olurdu. Bu şirin yapay manzarayı boydan boya geçen Serpentine adında küçük bir nehir vardı.

Adanın iki karşıt yanına, pervanelerin yakınına İskele Limanı ve Sancak Limanı adlı iki liman inşa edilmişti. Pruvaya on iki top yerleştirilmişti. Standart Ada toplam 432 milyon metreküplük alan kaplıyordu ve çevresi on sekiz kilometreydi.

Adanın merkezinde, toplam yüzeyin beşte birini teşkil eden Milliard şehri yükselirdi. Hem Katolik hem de Protestan bölümde şehri, askeri güçler korurdu. Protestan halk iskele bölümünde, Katolikler ise aksi yönde, sancak tarafında yaşardı. Şehir içi taşımacılık, yürüyen kaldırımlar aracılığıyla olurdu. Bar ya da kumarhaneler yasaklıydı. Resmi diller İngilizce ve Fransızcaydı.

Ziyaretçiler hâlâ, hem stilsizliğiyle göz alan ve pandispanyayı andıran Protestan mabedinin kalıntılarını, hem de aşırı süslenmiş gotik bir düğün pastası olan Meryem Ana Kilisesi'nin yıkıntılarını gezebilirler. Burada törenler düzenlenir ve milyonerlerin evlerine doğrudan hattı olan telefon ve teleotograflar üzerinden ayinler yapılırdı. Ada sakinleri evlerinin mutfaklarından rahatlıkla alışveriş etmek için yine bu sistemi kullanırlardı.

Standart Ada'nın altın çağı boyunca ziyaretçiler debdebe ile karşılandı. Gemi-ada Papeete limanına uğradığında, Tahiti kraliçesi Pomare gemiye çıkarken büyük bir ziyafet ve Beethoven, Mozart, Haydn ve Onslow'un da parçalarını içeren bir oda müziği konseri ile karşılanmıştı.

Protestanlar ile Katolikler arasında süregiden mücadelelerin ardından, Standart Ada Güney Pasifik'teki bir fırtınaya yenik düştü. 10 Nisan'da geminin enkazı Yeni Zelanda'nın Kuzey Adası'ndaki Ravaraki Burnu'nun yaklaşık bir palamar boyu açıklarında karaya oturmuş durumdaydı ve böylece "dünyanın dokuzuncu harikası" ya da eşsiz "Pasifik İncisi" diye adlandırılan şeyin tarihi son buldu. Gemiyi yeniden inşa etme planları yapıldı ama henüz kesin bir adım atılmış değil.

(Jules Verne, *L'Ile à hélice*, Paris, 1895)

STEPFORD, Amerika Birleşik Devletleri'nde, ikamet alanları, belediye binası, küçük alışveriş merkezi ve süpermarketi ile diğerlerinden pek farklı olmayan küçük bir kasabadır. Stepford'u ilginç kılan, kasabanın evli kadınlarının hürmetkâr ev kadınlarının canlı birer örneği olmalarıdır. Onlar yalnızca çocuk bakmakla kalmaz, ev temizleyip yemek de pişirirler, ancak tüm bunlardan hiç şikâyet etmedikleri gibi hoşlanıyormuş gibi de bir halleri vardır. Ayrıca kadınsı giysiler giyip, fazla masrafa sebebiyet vermeden süslenirler.

Ancak Stepford kadınlarının hiç kişisel yaratıcılıkları yoktur. Hiçbir zaman kendi işlerini ya da kişiliklerini yaratmak istemez ve aslında robot gibi davranırlar – ki öyledirler de. Eşlerin robotlara dönüştürülmesi, karargâhı Stepford'da bulunan gizli bir erkek topluluğu tarafından, erkekler kulübü kisvesinde hayata geçirilmiştir. Bu dönüşüm kadınların ne üreme fonksiyonlarına, ne de standart sosyal kabiliyetlerine zarar verir.

(Ira Levin, *The Stepford Wives*, New York, 1972)

STEPHEN BURNU, Batı Afrika kıyısında, FANTİPPO'nun yirmi mil kadar kuzeyinde, uzun, kayalık bir burundur. Ziyaretçilere Stephen Burnu'nun, hain kayaları ve kumsalları yüzünden gemiler için tehlikeli olduğu söylenir. Burada, yılda yalnızca bir kez, altı haftalık izinlerini kullanmak üzere İngiltere'ye döndüklerinde nöbetlerini devreden iki gözcünün kolladığı bir deniz feneri vardır.

(Hugh Lofting, *Doctor Dolittle's Post Office*, Londra, 1924)

STİRİA, bkz. HAZİNE VADİSİ.

STORİSENDE, ACAİRE Ormanı'nın kenarındaki Duardenez Nehri'nin kıyısında, POİCTESME kontlarının kalesidir. Storisende, geniş bahçeler, kocaman çimlikler ve sayısız akçaağaç ve akasya ağaçları ile çevrilidir.

Kalenin ilginçliklerinden biri Ageus odasıdır. Odaya bu ismin verilmesinin nedeni, pencerelerinin bir zamanlar PHİLİSTİA'daki Ageus Tapınağı'na ait olması ve buraya Dük Asmund tarafından yağmalanarak getirilesidir. Pencerelerin ikisinden bakınca dışarısı net bir şekilde görülür. Ancak üçüncüsü açıldığında, dünyanın normal görünümü yok olur ve geriye yalnızca hiçbir şeyin netlikle ayırt edilemediği, sonsuz gri bir alacakaranlık kalır. Söylentiye göre bu pencereden geçen herkes başkalarının rüyalarının tutsağı olacak ve bilinen dünyanın ötesinde ürkütücü bir yolculuğa çıkacaktır. Poictesme'in yüce kahramanı ve kurtarıcısı Manuel'in, uzun kariyeri sonunda bu pencereden geçtiği ve bir daha geri dönmediği söylenir.

Storisende bahçesine şafak ile gündoğumu arasında giren herkesin binbir çeşit müthiş hayvanlarla karşılaşması mümkündür: kentaurlar, periler, ayakkabıcı cinler, *valkyrie*'ler, ve köpekbaşlılar. Aynı zamanda kendi geçmişlerinden parçalar ve gençliklerinde tanıdıkları insanları da görme ihtimalleri vardır.

(James Branch Cabell, *Jurgen, A Comedy of Justice*, New York, 1919; James Branch Cabell, *Figures of Earth. A Comedy of Appearances*, New York, 1921; James Branch Cabell, *The High Place. A Comedy of Disenchantment*, New York, 1923)

STORN, Güney İngiltere kıyılarının iki mil açığında küçük bir adadır. En yakın tek liman ve tek ulaşım noktası Breton Limanı'dır. Storn Adası genellikle fırtınadan dolayı ulaşılmaz durumdadır.

Storn, anakarada epeyce mülk sahibi olan Le Breton ailesinin geleneksel mekânıdır. Ada kraliyet mülküdür ve Kraliçe I. Elizabeth'in hükümdarlığından bu yana (ada ve anakara mülklerinin sahiplerinin geleneksel rütbesi olan) Fundalık Kolcuları, baştaki hükümdara vergi ödemiştir. Vergi, ana adanın batısındaki Martı Kayası'nı temsil ettiği söylenen altın külçesi şeklinde ödenir. Ardından külçe aileye geri döner ancak geri verilmeden önce bir kenarı hep kopartılmış olur.

Storn'da, dalgakıranın ardında, pembeye boyalı bina yığınlarının olduğu küçük bir köy bulunur. Limanda küçük bir balıkçı filosu vardır. Yazları, ev sahiplerinin bir kısmı geçimlerini, yandan çarklı *Daffodil* gemisinin Breton Limanı'ndan getirdiği çay ya da kartpostalları ziyaretçilere satarak sağlarlar. Ada üzerindeki belli başlı yapı, yuvarlak ikiz



kuleleri köye hâkim olan ve anakaradan rahatça görülebilen Norman kalesidir. Kale ışığa göre renk değiştiriyormuş izlenimi veren pembemsi bir taştan yapılmıştır – bazen pembe görünür, bazen de daha tekinsiz bir renk olan kurumuş kan rengine bürünür. Halen Le Breton'ların evi olan bu kaleye, iki yanında yüksek ve yaşlı porsukağaçlarının uzandığı, teras yolundan ulaşılır. Eskiden ağaçlar, şekilleri hâlâ fondaki göğün önünde biraz olsun seçilebilen, fantastik hayvanlar şeklinde budanırdı.

Adanın geri kalanı ise çoğunlukla, kırmızı sincapların yuvası olan çam ormanlığıyla kaplıdır.

Ziyaretçilerin giremeyeceği bir bölge, deniz seviyesinde ufak bir mağara olan ve Andromeda Mağarası diye adlandırılan yerdir. Mağaraya adı, çocukluğunda duvarlardaki demir halkaların, efsanedeki Andromeda'yı zincirlerken kullanılan halkalar olduğunu hayal eden müteveffa Sir Venn Le Breton tarafından verilmiştir. Söylentiye göre ailenin atalarından biri, bir keresinde sadakatsiz bir metresi kış ortasında bu halkalara zincirlemiş, kadının cesedi ise bir hafta sonra mağaraya sığınan bir balıkçı tarafından bulunmuştur. Yine söylentiye göre merhum Sir Venn kendi karısını da aynı mağarada zincire vurmuştur. Difteriye yakalanmış olan kadın, belki de bunun öcünü almak için kocasını öpmüş ve hastalığını ona da geçirmiştir. Sör Venn ise kısa süren bir hastalık döneminin ardından hayata veda etmiştir.

(Victoria Sackville-West, *The Dark Island*, Londra, 1934)

STRACKENZ, Mecklenburg'un sınır komşusu olup, Baltık Denizi yakınlarında bulunan, otuz mil uzunluğunda, on iki mil genişliğinde, kötü şöhretli bir Alman dükalığıdır. Bismarck'ın hükümdarlığı sırasında Alman İmparatorluğu'nun bir parçası haline gelmiştir. Halkın büyük çoğunluğu başşehir yakınındaki düzlüklerde yaşar.

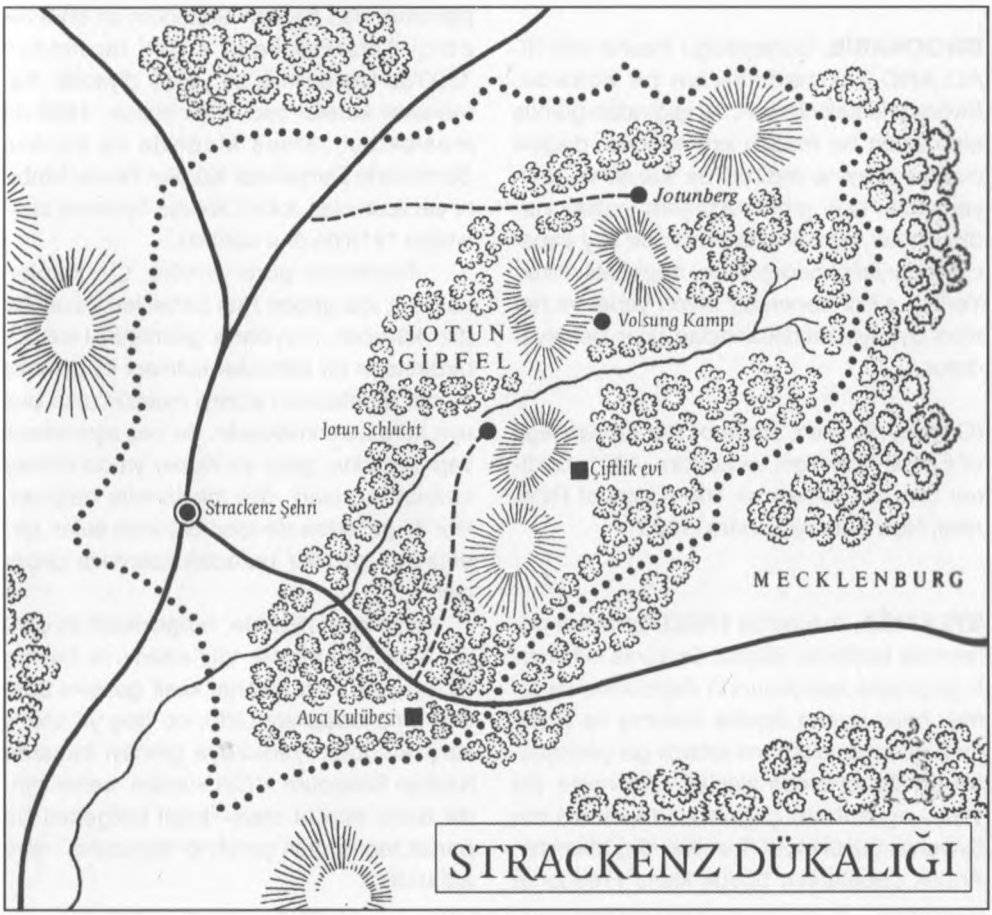
Arazinin sıradışı özelliklerinden biri, Jotun Gipfel diye bilinen sarp ve yabanıl bir dizi kayalıktır. Kayalıklarda iki güzel dağ gölü vardır ve göllerden birinde de Strackenz dükünün eski bir kalesi olan Jotunberg durur. Jotun Gipfel'in zirvesi, derin bir nehir vadisi olan Jotun Schlucht ile yarılmış, ağaçlarla çevrili bir yayladır. Jotungberg, güzel bir göl olan Jotunsee'nin üzerinde yükselir. Burada, asma bir köprü üzerinden geçilerek ya da kayanın meydana getirdiği küçük bir limana tekne ile gitmek kaydıyla varılan bir yığın gotik kule ve burç duvarı bulunur. Prens Karl Gustav burada hapsedilmiştir. 1848'lerde kale çoktan yarı-terk edilmiş durumdaydı, bugün ise sadece kalıntıları görülebilir.

Hem dükalık sarayının hem de göz alıcı vitray pencereleriyle eski katedralin mekânı olan başşehir, Strackenz Şehri'dir.

(George MacDonald Fraser, *Royal Flash*, Londra, 1970)

STRELSAU, RURİTANİA'nın başşehridir.

SUNCHİLDSTON, (eskiden SOĞUK LİMAN denirdi) bkz. EREWHON.



SÜT ADASI, bkz. KASEOSA.

SÜT ORMANI, bkz. LLAREGYB.

SVARTMOOT MAĞARASI, Cheshire'daki ALDERLEY SIRTI'nda, aslan başı şeklinde bir kaya çıkıntısı olan dehlizli bir mağaradır. Burada, goblin ırkından yaratıklar olan *svart-alfar*'lar –içi fokurdayan bir sıvıyla dolu taş bir kâseden yükselen bir alev olan ve– acı çekmeden ışığa bakmalarını mümkün kılan *ejder-ateşi*'ni içlerine çekmek için toplanırlar.

(Alan Garner, *The Weirdstone of Brisingamen*, Londra, 1960)

SWOONARİE, Güneydoğu Pasifik'teki RIALLARO Takımadaları'nın bir adasıdır. Swoonarie sakinlerinin, ay ışığından gümüş elde eden bir maden eritme kabı, dağları ova seviyesine indiren bir kürek ve antiyerçekimi aleti gibi muhteşem icatları vardır. Ancak, kimsenin bunlarla bir şey yapacak enerjisi olmadığından, hepsi atıl durur. Yerliler *ailool* denen bir afyon yerler ve hemen uykuya daldıklarından işler bekleyedurur.

(Godfrey Sweven, *Riallaro, the Archipelago of Exiles*, Now York ve Londra, 1901; Godfrey Sweven, *Limanora, the Island of Progress*, New York ve Londra, 1903)

SYLVANİA, Avrupa'da FREEDONİA'nın güneyinde küçük bir ülkedir. Sylvania hükümeti geçmişte komşusunun dışişlerine karışmış, halkı isyana teşvike kalkmış ve hükümeti itibardan düşürme amaçlı gerçekleştirilen bir dizi eylemde ajanlar kullanmıştır. Bu yıkıcı eylemlerin çoğunu, Freedonia'nın Sylvania büyükelçisi Trentino örgütlemiştir. Ancak çabalarının büyük kısmı Freedonia başkanı Rufus T. Firefly tarafından ve kendi ajan sisteminin yetersizliği yüzünden boşa çıkmıştır; bir ara ajanlarından biri Firefly tarafından işe alınmıştır.

Firefly, Trentino'yu halk içinde aşağılamış ve iki ülke kısa süre sonra kendilerini savaşın ortasında bulmuştur. Savaş ilk başta Sylvania'lıların lehine gelişmiş ve Freedonia genelkurmay karargâhları ağır kuşatma altına girmiştir. Ancak Trentino yakalanıp teslim olmak zorunda bırakılınca durum tersine dönmüştür.

(*Duck Soup*, Yönetmen: Leo McCarey, ABD, 1933)

SYMZONİA, Güney buzullarını delerek geçmeyi başarıp, eşmerkezli küreler teorisini ispatlamış olan Kaptan Seabourn'un önderlik ettiği Antarktik keşif heyeti tarafından 1820'de keşfedilmiş bir yeraltı diyarıdır. Eşmerkezli küreler teorisi ilk olarak, 1826'da meslektaşı James McBride ile birlikte *Symmes'in Eşmerkezli Küreler Teorisi* kitabını yazacak olan John Cleeves Symmes tarafından 1818'de öne sürüldü.

Teorilerine göre yerküre, Çin kutuları ya da iç içe geçen Rus bebekleri misali bir dizi küreden meydana gelmiştir. Her biri birbirinden bir atmosfer katmanı ile ayrılmış ve her tabakasının yüzeyi meskûn olan beş ayrı küre bulunmaktadır. Bu beş eşmerkezli yapı birbirine, girişi ya Kuzey ya da Güney kutbundan olan, dev bir tünelle bağlıdır. Her iki gedikten de içeri okyanus suları girdiğinden gemiler buradan kolaylıkla geçebilir.

Symmes 1818'de, rengeyiklerinin çektiği kızaklara binmiş yüz adamı ile birlikte Sibirya'dan yola çıkarak keşif gezisini başlattı ama başarısız oldu; on beş yıl sonra karşı kutuptan yerküreye girmeyi başaran Kaptan Seabourn –"Çin kutuları" serisi içinde ikinci sırada olan– keşif bölgesini bu parlak teorisyenin şerefine "Symzonia" diye adlandırdı.

Kaptan Seabourn Symzonia'yı pek göremedi çünkü yeni gelenlerin kusursuz müesseselerine zarar vermesinden korkan yerliler onu oradan uzaklaştırdılar. Seabourn'un raporuna göre Symzonia şehirleri yerküre üstündekilere benzer yapıdadır; tek fark renksiz olmalarıdır: Symzonia'da her şey kar gibi beyazdır. Buranın sakinlerinin teni bembeyazdır, beyaz giysiler giyerler ve müzikal bir dille iletişim kurarlar. Mutluluk içinde yaşar, maddi zenginliklerden nefret ederler. Zekâları sayesinde, yaşadıkları diyarı her iki kutup deliğinden süzülen güneşin ve ayın ışığını bir ayna sistemiyle yansıtarak aydınlatmayı başarmışlardır. İtici reaktörleri (ki bunlarla gemilerini idare ederler), zeplinleri ve alev makinelerini icat etmişlerdir. Ziyaretçiler burada pek hoş karşılanmaz.

(Kaptan Adam Seabourn, *Symzonia, A Voyage of Discovery*, New York, 1820)

Ş

ŞAHLAR İKLİMİ, Hint Okyanusu'ndadır; kimi otoriteler Hazreti Davud'un oğlu Hazreti Süleyman'ın mezarının SABA'da olduğunu söyleseler de, bazı kâşifler tarafından Hazreti Süleyman'ın gömüldüğü yer olarak kabul edilir. Başkalarıyla birlikte Gemici Sindbad tarafından da tasvir edilen Şahlar İklimi, korkunç görünüşlü yılanlarıyla tanınır. Bu bölgede yaşayan ve bir gemiyi bütün olarak yutabilecek kocaman balıklar da dikkate değer. Sindbad, bu yaratıklardan üç tanesini, dağ kadar yüksek diye tanımlamıştır.

(Anonim, *The Arabian Nights*, İS 14.-16. yy)

ŞAİRLER ADASI, bkz. FOOLLYK.

ŞANS ADASI, Amerika Birleşik Devletleri kıyısının açıklarında, TALİH ADASI yakınında, depremlerin ender sayılmayacak sıklıkta görüldüğü bir adadır. Burada her şey şansa bırakılmış gibidir ve halen bebeksi bir deneme çağında görülen doğa, her türlü canavarı yaratır. Şans Adası'nda insanlar el yerine at nalıyla doğar; atlar kadar aptal sayılır ve otlasın diye tarlalara bırakılırlar. İnsan elleriyle doğan atlar ise atölyeler ve terzi dükkânları kurmuşlardır. Müzik aletleri de çalabilirler, şans onlara, başka ülkelerde insanlara üstün durum sağlayan uzuvlar vermiştir.

Adanın güneyine doğru bir ormanda, vücutları organların şans eseri bileşimlerinden oluşan yeni bir hayvan türü vardır – iki ya da sekiz parmak, dikey bir ağız, başın arkasındaki gözler... Hepsi de tesadüfi bileşimlerde. Hayvan türleri önceden tahmin edilemeyen bir hızla çoğalır. Bazı yıllarda timsah bolluğu vardır, bazılarında da evcil hayvan kıtlığı. Ancak şansın, sonunda, her hayvanın konuşacağı mükemmel bir dünyayı ortaya çıkaracağına inanılır; buna hazırlık olarak, işaret dili kullanan öğretmenler tarafından hayvanlara şimdiden okuma-yazma öğretilmeye başlanmıştır.

Ziyaretçiler, sekiz köşeli, her yüzünde harfler olan birkaç zarın bir kutuya konup sallanarak atıldığı oyundan keyif alacaktır. Oyunun galibi, şans eseri en çok sayıda sözcük ve cümleyi oluşturan oyuncudur. 1789'da bir deprem, zar kutusunun düşmesine yol açmıştı: zarlardaki harfler, XVI. Louis'nin Etats-Généraux'ya hitaben yaptığı konuşmayı oluşturdu.

(Abbé Balthazard, *L'Isle Des Philosophes Et Plusieurs Autres, Nouvellement découvertes, & remarquables par leur rapports avec la France actuelle*, Chartres, 1790)

ŞAPKA İĞNELERİ, SARIŞALLIGAM ÜLKESİ'nin batısında küçük bir köydür. Ülkede kullanılan şapka iğnelerinin tamamı burada yapılır ve büyük çoğunluğu BEZELER köyüne gönderilir. Bir seferinde şapka iğnelerinin köyün yok olmasına engel olduğunu duymak, ziyaretçilerin ilgisini çekecektir. Kuvvetli bir rüzgâr bütün köyü uçurmuş, gökyüzüne, ta bulutlara kadar taşımıştı. Neyse ki şapka iğneleri bulutlara tutundu, böylece de köyün daha uzaklara sürüklenmesini önlediler. Rüzgâr dinince, şapka iğneleri çıkarıldı ve köy eski yerine düşüverdi.

Şapka İğneleri köyü, Çaput Çuval Ana diye bilinen meşhur bir yaşlı hanımın köyüdür. Kendisi sırtında kocaman bir çaput çuvalı taşır. Hiç kimse bu çuvala bir şey koyduğunu ya da çuvaldan bir şey çıkardığını görmemiştir, içinde ne olduğunu söylemeye de yanaşmaz. Çaput Çuval Ana, taktığı önlüklerin kocaman ceplerinde köyün erkek

ve kız çocukları için armağanlar taşır. Büyüklerle hiç konuşmasa da çocukları çok sever, özellikle de "Vey", "Vey, vey" ve "Vey, Vey, vey" diyenleri. Bazen, ağlayan bir çocuğa rastladığında, cebinden, çocuk elinden büyük olmayan ve alfabeyi okuyan, küçük Çin-Asur şarkıları söyleyen bir bebek çıkarıverir.

(Carl Sandburg, *Rootabaga Stories*, New York, 1922)

ŞATO, Bohemya'da bir yerlerde bulunan ve Batıbatı Kontu'na ait olan adsız bir kaledir. İki katlı binalar ve karşılıklı konmuş birtakım alçak meskenlerin oluşturduğu muazzam bir yığındır. Bu yapının aslında bir şato olduğu konusunda uyarılmamış olan ziyaretçiler, orayı küçük bir şehir sanacaktır. Şatonun tek bir kulesi vardır; hayli sıradan olan bu kule neyse ki kısmen sarmaşıkla kaplanmış ve üzerine birkaç pencere açılmıştır. Kulenin burç duvarları belirsiz ve düzensizdir, ihmalkâr ya da ürkek bir çocuğun tereddütlü çizgileri gibi, göğü kavramaya çalışırcasına yukarı doğru uzanırlar.

Şato, bir nehrin kıyısında bulunan sıkıntılı bir köyün üstünde heyula gibi yükselir; Kont'un izni olmaksızın kimse köyde oturamaz, hatta bir gece bile kalamaz. Köyün sakinlerinin tuhaf fiziksel özellikleri vardır: kafatasları darbelerle yassılmış gibidir, yüz hatları da bu darbelerin ıstırabını resmediyor gibidir.

Bu bölgede kışlar uzun sürer, köy de genellikle karla kaplıdır; hatta bazen yazları bile.

Ziyaretçiler Şato'ya girmenin imkânsız değilse de çok zor olduğu konusunda uyarılır. Kont'un kendisi tarafından davet edilmiş bile olsalar, Şato'nun ana çizgilerinin puslu ışıkta biçim değiştirmesini gözleyerek, eşiği geçmeksizin günlerce beklemek zorunda kalabilirler.

(Franz Kafka, *Das Schloss*, Münih, 1926)

ŞEFKAT ya da **MUHABBET,** Tehlikeli Deniz'in kıyısında, yeri bilinmeyen bir ülkedir. Çoğu kişi Şefkat'i ziyaret etme yolundaki arzularını ifade etmiştir ama pek azı güzergâha aşinadır. Seyyahlar buraya en iyi Yeni Dostluk'tan ulaşıldığını bilmelidir. Şefkat'in kendisi, Tehlikeli Deniz'e giden bir halice inen üç nehirle bölünmüştür: Şükran ya da İkrar, Bağlanma ve Hürmet. Tehlikeli Deniz'de kaçınılması isabetli olan birkaç kent vardır: İhanet, İftira ve başkaları. Ancak bu bölge, güzel İkrar-üzerindeki-Muhabbet şehrinden uzakta değildir ve İlgi, Duyarlılık ve Sadık Dostluk gibi birkaç küçük köyün ziyaret edilmesi gerekir. Önemli kentler Aşk-mektubu, Güzel-şiirler ve İtaat'tir. Şefkat'in başşehri, Hürmet-üzerindeki-Muhabbet'tir. Ülkenin batısında, Kayıtsızlık Gölü'nü barındıran ıssız bir bölge bulunur.

(Madeleine De Scudéry, *La Clélie*, Paris, 1660)

ŞEFKAT ANA'NIN CENNETİ, bkz. HUZUR-HAVUZU.

ŞEHİR, bkz. İSLANDİA.

ŞEKİLSİZ ADA, adını şekli olmayışından alır – yumuşak, amipsi ya da protoplazmik mercan gibidir, ağaçları da salyangozların boynuzlarına benzer.

Şekilsiz Ada, altı kral tarafından yönetilen bir oligarşidir. Birinci kral, hareminin bağlılığıyla yaşar. Bir seferinde, (sadece hasetle harekete geçen) parlamentosunun hışmından kurtulmak için, lağımlardan sürünerek geçip, adanın merkez meydanındaki bir taş anıta ulaşmıştı. Taş anıttan sadece ince bir kabuk kalana kadar içinden kemirmişti onu. Simeon Stylites gibi o da hâlâ sütunun içinde yaşar, ortadaki yüksek bir merdiven üstünde çalışır, yer, içer ve sevişir. Merdiven aynı zamanda şölenlerde

de kullanılır, seçkin ziyaretçilerin basamaklara oturmasına izin verilir. Bisikletten dört ayaklıların da nasiplenmesini sağlayan iki kişilik bisiklet, kralın önemli icatlarının arasında yer alır.

Balıkçılık konusunda çok maharetli olan ikinci kral, nehir yataklarını andıran demiryolu rayları sayesinde geçinir. Merhametin esamesinin okunmadığı bir çağda yaşandığı için, trenler balıkları kovalar ve ekolojik dengeyi altüst ederler.

Üçüncü kral, hayvanların kendilerinin bile artık anlayamadıkları cennet dilini yeniden keşfetmiştir. Aynı zamanda elektrikli yusufçuk imal etmiş ve üçe kadar sayıp sonra yeniden başlamak suretiyle adanın sayısız karıncasını saymıştır.

Oligarşinin dördüncü üyesi, en çok tüysüz yüzüyle ve ziyaretçilere boş akşamlarını nasıl geçirecekleri ve kamu kurumları vasıtasıyla adlarını nasıl duyuracakları konusunda verdiği fevkalade tavsiyelerle tanınır.

Beşinci hükümdar vaktini kuklacılıkla geçirir; kuklaları, insanların hareketlerini taklit eder. Kral, hükümetinin yaptığı her şey iffetli görünsün diye, kuklaların bedenlerinin sadece üst yarısını muhafaza etmiştir.

Kralların sonuncusu, Fransızların erdemlerini öven büyük bir eserin yazarıdır. Bu değerli hükümdar konusunda başka hiçbir şey bilinmez.

(Alfred Jarry, *Gestes et Opinions du Docteur Faustroll, Pataphysicien, Roman Néo-Scientifique*, Paris, 1991)

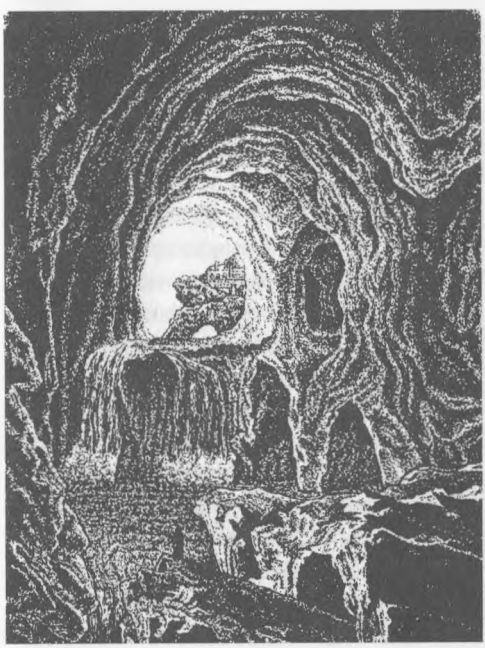
ŞENÜLKE, YOKDİYAR'ın güneydoğusunda bir ülkedir. Şenülke kraliçesi çok güzel bir mum bebektir, sırtında hep bir sürü tüy ve kırma ile bezenmiş, payetlerle işlenmiş bir elbise vardır. Yüzü zarif renklerle boyanmıştır ve cam gözleri biraz boş bakar gibiyse de, genelde ifadesi hoş ve çekicidir. Yanında parlak renkte boyayla boyanmış ve tahta silahlarla donanmış tahta askerlerden oluşan muhafızları vardır.

Şenülke, isminin de işaret ettiği gibi tamamen şekerden yapılmış olan Şeker Adam'ın da evidir. Şeker Adam şişman, küçük bir adamdır, kendisine hep şeker serpebilmek ve dokunduğu şeylere yapışmamak için yanında hep üstü delikli bir şeker kabı taşır.

Şenülke kraliçesiyle maiyeti, OZ'lu Ozma'nın doğumgününü kutlamak için verdiği o ünlü partinin önemli konukları arasındaydı.

(L. Frank Baum, *Queen Zixi of Ix, or The Story of the Magic Cloak*, New York, 1907; L. Frank Baum, *The Road to Oz*, Chicago, 1909)

ŞENGDU ya da **XANADU,** Asya kıyısında bir krallıktır. Kubilay Han burada "az rastlanır bir hüner mucizesi" olarak tanımlanan azametli bir zevk kubbesi inşa edilmesini buyurmuştur. Özellikle sarayın güneşli kubbesinin altındaki buzdan mağaralar büyüleyicidir. Saray hâlâ ayakta durur – ya da inşa



ŞENGDU'da Alph nehri; arka planda Zevk Kubbesi.

edilmiş olan bölümü, çünkü Porlock'tan gelen biri yapının tamamlanmasını engellemiştir. Surlar ve kulelerle çevrili on millik bereketli arazisi, küçük dereleri ve çiçeklenmiş buhur ağaçlarıyla aydınlık bahçeleri vardır.

Yakındaki kadim ormanlarda, kadınların iblis âşıkları için feryatlarının duyulabileceği kutsal ve efsunlu bir yerde, derin bir yarıktan şiddetle fışkıran güçlü bir su fıskıyesinin, kutsal nehir Alph'in kaynağı olduğu ortaya çıkmıştır.

Nehir beş mil kadar ormanlarla vadiler arasından akar, sonra da sınırsız mağaralara dökülerek aşağı, cansız bir okyanusa doğru iner. Bu şelalenin gürültüsü içinde, Kubilay Han'ın büyük atalarının seslerinin duyulduğu söylenir.

(Samuel Taylor Coleridge, *Kubla Khan, a Vision in a Dream*, Londra, 1816)

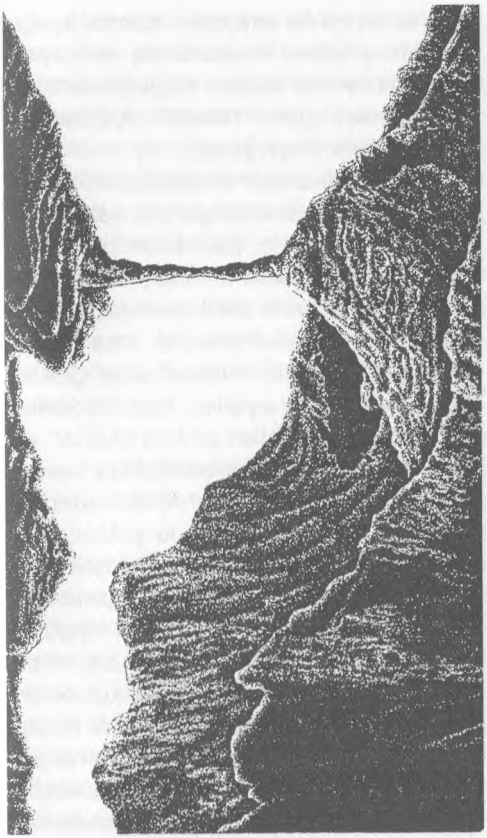
ŞEYTAN ADASI, Ege Denizi'ndedir, Fransız Guyanası sahili açıklarındaki aynı adlı ceza sömürgesi ile karıştırılmamalıdır. Bazıları buraya Santa Maria Adası demeyi tercih eder, ancak daha eski olan Şeytan Adası ismi, oranın sakinlerince halen kullanılmaktadır. Şeytan Adası kadim çağlarda, olağanüstü yırtıcılığı ve kuvveti nedeniyle komşu topraklara hükmeden öteki devleri sindirmiş olan Bandaguido adındaki dev tarafından yönetilirdi. Karısı, devin ada sakinlerine çektirdiği eziyeti hafifletmeye çalışan hayırsever bir kadındı ve kocasına, adını ondan alan Bandaguida diye çok güzel bir kız çocuk doğurmuştu.

Adalılar devin vahşetinden ürktüğü için hiçbir talip Bandaguida'ya yanaşmaya cesaret edemedi, o da annesini öldürüp babasıyla sevişmeye karar verdi. İkisinin birleşmesinden eşi benzeri görülmedik bir yaratık doğdu. Bu yaratığın sırtı dışında bedeninin her yeri kıllarla kaplıydı, sırtı ise hiçbir silahın delip geçemeyeceği pullarla örtülüydü. Kocaman elleri ile ayakları ve kalkan olarak kullandığı siyah deriden bir çift uzun kanadı vardı. Pullu kolları koyu renk ve güçlüydü, parmak yerine ise kartalınkine benzeyen pençelere sahipti. Ağzını sadece iki diş süslüyordu, her biri bir ayak uzunluğundaydı. Gözleri ise büyük, kahverengi ve kırmızıydı. Dağ geyiğinden daha hızlı koşup sıçrayabiliyordu, nadiren yiyip içiyordu. Vakit geçirmek için sadece insanları ve diğer canlıları öldürüyordu.

Böyle bir canavarla karşı karşıya kalan babası, putlara danıştı; onlar da anneyle babaya, oğullarını tam bir yıl boyunca görmeme yükümlülüğü getirdiler. Bu süre dolunca, Bandaguido ile Bandaguida çocuğun odasına girdi; annesini gören canavar onun üstüne atladı, dişlerini boynuna geçirdi. Kızını ve çocuğunun anasını korumaya çalışan dev kılıcını çekti, ama büyük bir şanssızlık sonucu kendi bacağını kesti ve korkunç bir kanamadan öldü. Oğlu, cesetlerin üzerinden atlayarak dağlara kaçtı; bunun sonucunda da, ada sakinlerinin çoğu, adayı ebediyen terk etme kararı aldı. Kırk yıl sonra canavar, destansı bir dövüşün ardından, daha sonra Şeytan Adası'nı hakiki sahibi Konstantinopolis İmparatoru'na iade eden Galyalı Amadis tarafından öldürüldü.

(Anonim, *Amadis de Gaula*, Zaragoza, 1508)

ŞEYTANIN DİŞLERİ, kuzeydoğu Grönland'da bir çember şeklinde dizili, tırtıklı ana hatlarıyla diş gibi görünen bir dağ zinciridir. Dağlara, bir buçuk kilometre uzunluğundaki doğal, bazalttan bir köprü geçilerek ulaşılabilir; sarp yamaçlar bir kaya ve buz kaosuna doğru iner. Köprünün bir ucunda bir mağara ya da tünel, dağlardan birinin içine girer; diğer ucunda ise muazzam bir mağara vardır; ışıl ışıl sarkıtlar, tali tünellerle kovukların düzenli aralıklarla çatallandığı bu mağaranın derinliklerine doğru ilerler. Tüm çıkışlar, kabaca bir mamut biçimi verilmiş ve üzerin-



ŞEYTANIN DİŞLERİ'ne giden doğal bazalt köprü.

de rünik harflerle "Bu kutsal taşın ötesinde ERİKRAUBEBYGD uzanır" yazan bir megalite varır.

(Paul Alperine, *La Citadelle Des glaces*, Paris, 1946)

ŞEYTANLAR ADASI, bkz. KAPTAN SPARROW'UN ADASI.

ŞEYTANLAR DİYARI, bkz. LİMANORA

ŞİİR ADASI, konuşmaya fazla meraklı olmayan, aklı başka yerde, hayalci insanlar tarafından iskân edilmiştir. Dokuz Musa ve Apollon'dan daha fazla değer verdikleri tanrıça Şafak'a tapınmak için her sabah dizüstü düşerler.

Adalılar, bebeklerine kafalarında gebe kalmak ve onları parmaklarından doğurmak gibi tuhaf özelliklere sahiptir. Bu çocukların çoğu canavardır; ancak Şiir Adası sakinleri bu çocukları atmaz, *hürmet* denen besleyici bir etle besler. Adalılardan biri öldüğü zaman özenle hazırlanmış, tumturaklı bir cihazda tahnit edilir, cenazesinde de şöhret borazanları çalar.

Adada siyasi örgütlenme, ekonomik gelişme ve askeri güç bulunmayışı şaşırtıcıdır. Göründüğü kadarıyla sakinlerin tek meşgalesi, tenha dalgakıranlar boyunca bulutlar kadar yalnız dolaşmaktan ve ıssız derelerin yanında oturup türlü türlü ilgisiz mısralar oluşturmaktan ibarettir; daha sonra bu mısraları sosyal toplantılarda üstüne basa basa okumaktan hoşlanırlar.

(Jean Jacobé de Frémont d'Ablancourt, *Supplément de l'Histoire Véritable de Lucien*, Paris, 1654)

ŞİMDİ ÜLKESİ, Güney Kutbu'nun yakınındadır, ilk kez 1828'de Nantucket'lı Bay Arthur Gordon Pym tarafından görülmüş ve 1928'de Fransız maceracı Adam Harcz tarafından daha fazla incelenmiştir. Buraya Enderby Ülkesi'nden uçakla ulaşılabilir.

Seyyah, yaklaşık üç bin metrelik bir rakımda seyrelen kalın bir sise rastlayacaktır; bunun üstünde ise, volkanik kraterlerinden kavurucu ısıda bir dumanın yükseldiği görülen sıradağlar vardır. (Ziyaretçiler, Şimdi Ülkesi'ne vardıklarında saatlerinin duracağı konusunda uyarılır; bu normaldir ve imalatçılara şikâyette bulunulmamalıdır.) Şimdi Ülkesi'ne ilk olarak bakıldığında, dağların eteklerinde uzanan, mavi beyaz, fosforlu bir yayla görülür; menderesler çizen kanallarla derelerin birleştirdiği gölleriyle havuzları vardır. Dağlar sarptır, kırık yamaçlarında mağaralar, kazı alanları ve su dolu kraterler gözler önü-

ne serilir. Suyun kenarında gri kumlar uzanır. Gözenekli kayalar aydınlıktır, bütün çevreye nispeten parlak bir ışık saçar; havuzlar biraz su bahçeleri gibidir; içlerinde yoğun, ılık (38° C) su bulunur. Aslında suyun yoğun oluşu, insanın kolunu içine sokmasını güçleştirir, çünkü cıva gibi derinin üzerinden kayar. Rüzgâr, toz ve koku yoktur. Bitki örtüsü gariptir – beyaz ve ışıltılı, mercanımsı bitkilerin oluşturduğu çalılıklar ile, yuvarlak, opak yaprakları ve yuvarlak, şeffaf meyveleri olan, cam elyafı gibi, onlardan daha uzun boylu ağaçlar. Havuzlar, yeşilimsi beyaz ve mavi deniz yosunlarıyla çevrilidir.

Şimdi Ülkesi, şimdinin ülkesidir. Sakinlerinin hiç hafızası yoktur, her an yenidir, kusursuzdur. Bu durağan şimdiki zamanda hiçbir şey değişmez; hiçbir şeyin geleceği yoktur; her şey berraktır. Esrar yoktur, saklama yoktur, yalan yoktur, yorgunluk yoktur, acı yoktur. Şimdi Ülkesi'nde yapıldığı bilinen tek etkinlik, Adam Harcz'ın yolculuğunun hikâyesinde anlatılmıştır. Sanki bir tutulma oluyormuş gibi ışık solmaya başladığında Harcz, Şimdi Ülkesi sakinlerinin ikişer ikişer dağdaki kocaman bir yarığa girdiklerini görmüştü. Yarıktan dağın içine birkaç kilometre boyunca uzanan tünelde onları izledi; burada ısı artar, ziyaretçiler de tünelin zemini ile yan duvarlarının altın olduğunu fark edecektir. Harcz, ülke sakinlerinin bir kanyona ulaştığını gördü; burada dalları kusursuz bir daire oluşturan ve her birinde biraz zeytini andırır bir meyvenin bulunduğu bir ağaç yükseliyordu. Bir kuş şakımaya koyuldu. Sonra, Bay Arthur Gordon Pym'in gördüğü gibi beyaz bir figür –ki, Pym anlatısında onu "sıkı sıkıya örtülü" ve "orantı olarak insanlar arasındaki herhangi bir sakinden çok daha büyük" diye tanımlamıştır– önlerinde belirdi, toprağın sarsılmasına ve meyvenin düşmesine yol açtı. Yerliler meyveyi alınlarına bastırdı ve ağacın önünde diz çökerek, "Tekeli-li" diye seslendi (tıpkı TSALAL yerlilerinin yaptığı gibi). Yüzlerinde birbirinden çok farklı duygular vardı – kimi iğrenç, kimi semavi bir güzellik doluydu. Sonunda beyaz figür altın rengi bir sis içinde kayboldu, insanlar ayağa kalktı, meyvelerini kanyona attı ve normal ifadelerini takındı. Bazıları mağarayı terk etti ama diğerleri, gene "Tekeli-li" diye bağırarak, kendilerini boşluğa attı.

Yerliler androjen insansılardır, beyaz yeşim taşından yapılmış gibi yarı şeffaftırlar. Başparmakları hariç, parmakları bir Japon balığının yüzgeçlerini andıran, hemen hemen şeffaf bir zarla perdelenmiştir. Büyük gözleri vardır, başları yumuşak, kısa saçlarla kaplıdır, dişleriyle tırnakları sedef gibidir, çok narin elleri ve ayakları, kaslı bedenleri vardır. El kol hareketleri zarif ve kibardır, en sevdikleri vakit geçirme şekilleri ise havuzlarda yüzüp oynamaktır. Hiçbir bedensel salgıları yoktur, ihtiyaçları da yoktur; asla uyumazlar, havayla yaşarlar. Yumuşak, müzikli bir dille iletişim kurarlar ve insana malum kötülüklerden hiçbirine sahip değilmiş gibi görünürler. Meskenleri, hilal biçimi bir köy halinde düzenlenmiş kubbeli kulübelerden ibarettir. Her evin üstü kapalı bir verandası ve yerlilerin üzerinde seviştiği deniz yosunu şiltelerle döşenmiş tek bir odası vardır.

Bu ülkede geçen günlerini hatırlamak isteyen ziyaretçilerin, Şimdi Ülkesi anılarını muhafaza etmelerini sağlayacak, laciverttaşına benzeyen, elips şeklindeki taştan edinmeleri tavsiye olunur.

(Edgar Allan Poe, *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*, New York, 1838; Dominique André, *Conquête de l'Eternel*, Paris, 1947)

ŞİŞENİN KÂHİNİNİN ADASI, seyyahların rehber olarak bilgili Fenerler edinebileceği FENERÜLKE'den uzak değildir.

Kâhinin kendisi, girişi bizzat Bakkhos tarafından dikilmiş bağın en uzaktaki ucunda bulunan geniş bir yeraltı tapınağında yaşar. Bu bağın her mevsimde yaprakları, çiçekleri ve meyvesi vardır, içine Falernia'dan Malmsey'e, Graves'ten mis kokulu Anjou'ya varana kadar her tür asma dikilmiştir.

Ziyaretçi, Fener'inin rehberliğinde bağı geçerken, şarabı küçümsediğini, ona karşı zafer kazandığını ve onu ayaklarının altında çiğnediğini simgelemek için üç üzüm yemeli ve asma yapraklarını ayakkabılarının içine koymalıdır. Bağın sonunda, içenler onuruna oyma bir anıtı bulunan antik bir kemer durur; üzerinde sıra sıra testi, damacana, küçük fıçı ve diğer kaplar, bardaklar, kadehler ve kremalı pastalar, füme öküz dilleri ve birkaç çeşit peynir gibi çeşitli lezzetli yiyecek suretleri vardır. Kemerin yüzünde bir yazıt bulunur:

Bu kapıdan geçmeden, lütfen
Bir Fener al yolda sen.

Kemerin gerisinde, beş yüz farklı renkte ve beş yüz farklı biçimde üzümün asılı olduğu güzel bir asma çardağı vardır. Bu asmalar doğal değildir, bağcılık biliminin ürünleridir. Çardağın sonunda çok yaşlı üç sarmaşık bulunur; seyyah kendine onların yapraklarından bir Arnavut şapkası yapıp bu şapkayı takmalıdır. Böylece, şarabın ona hâkim olmadığını, aklının dingin ve duygularının her türlü huzursuzluktan uzak olduğunu ifade etmiş olur.

Seyyah ve Fener'i, eşeğinin üzerindeki Silenos'un çevresinde dans eden kadınlar ve satirlerin kabaca çizilmiş resimleriyle bezenmiş, alçı astarlı bir mahzene girer. Mahzen, yeraltındaki mermer bir merdivene çıkar, burası da, birkaç kat sonra, aşağı, tapınak girişine gider. Karşılarına çıkacak büyük yeşim kapı Dor üslubundadır, üzerinde Grekçe bir yazı vardır: "Hakikat, şarabın içindedir." Kapılar bronzdandır, incelikle minelenmiş ve asma filizi oymalarıyla bezenmiştir. Kapılardan, her iki yanında sarmısak salkımları bulunan altıgen bir manyetik taş sarkar. Kapıları açmak için, sarmısağı, bu amaçla orada bulundurulan kıpkırmızı iki ipek kordona bağlamak ve manyetik taşı sağa doğru savurmak gerekir. Sarmısak, manyetik taşın gücünü nötralize edemeyecek derecede uzak kalınca, taş, bronzun içinde gizlenmiş olan çelik bir plakayı çeker ve kapılar, yumuşak, latif bir mırıltıyla, kayarak açılır. Kapılar açılınca da ziyaretçiyi buraya kadar getirmiş olan Fener çekilir; bunun nedenleri açıklanmasa daha iyi olacaktır. Fenerler'in tapınağın içine girmelerine izin yoktur.

Tapınağın döşemesi, hepsi doğal renklerinde, güzel, cilalı, kare biçiminde küçük taşlardan oluşan bir mozaiktir; başka renk tonlarıyla bezenmiş kırmızı yeşim, somaki, *lycophthalamy*, süt gibi çizgileriyle akik, kalsedon, yeşil yeşim. Ana verandanın döşemesi de minik taşlardan oluşan bir mozaiktir, ama bunlar avuç avuç asma yaprağı ve üzümü betimler. Mozaik öyle ustalıkla düzenlenmiştir ki, çoğu ziyaretçi yerde sürünen asmalara dolanmamak için resmen ayaklarını kaldırır ve uzun adımlar atar. Tapınağın duvarları ve mahzen, mermerle ve Bakkhos'un Hintlilere karşı kazandığı zaferi gösteren mozaiklerle kaplıdır.

Tapınağın tam ortasında tuhaf, yedi kenarlı bir çeşme vardır. Kaidesi ve ana bölümü bir ayak yüksekliğindedir, bulunabilecek en saf ve şeffaf kaymaktaşından yapılmıştır. Çeşmenin dışı, birkaç kolon, minyatür sunak ve Dor pervazlarıyla eşit parçalara bölünmüştür. Çeşmenin kendisi ise daire şeklindedir. Kenarın her açısının göbeğinde içi boş bir kolon vardır; bu kolonlar bir araya gelince, yirmi sekiz ayak yükseklikte bir daire ya da korkuluk oluşturur. İlk kolon gökyakuttandır; ikincisi Yemen taşındandır ve üzerine aralıklı olarak Grek harfleri α ve ε yazılmıştır; elmastan olan üçüncüsü, şimşek gibi göz kamaştırıcıdır; dördüncüsü örümcek yakutu ya da ametisttir; beşinci zümrüttür; altıncı kolon akiktendir; yedinci de şeffaf aytaşından. Bunlar, kadim Kaldeliler tarafından yedi gezegene ayrılmış taşlardır ve tepelerinde de uygun metal amblemler tutan klasik tanrı figürleri asılıdır.

Çeşmenin çevresindeki sütun başları, baştabanlar ve kornişler, saf altındandır. Sütun başları, üzerine burçlar kuşağının, gündönümlerinin, gün-tün eşitliğinin ve sabit yıl-

dızların en önemlilerinin oyulmuş olduğu küçük bir kristal kubbeyi destekler. Bu küçük kubbenin üzerinde, hepsi aynı boyda, tıpkı gözyaşlarına benzeyen üç uzun inci vardır. Bir *fleur-de-lys* şeklinde, hep birlikte asılıdırlar, ortalarında yedigen bir laltaşı vardır.

Çeşme üç kanal vasıtasıyla boşalır, dış kenardaki eşkenar açıların her birine inciler gömülmüştür; her biri tirbuşon biçiminde ve ikilidir. Kutsal çeşme boşalırken, yeraltının çok derinliklerinden geliyormuş duygusu uyandıran garip bir müzik yaratır. Çeşmenin suyunun, içenin hayal ettiği herhangi bir şarabın tadına sahip olmak gibi mucizevi bir niteliği vardır.

Tapınak, iki ayak altı inç çapındaki merkezi bir kristal lamba tarafından aydınlatılır. Bu yuvarlak lambanın, merkezi hep nokta nokta olan, çemberi bulunmayan ve –Pascal gibi– kimilerinin "Tanrı" dediği entelektüel küreyi temsil ettiği söylenir. Bu lambanın merkezinde, içinde amyant ketenden fitili olan, daha küçük, sukabağı biçiminde bir başka kristal kap durur; yakıldığı zaman gün ışığı kadar parlak bir ışık verir. Lamba, üç gümüş zincirle tonozdan asılmıştır. Zincirlerin oluşturduğu üçgenden, değerli taşlardan oluşan başka lambaların asıldığı –ametist, Lidya lali, opal ve topaz– dört delikli bir altın tabak sarkar.

Şişenin Kâhini, tapınağın içindeki ayrı bir şapeldedir. Güneşin ışığını geçiren şeffaf taştan, daire şeklinde bir bina olan şapel, tamamen simetriktir: zeminin çapı, kemerin yüksekliğine eştir. Merkezinde ince kaymaktaşından, duru suyla dolu ikinci bir yedigen çeşme vardır. Bu suya yarı yarıya daldırılmış olan Şişe neredeyse ovaldir ama ağzı, gerçek bir ovalde olabileceğinden biraz daha yüksektir.

Kâhin'e danışmak isteyen herkes, Kâhin'in rahibesi Bacbuc'ün rehberliğinde bu şapele alınır. Daha sonra ziyaretçiye, çeşmenin kenarını öpmesi ve üç Bakkhos dansı yapması söylenir. Sonra da iki tabure arasında oturur ve bir Atina içki şarkısı söyler. Şarkının ardından, rahibe suya bir şey atar ve su fokurdamaya başlar. Bir şaklama duyulur ve Kâhin, ziyaretçinin soracağı her soruyu cevaplandırır. Ziyaretçinin, onun hükümlerini sadece bir kulağıyla dinlemesi salık verilir. Eğer bir yorum gerekirse, rahibe ziyaretçiye dua kitabı biçiminde gümüş bir kitap verecek ve ona bir bölüm içmesini ya da bir bardak tatmasını söyleyecektir. Aslında "kitap" bir Falernia şarabıdır. Bunun ardından da ziyaretçiden, hoşnut kalsın ya da kalmasın, geldiği yoldan geri dönmesi istenir.

(François Rabelais, *Le cinquiesme et dernier livre des faicts et dicts du bon Pantagruel, auquel est contenu la visitation de l'Oracle de la dive Bacbuc, et le mot de la bouteille; pour lequel avoir est enterpris tout ce long voyage*, Paris, 1564)

T

TABYA KAVŞAĞI, ABD'deki Iowa'da, Chicago-Los Angeles hattı üzerindedir. Küçük bir nehrin kıyıları üzerine kurulmuş Tabya Kavşağı, tozlu bir anacadde, ahşap, boyaları tabaka tabaka dökülmüş evleriyle tipik bir Amerikan kırsal kesim kasabasıdır. Başlıca dükkânı olan Honegger Hırdavatçısı, saat tam dörtte kapanır. Tabya Kavşağı'na gelen seyyahlar, istasyonun platform duvarına yaslanmış eski bir iskemleye gömülmüş, esmer yüzü kertenkele derisi gibi kat kat ve dikiş izleriyle dolu, gözleri sonsuza kadar kısılmış, kül beyazı saçı yaz rüzgârında uçuşan ihtiyar bir adam göreceklerdir. Yirmi yılı aşkın süredir istasyon platformunda oturan bu adam birinin gelmesini beklemektedir. Ömrü boyunca ufak şeylerden, onu dayanılmayacak kadar kızdırmış olan küçük rahatsızlıklardan doğan derin bir nefret biriktirmiştir. Gazabını üzerine boşaltmak için kasabaya tamamen yabancı birinin gelmesini, birinin trenden sebepsiz yere inmesini bekler durur. Kimsenin tanımadığı ve Tabya Kavşağı'nda kimseyi tanımayan bu adam –belki de seyyah–, gelince ihtiyar adam onun ardına düşecek, onunla sohbet edecek ve sonra da onu öldürecektir. Bu kader, denizde pirinç bir şişe bulan Arap balıkçıyla, Arjantin'in güneyinde Bay Juan Dahlmann'ın yaşadıklarına benzer. Seyyahlar, niyetlenilen tören sona ermeden yola çıkmaları konusunda uyarılır.

(Anonim, *The Arabian Nights*, İS 14.-16. yy; Jorge Luis Borges, "El Sur", *Ficciones* içinde (2. baskı), Buenos Aires, 1956; Ray Bradbury, "The Town Where No One Got Off", *A Medicine for Melancholy*, New York, 1959)

TACARİGUA, Karayipler'de, muhtemelen dünyanın en akıl çelici şehirlerinden biri olan başşehri Cuna Cuna'nın cezbedici özellikleriyle nam salmış bir adadır. Şairlerinin "yanan Tacarigua" dedikleri ada, kozmopolit ve egzotik bir yerdir. Başşehrin kendisi, melez nüfusu ve maceracı gece hayatıyla, (şehre hâkim) Opera Binası'ndaki rafine performanslardan, rıhtımlar boyunca uzanan caz kulüplerindeki ve genç kızların şehre özgü erotik *hodeidah* dansını yaptığı barlardaki daha şehvet dolu eğlencelere varana kadar geniş bir eğlence yelpazesi sunar. Opera Binası'ndaki bale performansları bile, cüretkârlıklarıyla nam salmıştır. Koreografileri, adaya ilk geldiğinde doğa manzarası karşısında kalbinin birden "uyandığı"nı iddia eden İskoçlu bir dula aittir ve daha cüretkâr eserleri Cuna'lıları bile şoke etmiştir; oysa onlar da iffetleriyle tanınmazlar.

Cuna Cuna'nın barları, özellikle de ziyaretçilerin "isyanın samur şarkıcısı" diye tanınan Cuna şairi Samba Marcella'nın heykelini görebilecekleri Özgürlük Meydanı'ndakiler, heyecan verici kokteylleriyle meşhurdur. İki yanında mimozalar dizili Alameda da, Marcella bahçeleri de, başşehrin zevke düşkün sakinlerinin sevdiği akşam gezmesi mekânlarıdır. Bu iki yer de, şehrin egzotik hedonizm havasına çok katkıda bulunan güzel fahişeler ile onların, *bwamwam* denen erkek karşılıklarının uğrak yerleridir.

Şehir sokaklarındaki bir gezinti, adanın bütün ürünlerinin satışa sunulduğu cıvıl cıvıl pazarlara bir ziyareti de içermelidir. Cuna Cuna sokaklarında, İskoç etekleri ve tüylü güneş şapkalarıyla, huzurun muhafızlarından çok romantik ve dünyevi bir kanunsuzluğun en mükemmel örneğine benzeyen Cuna polisi devriye gezer.

Adanın modern hayatının merkezi, Opera Binası ve sosyeteye mensup erkeklerle kadınların büyük evlerinin, alevağacı

öbekleri arasında, yolun gerisinde durduğu, bu sınıfa ayrılmış Faranaka banliyösüdür. Faranaka'nın ağaçlıklı caddeleri, bir sihirbazın bahçesi gibi, ağaçlar ve çalılıklarla alev alevdir.

Cuna Cuna halkı son derece karışıktır. Çinliler, Hintliler ve iç taraftan gelen kara derililer sokaklarında iç içe yürür. Çoğu, daha heyecan verici ve ödüllendirici bir hayat sürme umuduyla köylerinden kalkmış, başşehrin cazibesine kapılmışlardır. Şehir hayatının baskıları kaçınılmaz olarak çoğunu küçük suçlar ya da kaçak fuhşa itmiştir. Cuna Cuna, adanın elit ekibinin, yani adanın kuşku duyulmaz çekiciliklerinin cazibesine kapılmış olan kozmopolit bir grubun da yaşadığı yerdir. Bu gruptakilerin çoğu Avrupa kökenlidir ve yerli halkla mümkün mertebe az ilişki kurup, kendi takımları içinde kapalı bir hayat sürme eğilimindedirler.

İç taraftaki köyler, özellikle tecrit edilmiş güney kıyısında olanlar çok farklıdır. Burada adalılar hâlâ gelenekel saz kulübelerinde yaşar, sadece peştamal ya da çiçekten çelenkler takmış halde, neredeyse çıplak dolaşırlar. Bazı sanayi unsurlarının var olduğu birkaç pazar kenti dışında, iç taraflar neredeyse tamamen tarımsaldır. Belli başlı ürünler şekerkamışı, ananas, muz ve küçük hindistancevizidir. Küçük sahil köyleri, gelirlerine balıkçılıkla destek olur. İç kısımlar, yoksulluklarına rağmen son derece güzeldir. Doğal sedir ve bambu korularının adanın çok sayıdaki kelebek, sinek kuşu ve ağaç kurbağası türlerine yurt olduğu savanada palmiyeler salınır. Akşamları, ılık karanlıkta ateşböcekleri ışıldar.

Köylüler, şehrin uluslararası atmosferi için büyük ölçüde kaybolmuş olan daha eski bir kültürün izlerini muhafaza eder. Eski kabile günlerinden kalma şarkıların söylendiği halen işitilebilir ve kölelik anılarını, hatta Afrika'daki hayattan anıları geri getirirler. Baptist misyonların varlığına ve halkı dini uyanışa teşvik eden ilahilerin söylenmesine rağmen insanlar halen *Obi-adam*'ın büyülerinin gücüne ve *jumbi*'lerin ya da ruhlar, hayaletler ve hortlakların varlığına inanmayı sürdürür. "Talih topları" denen muskalar, çoğu kez boğaza takılır. Cuna Cuna'nın ahlaki kayıtsızlığı, hem erkeklerin hem kadınların evlenmeden önce birçok sevgilisinin olmasına hiç de sıradışı gözüyle bakılmayan kırsal kesimde de kendini belli eder. Köy evlilikleri hâlâ geleneksel şekilde, bütün misafirler yolun kenarında gelin ve güvey tarafından karşılanarak kutlanır ve sonra da geleneksel gelin çeyizini görmek için eve girilir – bu çeyiz, tropik deniz salyangozu kabukları, tüyler ve portakal çiçeklerinden oluşur.

Tacarigua bu yakınlarda şiddetli bir depremle sarsıldı. Sarsıntı şehirde hissedilse ve hatırı sayılır bir paniğe yol açsa da, Cuna Cuna kurtuldu. Kırsal kesimde ise durum çok farklıydı. Mayıs Günü Dağları'nın gerisinde yatan Casuby Eyaleti'nde plantasyonlar ve malikâneler çok büyük zarar gördü. *Piknik*'te Marcella tarafından ölümsüzleştirilen tropik mimari mücevheri Sasabonsam Manastırı tamamen yıkıldı. Hüzünlerimizin Hanımı'nın heykeli, mucizevi şekilde depremden kurtuldu, şimdi de bütün dünyadan hacıları adaya çekiyor. Deprem bütün Tacarigua'da güçlü bir dinsel yeniden uyanış başlattı ve sosyetenin elit tabakasının alışıldık meraklarının yerini, şefaat ayinleri aldı. Opera şarkıcıları tıklım tıklım dolu kiliselerde şarkı söylemek üzere kiralandı, bazı barlar ve diğer eğlence yerleri, müşteri yokluğu nedeniyle bir süre kapanmak zorunda kaldı. Ancak bu yeniden canlanma kısa süreli oldu ve Cuna Cuna hedonist geleneklerine geri döndü.

(Ronald Firbank, *Prancing Nigger*, New York, 1924)

TAERG NATİRB, Kızıldeniz'de, Etiyopya kıyıları açıklarında, yün ve mısırdan yana zengin bir adadır. Başşehri, Grekler'in Metonoyae adıyla bildikleri Ecnatneper ya da Nodnol'dür. Yüksek bir surla korunur ve kapıları şabat gününde kilitlenir. Taerg Natirb krallı-

ğı, kıyı boyunca uzanan şatolar ve işaret kuleleriyle iyi savunulur ve iyi eğitilmiş bir ordu ve donanmanın da garnizon kurduğu yerdir. Geçmişte sık sık istilaya uğramıştır.

Halkı yirmi ayak uzunluktadır, basit giyinirler, ama misarferperver ve cömerttirler. Protestan'dırlar, "Tanrı'nın has kelamını vazedip O'nun korkusuyla yaşa"dıkları söylenir. Taerg Natirb'de, her birinde iki rahibin hizmet ettiği 1.560 mahalle kilisesi vardır – rahiplerden daha bilgili olanı vaaz verir, diğeri de Aşai Rabbani ayinini idare eder. Kiliselerin kapılarında, *Deum timete, regum honorate* ve *Omnes honorate fraternitatem diligite* yazılıdır.

Krallığın yasası, zenginlik ya da toplumsal statü bahis konusu olmaksızın, herkese aynı şekilde uygulanır. Zina, hırsızlık ve cinayet, ölümle cezalandırılır. Ayyaşlar yemek verilmeksizin, günlerce hapiste tutulur. Küfredenlerin dili kesilir, yalancı tanıkların da (bunlar daha sonra öldürülürler). Namussuz avukatlar hapse atılır, mülklerine prens el koyar. Papa taraftarları yakılır. Bu kanunlar nedeniyle, son yüz yılda Taerg Natirb'de ciddi hiçbir suç işlenmemiştir. Adalet herkese uygulanabilsin diye, avukatların parası prens tarafından ödenir, müşterilerinden herhangi bir ücret almazlar.

(William Bullein, *A Dialogue both Pleasant and Pitiful, wherein is a Goodly Regimente against the Fever Pestilence, with a Consolation and Comfort against Death*, Londra, 1564)

TALİH ADASI, Amerika Birleşik Devletleri kıyılarının açıklarında bulunan, ancak tam yeri bilinmeyen bir adadır. Kıyı şeridi ormanlıktır, burada kimse yaşamaz ama ormanlığın ardında yoğun bir şekilde işlenmiş ve iyi sulanmış geniş bir düzlük uzanır. Ada yerlileri burada yaşar.

Sakinler sanata ve bilime büyük ilgi gösterir, yeni bilgiler edinmeye hep meraklıdırlar. Evrenin Babası saydıkları güneşe taparlar ve ruhun ölümsüzlüğüne, iyilerin ebedi mükâfatlar alacağına, kötülerinse ebediyyen cezalandırılacağına inanırlar. Ateistler, eserleriyle birlikte yakılır.

(Abbé Balthazard, *L'Isle Des Philosophes Et Plusieurs Autres, Nouvellemnt découverts, E remarquables par leur rapports avec la France actuelle*, Chartres, 1790)

TALİHLİ ADALAR (1), Akdeniz'in girişindeki Talihli Adalar'la karıştırılmaması gereken, yeri tam olarak bilinmeyen ve özellikleri, hayvan varlığı ve bitki örtüsü değişken olan bir adalar grubudur. Adalardan birinde –kadifeden daha yumuşak– kocaman kulakları olan yeşil keçilere rastlanabilir. Keçiler yaşlandıkları zaman kulakları ada halkı tarafından, palto yapmak üzere kesilir. Kulakları bu şekilde alındıktan sonra keçiler güzel kadınlara dönüşürler.

Bereketli bir ada olan Kelebekler Adası, adını kanatları hem gemi yelkeni hem de değirmen kanadı yapmakta kullanılan muazzam büyüklükteki kelebeklerinden alır. Bu adadaki her şey muazzam büyüklüğe erişir: kabaklar ve salatalıklar o kadar büyür ki kurutulduktan sonra içleri oyulur ve ev ya da kilise olarak kullanılırlar. Kızarmış leylekler, yenmeye hazır bir şekilde, gökyüzünde uçar – yerliler onları şahinlerle yakalar.

Seyyahlar Coquardz Adası'nda, yamaçlarından aşağı sütten bir nehrin aktığı bir tereyağ dağı bulacaklar. Nehir Seine nehri kadar geniştir, teknelerin çalışmasına uygundur. Burada boyları bir fersaha varabilen yılanbalıkları ile bufa balıkları kolaylıkla yakalanabilir – çoğu kez tekne olarak domuz sosisleri kullanılır. Nehrin üst taraflarında, herkesin ununu alıp kullanabileceği ince undan bir dağ vardır; bu dağ sayesinde, adada değirmen kullanmaya gerek kalmaz. Un dağının yakınlarında bir pınar, baharatlı bir Fransız sosisleri yatağında akan sıcak bezelye çorbasından bir nehre hayat verir. Çamdan daha yüksek, yaprağını dökmeyen

ağaçlar da yiyecek sağlar; türün erkek olanında kan ve içyağından yapılma sosisler, dişi olanında ise İtalyan salamları yetişir.

Seyyahlar, yerlilerin yumurta ektiği büyük tarlalar da görecek. Bunlar gelişerek, otuz ila kırk taze yumurta içeren kozalar halini alırlar – adalıların normal beslenme rejimi budur. Coquardz'ın bir bölgesinde, geceleri mantar gibi aynı anda boy atan pastalar tarlalarda yetişir ve kızarmış tarlakuşları her sabah gökten yere düşer. Çalılarda öyle çok sayıda turta ve börek yetişir ki, tıpkı daha az şanslı ülkelerde kayağantaşların kullanıldığı gibi, çatı kaplamada kullanılırlar. Adanın çocukları, resmen çalılarda büyüyenlerle yaşar.

Hem Coquardz'da, hem de Kelebekler Adası'nda çayırlarda lezzetli şarap nehirleri akar, nehir kıyısında da kadehlerle kupalar bulunur. Bir ağaç türü her tür peynir verirken, bir diğerinde de bu peynirleri kesmekte kullanılan kılıçla bıçaklar yetişir. Üçüncü bir ağaç türü de, meşeden biraz daha büyük olduğu halde, eşek kafası büyüklüğünde meyveler verir. Meyvenin türlü türlü altın paradan tohumları vardır. Ziyaretçiler, meyvenin tamamen olgunlaşmadan asla düşmediği yolunda uyarılır ki, bu da genellikle ağustos ortasında olur. Ender durumlarda meyve kurt saldırısına uğrar ve hal böyle olunca düştüğü zaman içinden sadece gümüş paralar çıkar. Adalılar, ağaçlardan çıkarılan kabukları giyer; bu kabuk, bilinen her kumaştan daha beyaz ve daha yumuşaktır, kendini sürekli olarak yeniler.

Her iki adada da hiç kadın yoktur; doğa burada öylesine cömerttir ki, kadınlara yapacak iş kalmaz. Erkeklerden biri yaşlanıp da hayattan bezince, içi dolu bir şarap teknesinin içinde yatar; bu şarap öyle tatlıdır ki, hiç acı duymaz. Sonra vücudu güneşte kurutulur ve kül haline gelene kadar yakılır; külleri yumurta peltesiyle karıştırılarak, müteveffanın özgün şeklini alacak şekilde yeniden yoğurulur. Nihayet, ölen adam yeniden canlandırılır: bir arkadaşı anüsüne sokulan bir kamışı, o ıslık çalana ya da hapşırana kadar üfler ki bunlar, onun hayata döndüğünün kesin işaretleridir.

(Anonim, *Le Voyage de navigation que fist Panurge, disciple de Pantagruel, aux isles incognues et estrabges de plusieurs choses merveilleuses et difficiles a croire, qu'il dict avoir veues, dont il fait narration en ce present volume, et plusieurs aultres joyeusetez pour inciter les lectuers et auditeurs a rire,* Paris, 1538)

TALİHLİ ADALAR (2), Atlas Okyanusu'nda, Akdeniz girişinin hemen dışında, Afrika'nın batı kıyısının açıklarındadır. Adalarda neşeli ruhların ikamet ettiği söylenir, ancak sıradan ruhlar da bu adaları aynı derecede hoş bulabilir. Bir yolcu şöyle demiştir: "en kolayı ölümlülerin yaşamı: kar yok, kış yok, pek yağmur yok, ama okyanus insanları canlandırmak için daima serin meltemler gönderiyor." İS 82'de Cádiz'li kimi gemicilerin buraya gelmiş olduğu söylenir ama onlar da adalardan sadece iki tanesini görmüşler. Tariflerine göre, yerliler üşengeçmiş, toprak da öyle bereketliymiş ki, yiyecekler kendiliğinden yetişiyormuş.

Anakarada, Talihli Adalar'a yakın bir yerdeki bir balıkçı köyünün orada var olmasına, besbelli balıkçılar nöbetleşe tek bir iş yapmak için çağırıldığı için izin verilmiştir. Gecenin ortasında kulübelerden birinin kapısı vurulur ve zayıflayan bir meltemi andıran bir fısıltıyla, görev sırası gelen balıkçı çağırılır. Balıkçı çabucak sahile gider ve gemisini suya indirir; teknenin gövdesi hissedilir şekilde esmer sulara gömülünce, yolcularının hazır olduğunu anlar. Talihli Adalar'a gider, orada yolcuları, gene görünmeden iner ve balıkçı da hemen evine döner – adalarda bir gece kalmasına bile izin verilmez.

Adaların bir başka kısmi tarifi, bir sesin gizemli bir gemiye binip yedi gün denizlerde dolaşmasını emrettiği Skerr'li bir Kelt papazı tarafından yapılmıştır. Sekizinci günde,

batan güneşin altında yeşil tepeleri, kıyıya inen güzel ağaçları olan ve duru derelerin coşkunca aktığı, zirveleri parlak ve şeffaf bulutlara sarılı bir ada gördü. Bu ada, büyük bir ihtimalle takımadadakilerden biri olan Ombrios'tu. Beş tane Talihli Ada vardır: doğudan batıya doğru, Junonia ya da Purpurariae, Canaria ya da Planaria, Nivaria ya da Convallis, Capraria; ve Ombrios ya da Pluvialia. Bilgili Moritanya'nın kralı Juba, Canaria'ya adada dolaşan büyük köpekler, Carparia'ya kıyı yakınlarındaki kayalar üzerinde sürünen tuhaf, kocaman kertenkeleler, Ombrios'a dağların ortasında bulunan latif bir gölcük ve Nivaria'ya ise daima sis ve karla kaplı olduğundan bu adları vermişti.

(Homeros, *Odysseia,* İÖ 9. yy [?]; Marcus Tullius Cicero, *Letters to Atticus,* İÖ 64-68; Yaşlı Plinius, *Naturalis Historia,* İS 1. yy; Plutarkhos, *Life of Sortorious,* İS 1. yy; Ptolemaios, *Geography,* İS 2. yy; James Macpherson, *An Introduction to the History of Great Britain and Ireland,* Dublin, 1771; Julien-Jacques Moutonnet de Clairfons, *Les Iles Fortunées, ou les Aventures de Bathylle et de Cléobule par M.M.D. C.A.S.,* Paris, 1778; Sir Walter Scott, *Count Robert of Paris,* Londra, 1898)

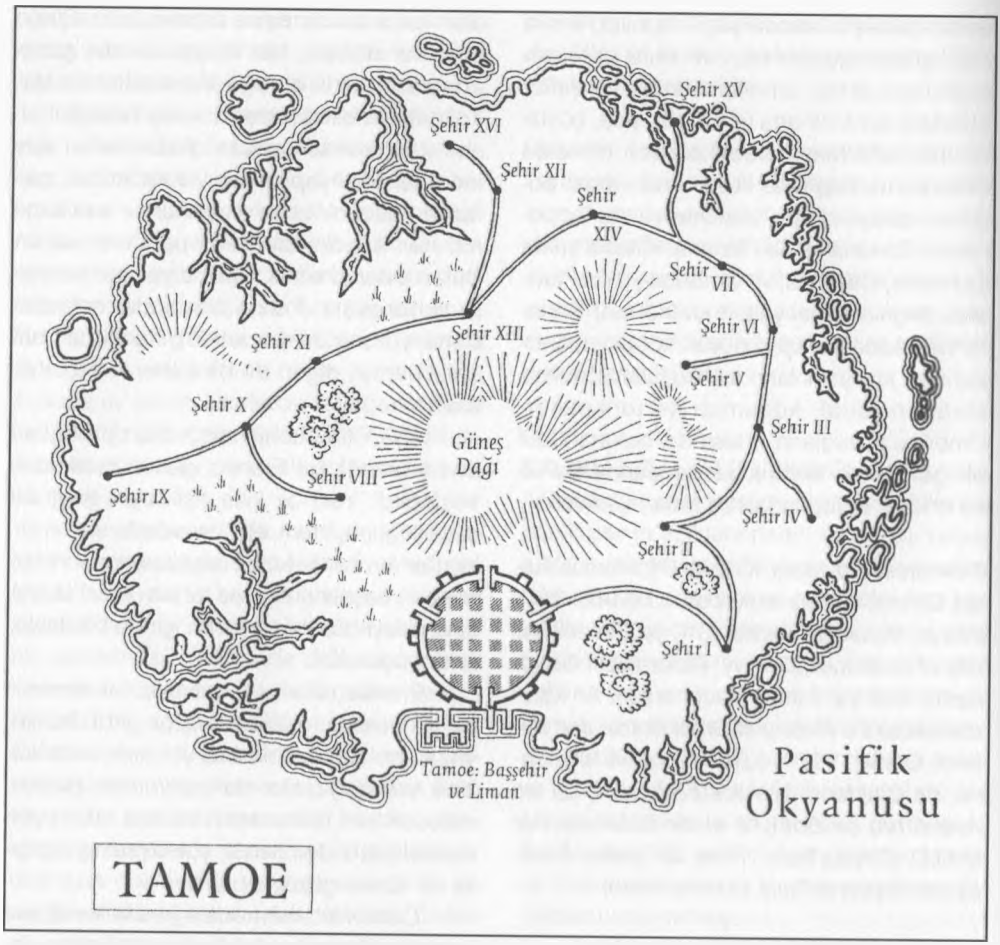
TAMOE, Pasifik Okyanusu'nda, 260° ile 263° güney enlemleri arasındaki bir adadır. Çevresi yaklaşık elli fersahtır ve güneydeki küçük bir koy hariç olmak üzere, tamamen keskin, aşılmaz kayalarla sınırlıdır. İklim sağlıklı ve ılımandır, değişmez. Bitki örtüsü bol ve bereketlidir, hava da hemen hemen daima temizdir. Kış, Temmuz ve Ağustos'ta yağan birazcık yağmurdan ibarettir.

Adada on altı şehir vardır. Adı, adanın kendisi gibi Tamoe olan başşehir, koydan güneye, denize doğru bakar. Limanı, Avrupa tarzında inşa edilmiş istihkâmlarla korunur; limandan, dört sıra palmiye ağacının gölgelendirdiği görkemli bir yol şehre doğru gider. Tamoe, simetrik bir plana göre inşa edilmiştir ve çevresi yaklaşık iki fersah olan kusursuz bir daire biçimindedir. Bütün sokaklar düzdür, her iki yanlarında, güzel ağaçların dikili olduğu kaldırımlar vardır. Yolların kendileri, ulaşımı kolay hale getiren çok ince kumla kaplıdır. Bütün evler aynı modele göre yapılmıştır: iki katlıdırlar, çatı İtalyan tarzı bir teras oluşturur ve ana kapının her iki yanında birer pencere vardır. Bütün evler simetrik pembe ve yeşil karelere boyanmıştır. Parkın ortasında, evlerden daha yüksek iki yuvarlak bina durur: biri şefin sarayı, diğeri de bir kamu idare binasıdır.

Ada, XIV. Louis'nin hükümdarlığının son yıllarında bir Fransız gemisi tarafından keşfedildi. Yerli bir kıza âşık olan genç bir subay gemiyi terk etti ve adada saklandı. Yerliler arasında kaldı, alışkanlıklarını reforme etti, başşehri inşa ve tahkim etti. Tek başına adayı düzenli ve refah içinde bir devlete dönüştürdü.

Fransız reformcu, tutkuları alt etmenin bir yolu olarak, eşitlik arayışına girdi. Bu ise, yasaların lağvedilmesine yol açtı – kötülük artık yoksa, yasalar da yararsızdır. Hapse, nüfusun kimi istenmeyen ve ikna edilmeyen üyeleri yüzünden henüz yok olmamış aşağılık bir kurum gözüyle bakılır.

Çocuklar, memeden kesilir kesilmez baba evini bırakır ve devlet tarafından yetiştirilir. On beş yaşına gelene kadar topluluğun bir kampında kalır, sonra da evlenirler. Genç erkek, on beşinci doğumgününde, bütün genç kızların yetiştirildiği bir eve götürülür. Burada seçimini yapar ve eğer kız da razı gelirse, evlenirler. Reddedilirse, kabul edilene kadar yeniden seçmelidir. Devlet her çifte, ömürlerinin geri kalanında oturabilecekleri bir ev verir. Bekârlık hoş görülür ama bekârlar devlete hizmet etme sözü vermelidir. Boşanmaya sık sık rastlanır. Tamoe'nun her şehrinde, iki yanında çiftlere verilen evlerden daha küçük evlerin sıralı olduğu bir sokak vardır. Bunlarda bekârlar ya da boşanmış olanlar yaşar. Yeniden seçme kararı alan boşanmış kişiler, bu seçimi bekârlar ya da boşanmışlar arasın-



dan yapar, ancak kabul edilmeleri gerekir. Artık çalışamayan ihtiyarlar, devletin özel olarak tasarladığı evlere konur. Her şehirde bir ihtiyar, vali olarak seçilir, ona başka iki ihtiyar danışmanlık yapar; bunların biri, her iki kategori de temsil edilsin diye, bekârlar arasından seçilmiştir. Vejetaryen olan halk, onlara devlet tarafından verilmiş olan araziyle geçinir. Başlıca eğlencelerini seyretmek de ilginçtir: bizzat kendilerinin yazdığı ve oynadığı, ahlaki çağrışımları olan tiyatro oyunları.

Tamoe'da din, her şeyi yaratan o bilinemez varlığa bir saygı duruşu olarak, güneşe tapınmaktan ibarettir. Tek tören de, bütün sakinlerin katıldığı dönemsel bir alaydan oluşur. Adanın, başşehirden pek uzak olmayan bir dağına tırmanırlar ve sadece diz çökerek kollarını güneşe doğru uzatırlar. Tamoe'da başka ayin yoktur; rahip ve tapınak da bulunmaz.

Devlet bütün malların yegâne sahibidir; sakinlerin bu ortak mülkten faydalanmasına izin verilir. Lüks olan şeylerden sarfınazar etmek suretiyle, bütün sakinler eşit olur. Bu nedenle, herkes aynı şekilde giyinir; daha yaşlılar için gri, orta yaşlılar için yeşil ve gençler için pembe renkte olan ince ve hafif bir giysi, Asya usulü, bedene sarılır.

(Donatien-Alphonse-François, Marquis de Sade, *Aline et Valcour*, Paris, 1795)

TANDAR, yeraltı kıtası PELLUCİDAR'ın KORSAR Az'ındaki büyük bir adadır. Kıyı hattının büyük kısmı görünürde tırmanılmaz yarlarla kuşatılmıştır, ama bir noktada kayaların tepesinden bir şelale dökülür ve yanındaki bir mağara da, adanın tepesine giden bir bacaya girilmesini sağlar; bu doğal bacaya, kaba saba bir tahta iskemle tespit edilmiştir. İçeride ise, adanın büyük kısmı sık tropik cengellerle kaplıdır.

Tandar, hep birbiriyle savaş halinde olan iki kabilenin, Tandar'lar ile Manat'ların memleketidir. Adanın iki ucunda yaşarlar ve ada öyle büyüktür ki aşmak için iki ya da üç günlük sıkı bir yürüyüş gerekir. Seyyahlar, dar cengel yollarının kafa karıştırıcı ve takibi son derece zor olduğu konusunda uyarılır.

Deniz kıyısına yakın bir kaya-köyde yaşayan Tandar'lar uzun boylu, bronz tenli bir ırktır. Köyleri, yüce kumtaşı kayadan oyulmuş çok sayıda mağaradan oluşur. Tandar'lar en çok bir şeyle dikkati çeker: Pellucidar'ın ürkünç *tarag* ya da kılıçdişli kaplanını ehlileştirmeyi başarmışlardır, bunu yaptığı bilinen tek kabile onlardır. Başka yerlerde *tarag*'dan korkulur ve kaçınılır; burada ise büyük çubuklu hayvanlar köyde serbestçe dolaşır. *Tarag*'lar avda değil, savaşta kullanılır. Manat'lar da misilleme olsun diye *taho* ya da mağara aslanını ehlileştirmiştir. Onlar da bunu yaptığı bilinen tek kabiledir.

Tandar'da gündelik hayat, geleneksel düşmanlarınınkinden daha iyi belgelenmiştir. Hayatlarının her yönü bir şekilde *tarag* ile ilintiliymiş gibi görünür. Hem erkekler, hem de kadınlar *tarag* derisinden peştamallara bürünür. Tandar savaşçıları, *tarag* başlarından yapılmış başlıklar takar ve oklarını çubuklu tarag derisinden sadaklarda taşırlar. Tandar'ların köyüne gelen yabancılar bazen köle alınır ama daha sıklıkla yesinler diye *tarag*'lara verilirler. Kadınlar bile bu kaderden kurtulamaz, çünkü kabile göreneğine göre, hiçbir Tandar savaşçısı bir kadın köleyi kendine eş edinemez.

Manat'lar hakkında çok daha az şey bilinir. Onlar da mağaralarda yaşarlar ama bu mağaraların doğal mı olduğu, yoksa sakinler tarafından mı içlerinin oyulduğu bilinmemektedir. Adanın ormanlarına gittiklerinde, düşmanlarının *tarag*'larının saldırısına uğrarlarsa diye, normal olarak kayışlı *taho*'ları onlara eşlik eder.

(Edgar Rice Burroughs, *Tiger Girl*, New York, 1942)

TANGERİNA ADASI, bkz. YABANIL ADA.

TANJE, ATVATABAR'da, CALNOGOR'dan pnömatik tüple elli mil kadar mesafede bir saraydır. Bitkilerden hayvanlara evrimsel halkanın, *phyte*'lerin muhafaza edildiği bahçeleri dikkate değerdir. Tanje Sarayı'nın içinde, iki yüzü aşkın *phyte* türü vardır; bunlara *lilasure* (kuşumsu bir eğreltiotu), Glockett Gozzle'ın yeşil *gazzle*'ı (uçan bir yabani ot) ve *yarphappy* de (maymunsu bir çiçek) dahildir.

(William R. Bradshaw, *The Goddess of Atvatabar, being the History of the Discovery of the Interior World and Conquest of Atvatabar*, New York, 1892)

TAPANVADİ [HARROWDALE], EDORAS'ın üstündeki AK DAĞLAR'da bir vadidir. Vadinin sonunda, Hayaletli Dağ da denen Dwimorberg durur, kayadaki bir kapıdan ÖLÜLERİN PATİKALARI'na girilir. Doğu tarafında, sarp bir kayalıktaki dönemeçli yol, DUNHARROW müstahkem mevkiine gider; sarp kayalıklar ve uçurumlar, taş duvarlar halinde vadinin üstünde yükselir.

ORTA DÜNYA'nın tamamını etkileyen Yüzük Savaşı sırasında, Tapanvadi ROHAN Atlıları'nın toplanma yeriydi.

(J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)

TAPROBANE, güney Hint Okyanusu'nda, geçilmez büyük kısmı ormanlarla kaplı bir adadır. Burada, vücudunun her iki ucunda da bir başı olan, *amphisbaena* adlı tuhaf bir yılan yaşar. Her iki baş da zehirli dişlerle donatılmıştır. *Amphisbaena* yönünü büyük bir hızla değiştirebilir ve gözleri mum gibi alev alev yanar.

Amphisbaena'yı karıncaların bakıp beslediği ve ortasından kesilirse parçalarının yeniden birleşeceği söylenir.

(Yaşlı Plinius, *Naturalis Historia*, İS 1. yy; Yaşlı Plinius, *Inventorum Natura*, İS 1. yy; Lucanus, *Pharsalia*, İS 1. yy; Brunetto Latini, *Li Livres dou Tresor*, Milano, 1266; Sir Thomas Browne, *Vulgar Errors*, Londra, 1646)

TARTARUS, LİLAR'ın güneyinde iç karartıcı bir bölgedir. Seyyahlar bir şatonun harabelerini ve kesilmiş ağaçlardan oluşan bir koruyu geçince buraya ulaşabilir. Issız bir çoraklık, üstünde alçıdan başların durduğu kara bir duvara gider. Duvarın arkasında kör pencereli bir kule yükselir. Yol bir kapıya gelemeden duvarın çevresinde dönse de, duvarın bir kısmının açılmasına yol açan belli bir taşa basarak içeri girilebilir.

İçeride kıyılarında arapsaçı gibi bir ormanın yetiştiği karanlık bir nehir akar. İçi dolmuş hayvanlar, sanki tortuların kararttığı suları içiyormuş gibi dururlar. Ormanın ardında, ağlayan huş ağaçlarının gölgelediği çiçeksiz bir bahçesi olan bir Moravia kilisesi avlusu görülebilir. Taş bir merdiven, duvarlarının içine bir rahibenin kapatıldığı rutubetli katakomblara gider. Burada yaldızlı kaburgaları ve uylukları olan bir madencinin iskeleti, çakmaklı bir tüfekle vurulmuş erkeklerin kara kâğıt kalpleri, bağışlanmış bir tövbekârı ölene kadar pataklamış bir sopa, oyuncaklar, cam bir büst ve bir cücenin iskeleti vardır.

Yol buradan itibaren elinde bir Aeloia arpı bulunan bir iskelet tarafından korunur, seyyahların daha ilerisini keşfetmeye kalkışmaları da tavsiye olunmaz.

(Jean Paul [Johann Paul Friedrich Richter], *Titan*, Berlin, 1800-03)

TARZAN'IN EVİ, Afrika'nın batı kıyısında küçük bir kulübedir, ekvatorun yaklaşık olarak 10° güneyindedir. Greystoke Lordu John, gemileri battıktan sonra karısıyla buraya sığınmış, kulübeyi tek başına inşa etmişti. Dışı balçık sıvalıdır, pencerenin kafesi dallardan yapılmıştır. Damı A şeklinde ve sazlardandır, kapı ambalaj kutularındandır. Küçük, taştan bir ocak ile karısı rahat etsin diye Lord Greystoke'un yaptığı birkaç parça mobilya halen görülebilir: bir yatak, iki iskemle ve bir masa. Raflarda bir çocuğun, "Archer'ın A'sı" diye başlayan alfabesi ziyaretçilerin gözüne çarpacak. Yakınlarda yamyamların bir köyü vardır ve ağaçlar arasında, zaman zaman civara baskınlar düzenleyen bir dev insansımaymunlar kabilesi yaşar (bkz. MAYMUN KRALLIĞI).

Lord Greystoke karısını bu kulübede kaybetti, kendisi de bir goril tarafından öldürüldü. Bebek yaştaki oğulları, Kala adlı, kendisi de yavrusunu kaybetmiş bir maymun tarafından kurtarıldı. Büyüyünce, Afrika kıtasında öylesine kalıcı bir etkiye sahip olmuş, Maymunlar Kralı Tarzan oldu.

Tarzan felsefesini aşağıdaki sözcüklerle özetlerdi: "Bana güzel bir fikir yaratan şişman, zengin ödleği gösterin. Silah çatışmasında, varoluş mücadelesinde, açlık ve ölüm ve tehlike arasında, Doğa'nın en müthiş güçlerinin sergilenmesiyle tezahür eden Tanrı'nın yüzünde, insan yüreği ve zihninin en güzel ve iyi yanları ortaya çıkar." Maymun dilinde, Tarzan'a *Tarmangani* ya da "Beyaz Maymun" denir.

(Edgar Rice Burroughs, *Tarzan of the Apes*, New York, 1912; Edgar Rice Burroughs, *Tarzan and the Jewels of Opar*, New York, 1916; Edgar Rice Burroughs, *Tarzan the Untamed*, New York, 1919)

TASHBAAN, CALORMEN'in başşehridir.

TATAR ÇÖLÜ, BASTİANİ Kalesi'nin kuzeyinde millerce kare bir alana yayılmış, kocaman, kayalık ve içinde kimsenin yaşamadığı çorak topraklardır. Her tarafından, aşılmaz bir dağ zinciri ile kuşatılmıştır. Buraya adını vermiş olan Tatarlar ya ortadan kaybolmuştur ya da asla varolmamıştır.

Bilindiği kadarıyla, hiçbir canlı Tatar Çölü'nün bir ucundan bir ucuna geçmemiştir. Yeni Tabya'dan (Bastiani kalesinin en uzaktaki karakolu) göründüğü kadarıyla arazi, kar kadar beyaz kayaların bulunduğu sonsuz bir alan ile oraya buraya serpiştirilmiş birkaç bataklıktan ibarettir. Kuzeyde daimi bir pus, ufkun görüntüsünü keser. Garnizondan birtakım askerler, ender ve kısa beraklık anlarından birinde, beyaz kuleler ya da dumanı tüten volkanlar gördüklerine yemin ederler.

Çölün ait olduğu isimsiz ülkenin Kuzey Devleti, sessiz çoraklığı ince bir iplik gibi geçen bir karayolu yapımına başlamış gibi görünür. Ama kimse yolun nerede başladığını ya da nereye gittiğini bilmez.

(Dino Buzzati, *Il deserto dei Tartari*, Milano, 1940)

TAVŞANDELİĞİ, güney OZ'un ormanlarında surlu bir şehirdir. HAMURKENT ve TENCERETAVA'ya pek uzak sayılmaz, yüksek mermer bir surla çevrilidir. Surdaki tek açıklığı, ağır pirinç parmaklıklardan yapılmış gizli bir ızgara oluşturur. Bu kapıya Küçük Kapı denir ve bütün ziyaretçilere onun arkasından alıcı gözüyle bakılır. Normalde yabancılar, Oz'lu Ozma'dan ya da arkadaşı İyi Cadı Glinda'dan takdim mektupları taşımıyorlarsa, Tavşandeliği'ne alınmaz.

Sur, sokakları beyaz mermer kaplı kentin güzelliklerini gizler. Evler de mermerdir, üstlerinde ince narin kuleler ile minareler yükselir. Her evin önünde bir yonca çimenliği vardır. Tavşandeliği, İyi Glinda tarafından ormanın bütün beyaz tavşanlarına yuva olsun diye yaratılmıştı; şimdi orada, kendi krallarına tabi olarak yaşarlar, ama Ozma'nın otoritesini tanımayı sürdürürler.

Bütün beyaz tavşanlar zengin elbiseler giyer; bunlar çoğu kez, açık renkli ipekler ve satenlerdendir, parlak mücevherlerle kaplanmıştır. Dişilerin giysileri daha da görkemlidir; tüylü ve mücevherli boneler takar, güzel elbiseler giyerler. Onlardan birine HARİKALAR DİYARI'nda da rastlanabilir ama daha ölçülü bir kılığa büründüğü söyleniyor.

Kraliyet Sarayı, şehrin merkezindeki bir meydandadır. Buzlu altın telkariyle kaplanmış beyaz mermerden heybetli bir yapıdır.

Tavşandeliğine gelen bütün ziyaretçilerin, tavşanlarla aynı boya inene kadar sihirle küçültülmelerine razı olmaları gerekir; şehirden çıkarken gene normal boyutlarına döndürülürler. Köpekler alınmaz.

(L. Frank Baum, *The Emerald City of Oz*, Chicago, 1910)

TECLA, Asya'da yarı inşa edilmiş bir şehirdir. Sakinleri Tecla'nın yapımının, yıkımı başlamasın diye bu kadar uzun sürdüğünü söylerler. Şehrin projesi, yıldızlı gökyüzüdür.

(Italo Calvino, *Le cittá invisibili*, Torino, 1972)

TEK GÖZLÜLER KRALLIĞI, Batı Afrika'da, sadece tek gözlü insanların yaşadığı bir yerdir. Ülkenin göreneği, uyrukların onları yönetenleri mümkün mertebe yakından taklit etmesini zorunlu kılar. Bu yüzden de, uzak geçmişte tek gözlü bir kraliçe doğduğunda, insanlar hemen kendi gözlerinin birini çıkarmışlardı. Bu gelenek bugüne kadar sürdürülmüştür. Görgü kurallarına önem veren ziyaretçiler, iki gözlü birinin sarayda görünmesinin yakışık almayacağı konusunda uyarılır.

Ülke sakinleri bakanlarının tek gözünün kör olmasının bir avantaj olduğunu söyler, çünkü iki gözleri olsaymış, birini kendi çıkarlarına dikme yolunda bir eğilimleri de olurmuş. Ancak, gelecekte bir kralın burnu olmayacağından ve uyrukların da kendi burunlarını kesmek zorunda kalacağından korkulur.

Ziyaretçiler, normal bir meskenin dört katı bir kulübe olan Kraliyet Sarayı'nı görmelidir. Burada, otuz kaplan derisi örtülü bir yatakta kraliçe, yabancılara lütuflarını sunar. Onun teklifini reddeden ziyaretçiler dövülür ve reddetmekte ısrar ederlerse parçalara ayrılır, kızartılır ve yenir.

(Jean Gaspard Dubois-Fontanelle, *Aventures Philosophiques*, Paris, 1766)

TELENİABİN ve **GENELİABİN,** lavman işinde kullanılan madde üretimleri nedeniyle dikkate değer iki küçük ama güzel adadır.

(François Rabelais, *Le quart livre des faicts et dicts du bon Pantagruel*, Paris, 1552)

TELEPİLUS LAİSTRYGONYA, Akdeniz sahilinde, belki Sicilya'da ya da İtalya'nın güneyinde bir şehirdir. Koca bir yalçın kaya, denizden içeri tek bir dar giriş bırakacak şekilde her yandan tehlikeli kayalarla kuşatılmış limanın üzerinde tehditkâr biçimde yükselir. Şehrin sakinleri olan Laistrygon'lara güvenilmez; ziyaretçiler kendilerini, ana yemek halini aldıkları kanlı bir şölende bulabilirler.

(Homeros, *Odysseia*, İÖ 9. yy [?])

TENCERETAVA, OZ ülkesinde bağımsız bir şehir-krallıktır, Küpçükler Ülkesi'nin kuzeyinde, ormandaki bir açıklıktadır. Bu açıklığın çevresinde farklı boyut ve biçimlerde tencereler, mutfak ocakları ve ızgaralar dizilidir. Yanlarında çok sayıda mutfak büfe ve dolabı durur, kulplu tencereden merdaneye kadar her tür mutfak eşyası ile doludurlar. Bunlar, çoğu kez krallığının merkezindeki tahta bir kasap tezgâhında oturan ve hakikaten de iriyarı bir satırcı olan Kral Akıllısatır'ın uyruklarıdır.

Kralın başlıca memurları, görevi bütün devlet işlerinde kanıtları elekten geçirmek olan Yargıç Elekçi ile bu minyatür krallığın en kutsal sakini olan Yüksek Rahip Kevgir'dir. Mahkemelik durumlarda avukatlar genellikle ya kanunları delmeye alışkın tirbuşonlar ya da kırışıkları düzeltme yönündeki yetkinlikleriyle tanınmış ütüler olur. Tenceretava'nın, açıklığın çevresindeki alanda devriye gezen ve bütün mahpusları yargılanmak üzere Kral Akıllısatır'a götüren, Kaşık Tugayı adlı bir ordusu vardır. Seyyahlar, bütün krallıkta yiyecek hiçbir şey olmadığı konusunda uyarılır.

Tenceretava yurttaşları hükümdar olarak sadece Kral Akıllısatır'ı tanır ve bütün Oz'un hükümdarı olan Ozma'nın adını bile duymadıklarını iddia ederler. Oz'un dış bölgelerinde rastlanan birçok tuhaf yaratık gibi, onlar da yabancılara karşı saldırganca davranabilir ama kimse için gerçek bir tehdit oluşturmazlar.

(L. Frank Baum, *The Emerald City of Oz*, Chicago, 1910)

TENHA ADA, bkz. **TOL ERESSËA.**

TENHA ADALAR, NARNİA'nın doğusuna yaklaşık dört bin fersah uzaklıkta bir adalar grubudur. Narnia'nın onuncu kralı Kral Gale'in ada halkını bir ejderhanın elinden kurtararak özgür kılmasından bu yana, Narnia yönetimi altındadır; çünkü ada halkı, bir minnettarlık göstergesi olarak krala bağlılık yemini etmiştir. Sonradan, Narnia ile sahip olduğu adalar arasında pek az temas olmuş gibi görünüyor.

Üç ada arasında en önemlisi, Doorn'dur. Doğuda kalan Avra neredeyse ıssızdır ama,

daha çok koyunculuk için kullanılan Felimath'ta daha da az insan yaşar. Felimath, bir mil genişliğindeki bir kanalla Doorn'dan ayrılır.

Doorn üzerindeki en büyük yerleşim, bir zamanlar önemli bir köle ticareti merkezi olan Darliman'dır – Kölelerin çoğu madenlerde veya kadırgalarda çalıştırılmak üzere CALORMEN'e gönderilmekteydi. Ancak ziyaretçilere artık köle alamayacakları bildirilir, çünkü bu ticaret, Doorn'a bir keşif seyahatinde bulunan ve bu sırada Tenha Adalar valisini de görevinden alan Narnia kralı Caspian tarafından kaldırılmıştır. Yeterlilik Hazretleri (vali bu adla anılıyordu), Narnia standartlarına göre kabul edilemez bir uygulama olan köle ticaretine boğazına kadar batmıştı. Yerine, Narnia'dan sürgün edilen yedi lorddan biri olan Lord Bern atandı.

(C.S. Lewis, *Prince Caspian,* Londra, 1951; C.S. Lewis, *The Voyage of the "Dawn Treader",* Londra, 1952; C.S. Lewis, *The Last Battle,* Londra, 1956)

TENTENNOR, ALSONDON'LAR İMPARATORLUĞU'nun başşehridir.

TEODORA, yeri belli olmayan bir şehirdir. Peş peşe istilalar, tarihinin çağları boyunca Teodora şehrine çok sıkıntı çektirdi; yenilip kovalanan her düşmanın ardından bir yenisi güçleniyor, sakinlerin zaten zar zor sürdürdükleri yaşamlarını tehdit ediyordu. Gökyüzünü akbabalardan temizledikten sonra yılanların yayılmasıyla uğraşmak zorunda kaldılar; örümceklerin yok edilmesi sineklerin kara bulutlar gibi üremesine yol açtı; termitlere karşı kazanılan zafer, şehri tahtakurtlarının yönetimine bıraktı. Şehir ile uzlaşamayan türler bir bir boyun eğmek zorunda kaldı ve soyları tükendi. İnsanlar, balık pullarını, kaplumbağa ve deniz hayvanı kabuklarını yolup sökerek, çekirge kanatlarını ve tüyleri koparıp atarak Teodora'ya, bugün hâlâ onun en belirgin özelliği olan sadece insana has bir şehir olma imgesini verdiler.

Ama başlarda kesin zaferin, şehre sahip çıkmak için insanlarla dövüşecek son türün, yani farelerin mi olacağı konusu uzun yıllar kesinliğe kavuşmadı. İnsanların yok etmeyi başardıkları her kemirgen kuşağından hayatta kalan birkaçı, daha yürekli, kapanlara meydan okuyan, her türlü zehre bağışıklık kazanmış yeni bir kuşak yetiştiriyordu. Birkaç hafta içinde Teodora'nın lağımları yaygın bir tarla ve lağım faresi ordusuyla dolup taşıyordu. Nihayet, insanın canice, oynak dehası, ifrata kaçan bir kıyımla düşmanların üstün yaşama gücünün üstesinden geldi.

Şehir, hayvanlar âleminin o büyük mezarlığı, steril ve tertemiz, son pireleri ve son mikroplarıyla birlikte gömülen son leşlerin üzerine kapandı. İnsan, kendi eliyle altüst ettiği dünyanın düzenini yeniden kurmuştu sonunda; şüpheye yol açacak hiçbir başka canlı türü kalmamıştı. Bir zamanların hayvan türlerinin anısına Teodora kütüphanesi, raflarında Buffon ve Linnaeus'un ciltlerini saklayacaktı.

En azından Teodora sakinleri böyle olduğuna inanıyordu, çoktan unutulmuş hayvan türlerinin uzun bir kış uykusundan uyanmakta olduğu hiç akıllarına gelmiyordu. Soyu tükenmiş türlerin dizgesinden çıkarıldığından beri, uzak gizli köşelerde çağlardır sürgünde yaşayan öteki türler, eski kitapların saklı durduğu kütüphane bodrumlarından gün ışığına çıkıyordu; sütun başlıklarından ve yağmur oluklarından atlıyor, uyuyanların yatak başuçlarına tünüyordu. Sfenksler, grifonlar, kimeralar, ejderhalar, yarı keçi yarı geyik acayip yaratıklar, harpyalar, hidralar, tekboynuzlar, basiliskler şehirlerine sahip çıkıyorlardı.

(Italo Calvino, *Le città invisibili,* Torino, 1972)

TEREBİNTHİA, GALMA'nın güneyinde kalan, NARNİA kıyılarına yakın bir ada krallığıdır. Korsanların mekânı olarak bilinen ada,

Kral X. Caspian'ın doğuya yaptığı yolculuk sırasında ziyaret edilmişti. Ancak adanın başlıca şehri karantina altında olduğu için Caspian buraya girememiştir.

(C.S.Lewis, *The Voyage of the "Dawn Treader"*, Londra, 1952; C.S. Lewis, *The Horse and His Boy*, Londra, 1954)

TEREKENALT, BEKLA İMPARATORLUĞU'nun batısında bulunan bir krallıktır. İmparatorlukta, köle ticaretinin yeniden kurulması üzerine savaş patlak verince, güney eyaletler Terekenalt'la ittifak kurdu ve BEKLA'daki merkezi hükümete karşı savaştı.

Terekenalt'taki Mavi Katria Ormanı, YELDA'nın efsanevi kurtarıcısı Deparioth'u çevreleyen efsanelerle yakından ilintilidir. Onun ihanete uğradığı ve ölsün diye Mavi Orman'da bırakıldığı ama kraliçe gibi giyinmiş güzel bir kadın tarafından kurtarıldığı söylenir. Kadın onu beslemiş, ona bakmış, sonra da rehberlik ederek ormandan bildiği bir yere götürmüş. Arkadaşları ona yaklaşırken, kadın uzun, gümüş bir zambağa dönüşmüş. Kahramanın hayatının geri kalanını onunla karşılaştığı ormana dönme özlemiyle geçirdiği söylenir.

(Richard Adams, *Shardik*, Londra, 1974)

TERMOMETRE ADASI, Atlas Okyanusu'nda bir yerlerdedir. Adını ülke yasalarının, çiftlerin birbiriyle yatmasına, ancak karı ve kocanın cinsel organlarının özel termometrelerle ölçülen ısısı aynı dereceye eriştiyse izin vermesinden alır. Erkek sakinlerin cinsel organlarının –paraleltüp, piramit ve silindir gibi– tuhaf biçimleri vardır ve kadın sakinlerin cinsel organlarına tamı tamına uyarlar. Adanın kraliçesi, kendilerinin ve eşlerinin organlarını en çabuk ölçen kadınlar arasından seçilir; bu el çabukluğuna adada çok değer verilir.

Adalılar mesleklerinin aşikâr işaretleriyle doğarlar: böylece herkes olması gereken neyse onu olur. Kaderlerinde geometri bilimi olanlar parmakları pusula biçiminde doğar; gökbilimci olacaklar ise teleskop biçiminde gözlerle; coğrafyacılar doğduklarında yerküre şeklinde başları vardır; müzisyenlerin ise boru gibi kulakları; hidrolik mühendislerin hayaları su pompası gibidir ve daha küçük yaştan itibaren çok uzağa işeme yetisine sahiptirler. Bu özelliklerin birkaçına bir arada sahip olarak doğan bazı sakinlerin ise hayatlarının daha sonraki döneminde aslında hiçbir şeye yaramadıkları anlaşılmıştır.

Ziyaretçiler sadece bu adada bulunabilen acayip bir müzik aletine ilgi duyacaktır: ses yerine renk çıkaran ve elbiseleri için uyumlu kombinasyonlar bulmak için hanımlar tarafından kullanılan bir klavsen.

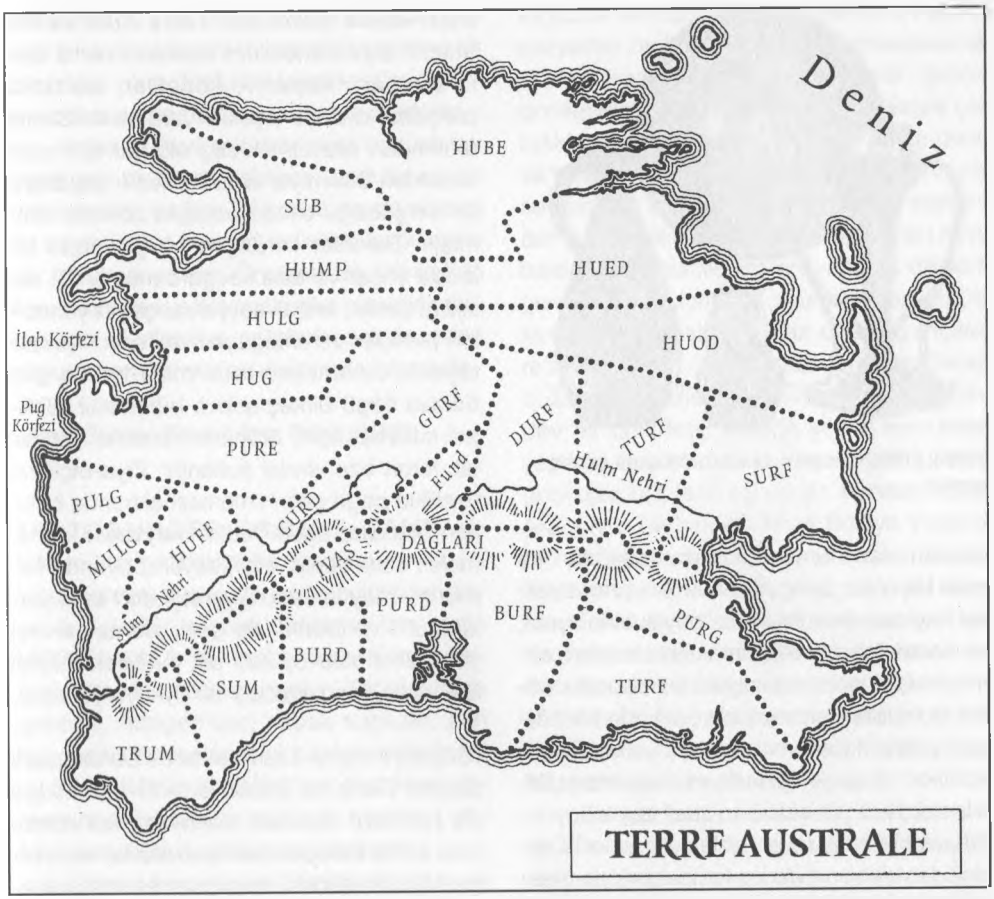
(Denis Diderot, *Les Bijoux indiscrets*, Paris, 1748)

TERRABİL ŞATOSU, İngiltere'de, Cornwall'dadır; Tintagel dükü tarafından inşa ettirilmiştir.

Tintagel'in kendisi gibi, Terrabil de dükün karısı Igraine'i şiddetle arzulayan İngiltere kralı Uther Pendragon tarafından kuşatılmıştı. Tintagel dükü kuşatma sırasında öldü ve Uther Pendragon da Igraine ile Terrabil Şatosu'nda yattı. Igraine, daha sonra CAMELOT'ta meşhur sarayını kuran, geleceğin Kral Arthur'unu doğurdu.

(Sir Thomas Malory, *Le Morte Darthur*, Londra, 1485)

TERRE AUSTRALE ya da **GÜNEY TOPRAKLARI,** 52. ve 40. paraleller arasında, Hust denen bölgede bulunan, 3.000'e 4.500 fersah büyüklükte ve yirmi yedi ayrı ülkeyi içeren bir kıtadır. Kuzey kıyısında Hube ülkesi vardır; doğuda Hued ve Huod ülkeleri uzanır; batıda Hump, İlab Körfezi'nin kıyısında Hug ve Pug Körfezi'nin gerisinde de Pure vardır; gene batıda Sub, Hulg, Pulg ve Mulg bulunur.



Güneyde, Pireneler'den yüksek olan İvas Dağları vardır. Dağların eteklerindeki ülkeler Huff, Curd, Gurf, Durf, İurf ve Surf'tur (deniz üzerinde). Dağlarla güney kıyısı arasında da Trum, Sum, Burd, Purd, Burf, Turf ve Purg bulunur. Dağların ardındaki geniş vadiyi iki ırmak aşar: batıya akan Sulm ile doğuya akan Hulm. Nehirler arasındaki alana Fund denir, sekiz yüze altı yüz fersah kadardır ve savaşmayı seven on iki krallığa bölünmüştür.

Bütün kıta hafifçe güneye doğru eğimlidir ama düzdür, İvas Sıradağları'na kadar da tek bir dağı yoktur. Bunun bir sonucu olarak çeşitli ülkeler aynı dili, görenekleri ve hatta mimariyi paylaşır. Toprak bereketli, iklim sıcaktır, değişmez. Kıtanın çevresindeki deniz sığdır –kıyıdan bir fersah uzaklıkta derinliği bir ayağı bile bulmaz– ve kıtaya gemiyle yaklaşmak neredeyse imkânsızdır. Seyyahlar, sakinler onun adını, ülkesini ve mizacını bilmediği sürece, hiç kimsenin Terre Australe'ye girmesine izin verilmeyeceği konusunda uyarılır. Düşmanlar yaklaşırsa (sakinler bütün Avrupalıları düşmanları sayar ve onlara "deniz canavarı" der) gelişleri, çeşitli ülkelerden binlerce silahlı adamı çağıran bir roketle duyurulur; karaya çıkma yolundaki her girişim, güçlü bir direnişle karşılanır.

Terre Australe'de sinek, örümcek ya da zehirli yaratık yoktur ama ziyaretçiler burada, yüzü neredeyse insan yüzü gibi, hem eğlendirici, hem de dost canlısı bir maymun türü bulacak. Adada ayrıca, domuza benzeyen ama ipeksi tüyleri olan, içgüdüsel olarak toprağı süren ve birçok bölgede imha edilmelerine yol açacak kadar çok zarar veren bir



TERRE LİBRE'den *art nouveau* üslubunda toprak eserler.

hayvan olan *hum*'lar; kırmızı, yeşil, sarı ve mavi koyunlar; pençeli kanatlı atlar; her ayakları hayvanın kendisi kadar büyük olan ayılar; bir nezaretçiye gerek olmaksızın tarlaları, ekmeye hazır düz hatlar şeklinde sabanla süren domuzlar; tekboynuzlar; sırtında bir hörgüç yerine iki adamın rahatça yatacağı büyüklükte bir oyuk bulunan ve ulaşımda kullanılan bir hecin devesi olan *suef*; tavuk boyunda al renkli kuşlar olan *eff*'ler; yemeklerini sakinlerle yiyen ve evlerine kendi isteğiyle giren sokulgan bir ötücükuş olan *pacd*; boğa boyunda oldukları ve hem balıkları hem de insanları yedikleri için sakinlerin sürekli savaş halinde olduğu yırtıcı kuşlar *urg*'lar da vardır.

Kentlere *sezain*'ler denir, yarı şeffaf taştan yapılmış daire biçiminde binalar olan *hieb* ya da mesken bölgelerine ya da gençlerle öğretmenlerin yerleştiği okullar olan *heb* bölgelerine bölünmüşlerdir. Din, hassas bir konudur ve bundan söz etmek bir suçtur. Ancak, bireysel inançlar halk içinde tartışılmadığı sürece, Terre Australe'de din özgürlüğü vardır.

Terre Australe halkı biseksüeldir; tek cinsiyetli bir çocuk doğarsa hemen boğulur. Halkın siyah saçları ve çok yavaş uzadığı için hiç kesmedikleri güzel sakalları vardır. Boyları sekiz ayağa varır, tenleri kırmızımsıdır, küçük göğüslere ve düz karınlara sahiptirler, elbise giymezler. Terre Australe'nin "mucit" diye bilinen kimi sakinleri, nemli topraktan canlı kuşlar ve köpekler, ölü tahta parçalarından da çiçekler yaratabilir. Cinsel üretimden söz etmek suç olduğu için nasıl üredikleri bilinmiyor ama herkesin hiç değilse bir çocuğu olması yasayla zorunlu kılınmıştır. Sakinler kardeşçe sevgi içinde bir arada yaşar ve asla kavga etmezler. Et eksikliği çekilir, ancak seyyahlar çeşitli yenebilen yemişler veren ağaçlar ve Terre Australe dışında bilinmeyen leziz mavi havuç gibi buraya özgü birkaç sebze bulacaktır. Bitkileri sulamak için, ürünlere kendine has bir tat veren özel sıvılar kullanılır. Ziyaretçilerin özellikle çoğu şehrin merkezi alanında bulunan mutluluk ağacı *half*'ın meyvesini denemeleri salık verilir. *Half*, zeytin boyunda kırmızı bir meyve verir. Ziyaretçi dört tane yerse mutlu ve öforik hale gelir; altı tanesi onu yirmi dört saat uyutur; altı taneden fazlası ise, asla uyanmayacağı bir uykuya yol açar.

(Gabriel Foigny, *Les Aventures De Jacques Sadeur Dans La Découverte Et Le Voyage De La Terre Australe, contenant les coutumes et les moeurs des Australiens, leur religion, leurs études, leurs guerres, les animaux particuliers à ce pais et toutes les raretez curiesses qui s'y trouvent*, Vannes, 1676)

TERRE LİBRE, Pasifik Okyanusu'nda, Yeni Kaledonya'nın kuzeyinde alçak bir adadır; en yüksek tepeleri bile ancak üç yüz metreye erişir. Az sayıda ormanı, tarlası ve küçük deresi vardır. Yabani hayvanları keçilerle bir tür küçük antiloptan ibarettir. İlkel sakinleri, kaburgaları bir kurtunki gibi dikey durduğu için Uzun Kaburga adı verilen kabiledir.

Adadaki tek kasaba, ya da evler yığını, başarısız bir siyasi darbenin ardından Fransa'da mahkûm edilen ve Yeni Kaledonya'ya gönderilen eski mahpuslar tarafından inşa edilmiştir. Gemi bir fırtınada batmış, mahpuslar da öncüye dönüşüp adada anarşist bir topluluk kurmuşlardı. Evleri ayrı ayrı, iste-

dikleri yerde inşa ettiler. Ancak bekârlar büyük bir eve yerleştirildi, hepsinin kendine ait bir odası vardı, toplu bir yemek odası, oturma odası ve mutfaktan da yararlanıyorlardı.

Adalılar herkesin her şeyi eşit olarak paylaştığı bir komün sistemi kurdular ve bir hidroelektrik santral, bir kanalizasyon sistemi ve bugün stilize eserleriyle ünlü olan bir çömlek fabrikası açtılar. Öncüleri dış dünyadan korumak için kıyı boyuna toplar mevzilendirildiği için, ziyaretçiler, gelişlerini çok önceden duyurmaları gerektiğini akıllarında tutmalıdır.

(Jean Grave, *Terre Libre*, Paris, 1908)

TEUTOBURGER ORMANI, CAMPAGNA'nın kuzeyindedir. Bu ormanın etrafında, topraklarının başka yerlerde zulümden kaçanlar için bir barınak olmasına izin veren MORİTANYA'lı bir zorba olan Korucubaşı'nın arazisi uzanırdı: Hunlar, Tatarlar, Çingeneler, Albigen'liler, kaçak suçlular, Leh haydutlar, fahişeler, sihirbazlar, simyacılar ve Fareli Köyün Kavalcısı'nın çocukları. Lemers diye bilinen bir kabilenin kadınları, zaman zaman bu kaçakları eğlendirirdi.

Orman kamışlar ve mürver ağaçları, sık kızılcık ve karadiken çalıları, kadim karaağaçlar ve huşlarla doludur. Açıklıklarda ise kırmızı mantarlar, sarı yüksükotları ve öldürücü itüzümleri bulunabilir. Yakınlarda, insan kafatasları ve insan elleriyle süslenmiş korkunç bir ağıl vardır. Orman'ın her yerinde, Baş Kolcu'nun üzerinde kırmızı bir yabandomuzu kafası bulunan sancağı görülebilir.

(Ernst Jünger, *Auf den Marmorklippen*, Frankfurt, 1939)

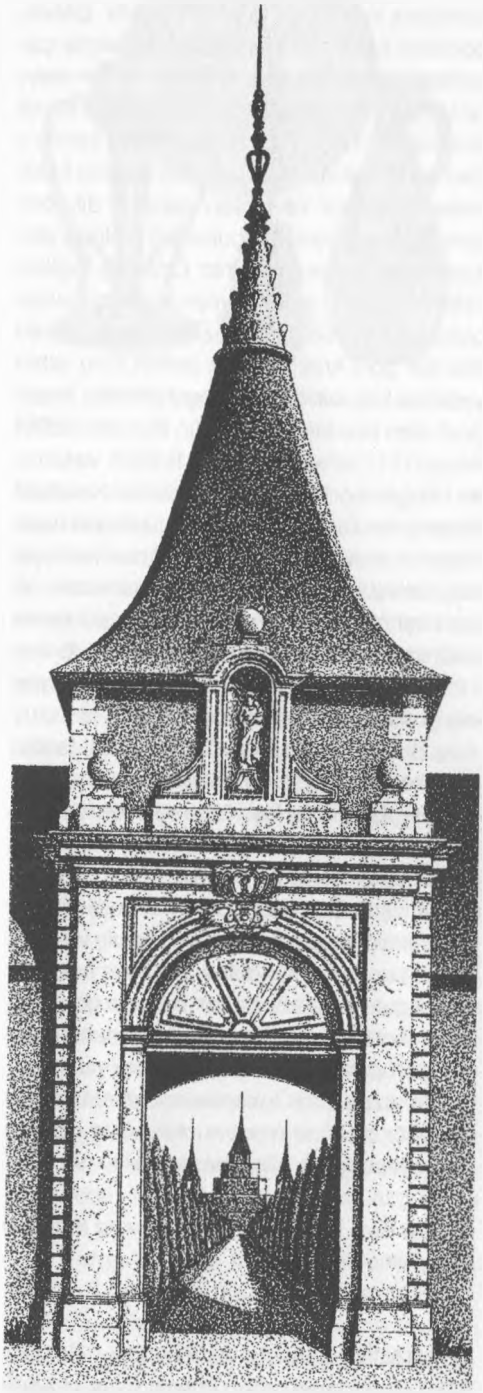
THALARİON, bkz. GÜNEY DENİZİ.

THAMES-ÜZERİNDEKİ-LONDRA, kısmen bir uçurum dibine inşa edilmiş, kısmen de kayalıklara oyulmuş bir şehirdir. Şehir halkı İngilizce konuşan ve kendilerinin on altıncı yüzyıldan tarihi kişilerin reenkarnasyonu olduklarına inanan bir goril kabilesidir. Şehre, gorillerin kaba saba el yapımı aletleriyle çalıştıkları, geniş bambu, sapkerevizi ve meyve tarlalarından geçilerek ulaşılır. Şehrin yer seviyesine inşa edilmiş kısmında, samandan konik çatıları olan dairesel bambu kulübeler ile çamur ve taştan yapılma dikdörtgen yapılar bulunur. Uçurumun eteklerinde, kuleleri ve surları ile biraz Ortaçağ İngiltere'sini andıran, üç katlı yapı, Kraliyet Sarayı bulunur. Kendisine Sekizinci Henry diyen dev bir goril kral, burada yerleri kuru ottan yapılma boş bir odada yaşar. Kralın, hepsi goril olan beş tane eşi vardır. Bunların adları Aragon'lu Catherine, Anne Boleyn vesairedir. Diğer goriller, Galler Prensi, Kardinal Wolsey ve Tanrı denen yaşlı tüylü bir maymundur. Arada bir beyaz kadınlar kral için kaçırılır ve kısa süreliğine majestelerinin altıncı eşi olurlar. Diğer goriller ise, şiddet ile yıldırılmış komşu kabilelerin verdikleri Afrikalı kadınlarla idare ederler. Bazı beyaz adamlar, gorillerin hizmetkârlığını yapar.

Bu garip toplulukla ilgili açıklama, 1933'te doğmuş bir İngiliz profesör tarafından yapılmıştır. Bu kişi, ölü bedenlerden hücre elde etmenin yolunu keşfetmiş ve elinde birkaç tarihi kişiye ait örnekle Afrika'ya seyahat etmiştir. Burada hücrelerini gorillere enjekte etmiş, onlara İngilizce öğretmiş ve düşkün yıllarında da kendisine maymun hücreleri şırıngalamıştır. Profesör aslında gorillerin Tanrı dedikleri ve krallığın gerçek sahibi olarak görüp hayranlık besledikleri yaratıktır. Günümüzde bazı insanların, aslında İngiliz profesör tarafından dönüştürülmüş goriller olup olmadığı ise bilinememektedir.

(Edgar Rice Burroughs, *Tarzan and the Lion Man*, New York, 1934)

THANASİA, güneydoğu Pasifik'te, RİALLARO Takımadaları'nda, kimsenin yaşamadığı bir adadır. Ölmek isteyen ya da erken yaşta



THELEME'in Güney Kapısı.

intiharı savunan LİMANORA'lılar, buraya sürgün edilir sonunda da burada ölürdü. Etkin bir ölüm sağlamak için, sürgünler ilk fırtına çıktığında kendilerine yıldırım çarpmasını sağlayacak şekilde düzenlenmiş ve üzerinde ölülerin yakıldığı odun yığınları inşa ederdi. Ateş alan odun yığınları vaktiyle ilginç bir manzara oluştururdu; bugün ise geriye yalnızca kararmış yığınlar kalmıştır.

O gün bu gün kimse Thanasia'ya yerleşmemiştir.

(Godfrey Sweven, *Riallaro, the Archipelago of Exiles*, New York ve Londra, 1901; Godfrey Sweven, *Limanora, the Island of Progress*, New York ve Londra, 1903)

THELEME, Fransa'da Loire Nehri'nin güney kıyısında, büyük Port-Huault Ormanı'na iki fersah mesafede bir manastırdır. Manastır on altıncı yüzyılda, keşiş Jean Des Entommeures'in sunduğu hizmetlerin bir yadigârı olsun diye dev Gargantua tarafından kurulmuştur; toplam 2.700 ve 831 altın *Agnus Dei* kronuna ve inşa edilmesi için gereken her yıl için fazladan 1.000 ve 669 Sun kronuna mal olmuştur. Gargantua aynı zamanda, daimi gelir olarak Manastır'a *per annum* verilecek şekilde, her hakkı malikine ait, 2.369.000 kronluk bir gelir bağışlamıştır.

Manastır altıgendir ve her köşeden çapı yaklaşık altmış yarda olan daire şeklinde birer büyük kule yükselecek şekilde planlanmıştır. Nehir kıyısında duran en kuzeydeki kule, Arktika diye bilinir. Diğerlerinin adları Kalaer, Anatole, Mesembrine, Hesperie ve Kryere'dir. Her kule komşusundan 312 yarda mesafededir ve hepsinin, bodrum dahil, altı katı vardır. İkinci kat, yüksek bir kemer biçiminde olup tonozludur; geri kalan tavanlar, dairevi desenleri olan Flandr alçısındandır. Dam, kurşun duvar tepelikli ince kayağantaşıyla kaplıdır ve her tür grotesk ve küçük hayvan figürleriyle süslüdür. Maviye boyanmış ve altın rengi çapraz çizgileri olan ve dışarı uzanmış oluklar yere ka-

dar inerek, burada nehre giden büyük borulara bağlanır. Theleme'in 9.332 odası vardır ve her biri bir iç bölme, duvara gömülü dolap, gardrop ve şapelden oluşur; hepsi merkezi bir salona gider. Merdivenler somakiden ve Numidya mermerindendir. Her sahanlıkta ışık girsin diye ikili bir kemeraltı vardır. Basamaklar, üstünde küçük bir köşk bulunan çatıya çıkar.

Her oda, gömülü dolap ve salona, yılın mevsimine göre çeşitli goblenler asılıdır. Döşeme yeşil kumaşla kaplıdır, yatak örtüleri nakışlıdır. Her yatak odasında, altın çerçeveli büyük kristal bir ayna asılıdır.

Arktika ve Kryere kuleleri arasında Manastır'ın içinde Grekçe, Latince, İbranice, Fransızca, İtalyanca ve İspanyolca kitap koleksiyonları bulunan kütüphanesi vardır ve her dilden kitaplar ayrı bir katta bulunur. Merkezde helezon biçiminde bir merdiven vardır, bu merdivene binanın dış tarafında, otuz altı ayak genişliğindeki simetrik bir kemerin içinden geçerek gelinir. Anatole ve Mesembrine kulelerinin arasında, tarihi ve topografik sahnelerin resmedilmiş olduğu geçitler bulunur. Ortada gene bir merdiven vardır, nehir kıyısındaki cümlekapısına bağlanır. Kapının üzerinde, riyakârların, yobazların, tefecilerin, avukatların, aracıların ve üzgün, kıskanç, kavgacı insanların Manastır'a girmesini yasaklayan manzum bir yazı vardır.

Merkezdeki avluda, ellerinde bereket boynuzları taşıyan, bütün doğal deliklerinden su fışkırtan Üç Güzel heykelleriyle çevrelenmiş olan, kaliteli kaymaktaşından görkemli bir çeşme vardır. Bu avluya açılan odalar, hayvan resimleriyle ve tuhaf nesne koleksiyonlarıyla süslenmiştir.

Theleme'in etrafına herhangi bir istihkâm duvarı ya da *mur* inşa edilmemiştir, Des Entommeures'ün dediği gibi: "Nerde önde *mur* arkada *mur* varsa orada bol bol homurtu, kıskançlık, alttan alta kumpas vardır."

Manastır topluluğu hem erkekleri, hem kadınları kabul eder; on yaşından on beş yaşına kadar erkekler ve on iki yaşından on sekiz yaşına kadar kadınlar. Sadece güzel, endamlı ve iyi huylu erkeklerle kadınlar kabul edilir. Girenler, topluluktan istedikleri zaman ayrılabilir. Keşişlerin ve rahibelerin iffet, yoksulluk ve itaat yeminleri ettiği normal sisteme inat, Theleme'de topluluktan herhangi birinin evlenebileceği, zengin olabileceği ve serbestçe yaşayabileceği bildirilmiştir.

Kadınlar, Arktika Kulesi ile Mesembrine Kapısı arasındaki dairelere konmuştur; erkekler ise binanın geri kalanına yerleşmiştir. Kadınların meskenlerinin önünde at üzerinde mızraklı dövüş sahaları, binici meydanları, tiyatro ve yüzme havuzu vardır. Nehir boylarında, ortalarında ustaca yapılmış bir labirentin bulunduğu zevk bahçeleri uzanır. Kryere Kulesi'nin yanında, birçok meyve ağacı türünün düzenli biçimde ekildiği bir koru vardır. Bunun ucunda, her tür av hayvanının kaynadığı büyük park uzanır. Okçuluk, şahinle avlanma ve avcılık olanakları sağlanmıştır.

Tarikatın kuruluş döneminde hanımlar kendi zevk ve keyiflerine göre giyinirlerdi, ama daha sonra altın, kırmızı saten giysilerle başka lüks giysiler giyme alışkanlığını edindiler. Yazın hafif kaplara ya da kolsuz Mağribi pelerinlerine, kışın da pahalı kürklerle bezenmiş tafta elbiselere bürünürler. Boncuklar, zincir kolyeler ve gerdanlıklar hep kıymetli taşlardan yapılmıştır. Kışları, saçlarda Fransız modasını benimserler; yazları İtalyan; ilkbaharda da İspanyol. Bayram günlerinde ve Pazar günleri hep Fransız tarzı tercih edilir.

Erkekler de aynı derecede renkli ve zengin giysiler giyer: altın kumaşlar, kadife, saten, ipek ya da Şam kumaşından yelekler ve altın kumaş ya da kadifeden pelerinler. Şapkaları siyah kadifedendir, pek çok halka ve düğmeyle süslenmiştir. Her erkek, altın kabzası olan bir kılıç ve kadifeden bir kılıç kını taşır, renkleri dar ve kısa pantolonlara uygun olacak şekilde seçilir. Bazı durumlarda, erkeklerle kadınlar aynı kıyafeti giyer. Bunu garantiye almak için kimi centilmenler,

erkeklere hanımların ertesi gün ne renk giyineceğini söylemek üzere görevlendirilir. Bu konularda her şey, hanımların kararına bağlıdır. Theleme'de kadınlara öyle saygı duyulur ki, bir centilmen bir hanımı ziyarete gitmeden önce, parfümcüler ve berberlerin elinden geçmelidir. Bu hizmetkârlar her sabah aromatik esans içeren değerli bir kutuyla hanımlara da gülsuyu, portakal suyu ve mersin ağacı suyu sağlar. Manastır'da giyilen bütün giysiler ve takılan mücevherler, Theleme Ormanı'ndaki bir bina blokunu mesken edinmiş hünerli zanaatkârlar tarafından yapılır.

Topluluğun tek kuralı, "İstediğini yap"tır, çünkü bütün özgür, soylu ve iyi yetişmiş insanların onları erdeme iten doğal bir dürtüleri olduğuna inanılır – şerefleri. Manastır'ın hayatını sadece bu kural düzenler. Erkekler ve kadınlar istedikleri gibi ve istedikleri zamanda uyanır, yer, çalışır ve uyur.

Theleme'de duvar ve masa saatleriyle kol saatlerine izin verilmez.

(François Rabelais, *La Vie très horrifique du grand Gargantua*, Lyons, 1534)

THESMOGRAFYA, nerede olduğu bilinmeyen ve herkesin belli bir yeri, mevkii ve görevi olan, mahkûm olmuş suçluların –POLYLERİT'LER ÜLKESİ'nde olduğu gibi– nüfusun geri kalanına kölelik ettiği bir krallıktır. Thesmografya yasaları, "Başkalarının sana yapmasını istediğini başkalarına yap" düsturu üzerine kurulmuştur ve Thesmografya dini doğrudan doğruya, yüzyıllar boyunca birikmiş olan kasvetli, baskıcı özelliklerinden sıyrılmış İncil'den türemiştir. Katiller damgalanır ve sonra satılır, elde edilen para da kurbanın ailesine yeni bir hizmetkâr almak için kullanılır ya da katil, bilimsel deneyler için cerrahlara devredilir. Kundakçılar, itfaiyeci olarak çalışmaya zorlanır.

Topraklar her elli yılda bir yeniden dağıtılır ve jübile, mükellef şölenlerle kutlanır. Nüfusun sayısı çok artınca, sakinler denizaşırı ülkelerde koloni kurmaya teşvik edilir, bu yüzden de dünyanın birçok yerinde yaşayan Thesmografya'lılara rastlanır.

(Nicolas Edme Restif de la Bretonne, *Le Thesmographe, ou idées d'un Honnête Homme sur un Projet-Règlement proposé à toutes les Nations de l'Europe pour opérer une Reforme Générale des Lois*, Paris, 1789)

THRAN, RÜYADÜNYA'daki Skai Nehri'nin kıyısında, BÜYÜLÜ ORMAN'ın güney sınırında kurulmuş bir şehirdir. İçeri doğru eğimli, yekpare bir parça halinde işlenmiş kaymaktaşından yapılma duvarları, aklın alamayacağı yüksekliklere uzanır. Ancak, içeride küme halinde duran kuleler –altın uçları altında bembeyaz– daha da yüksektir; öyle ki, düzlükteki seyyahlar onları bazen berrak bir şekilde parlar, bazen tepede bulut ve sis düğümlerine yakalanmış, bazen de en yüksek noktaları buharların üzerinde özgürce alev alev yanarken daha aşağıda bulutlanmış halde, gökyüzüne süzülürken görürler.

Thran'ın cümlekapıları, mis kokulu sedirden ve başka sert tahtalı ağaçlardan yapılma süslü kalyonların demirlerinin ucunda yavaşça inip çıktığı ve garip, sakallı gemicilerin bilinmeyen hiyerogliflerle işaretli varillerle denklerin üzerinde otururken görüldüğü büyük mermer rıhtımlara açılır. Thran surlarının ardında çiftlik arazisi uzanır. Burada küçük, beyaz kulübeler küçük tepeler arasında hayaller kurar ve pek çok taş köprüsü olan dar sokaklar, derelerle bahçeler arasında zarif bir şekilde, kıvrıla kıvrıla uzanır.

(Howard Phillips Lovecraft "The Dream-Quest of Unknown Kadath" *Arkham Sampler* içinde, Sauk City, 1948)

THULE, bazen de **ULTİMA THULE** denir, Atlas Okyanusu'nun kuzeyinde, Orkney Adaları'ndan gemiyle yaklaşık altı gün mesafede bir ülkedir. Thule büyük bir adadır,

Büyük Britanya'nın altı katıdır. Toprağı çoğu yerde bereketlidir, Thule'yi saran hava da deniz suyu ile oksijenin bir karışımından ibarettir.

Thule'de her yıl garip bir doğal olay meydana gelir. Yaz gündönümünde güneş asla batmaz; bunun yerine, kış gündönümü gelene kadar gökyüzünde durur. Sonra, kırk gün-kırk gece süreyle gizli kalır. Ada sakinleri bu uzun geceyi uyuyarak geçirirler, çünkü zifiri karanlıkta hiçbir şey yapamazlar.

Thule'de yaşayan birçok kabile arasında bir tanesi Scritifine'ler adını taşır. Scritifine'ler hayvanların hayatına benzer bir hayat sürdürür. Asla giysi ya da ayakkabı giymez, şarap içmez ya da toprağı ekmezler. Vahşi hayvanlar gibi, Thule ormanlarında yaşayan büyük yaratıkları avlarlar. Bazen Scritifine'ler kışları kendilerini bu yabani yaratıkların derileriyle örterler ve yaratıkların kemiklerinden, asla süt verilmeyen bebeklerini beslemek için ilik çıkartırlar. Çocuk doğar doğmaz, deri bir beşikte bir ağaçtan sallandırılır, ağzına bir parça ilik sokulur ve annesi kocasıyla birlikte ava katılmak için onu terk eder.

Başka bir kabilenin üyeleri, tapındıkları tanrı ve iblislerin çok sayıda olmasıyla bilinir; onların her taş, nehir ve ağaçta yaşadığını söylerler. Bu varlıklara, kurbanı sunakta keserek, bir ağaca kazıklayarak ya da büyük bir yarıktan aşağı atmak suretiyle, insan kurbanlar sunarlar.

Başka ve daha dost canlısı bir kabile ise, arılarının yaptığı bol miktarda baldan hazırlanan nefis bal şerbeti ya da bal ve sudan yapılan alkollü içkisi ile tanınır.

(Diodorus Siculus, *The Library of History*, İÖ 1. yy; Strabon, *Geography*, İÖ 1. yy; Procopius, *The Gothic War*, İS 4. yy)

THURİA, yeraltı kıtası PELLUCİDAR'da bir krallıktır; SARİ'nin 250 mil kadar güneybatısında, Korkunç Gölge Ülkesi'nin kıyısındadır. Hareketsiz nehirlerin boydan boya aştığı ve garip bir bitki örtüsünün musallat olduğu Thuria peyzajı ziyaretçiye tekinsiz görünecektir.

Thuria'lılar, Pellucidar'ın daha az ilkel halklarından biridir. Açılmış orman arazilerinde basit bir tarım biçimi uygularlar ve Pellucidar'lıların çoğu halen mağaralarda yaşadığı halde, onlar saz kaplı kulübelerde yaşarlar. Thuria köyleri genellikle dikdörtgen biçimindedir, kaba kütük ve iri kaya parçalarından duvarlarla çevrilidir. Kapı yoktur; duvara, geceleri içeri çekilen merdivenlerle tırmanılır.

Thuria, adını verdiği geniş ovalarda dolanan *lidi*'siyle meşhurdur. *Lidi*, vaktiyle yerkürenin yüzeyinde yaşamış otobur bir Amerikan dinozoru olan *diplodocus*'a benzer; boyu yüz ayağı bulabilir, narin boynunun üstüne kondurulmuş minik bir başı vardır. *Lidi* yavaş yürür ama her adımda katettiği mesafe çok büyük olduğu için, seyyahlar onun çabucak ilerlediğini görecektir. Thuria'lılar bu yaratıklara biner ve onları yük hayvanı olarak kullanırlar. Son yıllarda, *lidi* Pellucidar'ın diğer bölgelerine de ihraç edilmektedir.

Bu alanda *tharg* ya da dev musa da sıkça rastlanır, ziyaretçiler bu hayvanı avlamanın geleneksel yöntemini hayli hayranlık verici bulacaktır. Önce, bir adam, onun saldırmasını sağlamak için *tharg*'ın görüş alanına girer – ve *tharg* bir kez bir şeyi görüp de saldırdı mı, başını öne eğip tutturduğu rotadan sapmaz. Avcı çalılıklar arasındaki saklanma yerinden çıkar ve koca hayvanın yanı sıra koşarak yelesini yakalar, kendini onun sırtına atar. Çakmaktaşından bir bıçakla onu boynundan vurur, daha sonra sopalar ve mızraklarla *tharg*'ın işi bitirilir.

(Edgar Rice Burroughs, *At the Earth's Core*, New York, 1922; Edgar Rice Burroughs, *Pellucidar*, New York, 1923; Edgar Rice Burroughs, *Tanar of Pellucidar*, New York, 1930)

THWİL, bkz. ROKE.

TIMARHANE, Güneydoğu Pasifik'te, RİALLARO Takımadaları'nın bir parçası olan küçük adacıklar grubudur. Timarhane, takımadaların akıl hastanesi olarak kullanılır. En önemli adalar şunlardır:

Yabancılar tarafından İşgüzarlar Adası diye tanınan Meddla ya da Hayırseverlik Adası'nda propagandacılar ya da çeşitli konularda coşkulu olan kişiler yaşar.

Wotnekst ya da Tanrıyasası'nın sakinleri kendi dillerinin dünyanın evrensel dili olmasına ilişkin bir kanun çıkarmışlardır. İddialarına göre adalarının pislik içindeki izbeleri, uygarlığın merkezinin ta kendisidir. Burası takımadaların en bereketli adasıdır, mineraller ve değerli metaller açısından zengindir; vaktiyle de serveti, büyük şehirleri ve muhteşem binalarıyla diğer adaların hasedini üzerine çekmişti. Ada halkı, her biri gözde inançlarını uygulamaya koyarsa dünyanın kurtulacağı kanaatinde birleşmiştir, ama bu da onların çöküşüne yol açmıştır.

Foolgar, tepecikler üstüne konumlanmış evleri ile alçak ve bataklık bir adacıktır. Adanın ismi, "yüce soyun toprakları" anlamına gelir, çünkü bütün sakinler bir tanrının soyundan geldiklerine inanır. Kadim günlerde tapınaklar müzayedede en fazla parayı verene şecere ve nesep satarak iflası önlemişti; rahiplerin düzenlediği bu uygulama bugün de itibar görür. Ada halkı azametli ve iddialıdır, bu yüzden de yabancılar Foolgar'a "Züppeler Adası" der.

Awdyoo, herkesin uzak durduğu Gazetecilik adasıdır: yazma çılgınlarının sürgün edildiği bir karantina istasyonu. ALEOFANE dışında bütün adalarda gazeteciliğe bulaşıcı bir hastalık ya da bir tür delilik gözüyle bakılır. Sürgünler, eski silahlarının fiziksel eşdeğerlerini kullanırlar: mürekkep ve kötü kokulu renkli sıvılar fışkırtan hava tabancaları; ada, sağlığa zarar veren kokusuyla ta uzaktan seçilir. Dinleri, Örtülü Ego kültüdür.

Doymak bilmez konuşmacıların sürüldüğü Jabberoo Adası'ndan uzak durmak gerekir. Sonu gelmez tartışmaları, bütün pratik etkinliklerin ihmal edilmesine neden olmuştur.

Witlingen Adası dünyanın en kasvetli yeridir, burada nüktedan oldukları için sürülmüş insanlar yaşar. Hepsi birbirinin esprilerini bilir ve hiç durmadan tekrar eder.

Polaria, başkalarına zıt düşme kuralına göre yaşayanların adasıdır.

Grabawlia, pintilerin adasıdır.

Paranomia, kanun takıntısı olan ve zamanlarını ya sürekli dava açarak ya da kanunları tamamen gözardı ederek yaşayan sürgünlerin yeridir.

Palindicia sakinleri adaleti uygulamadıkça mutsuz olurlar ve durmadan sahte duruşmalar düzenlerler.

(Godfrey Sweven, *Riallaro, the Archipelago of Exiles*, New York ve Londra, 1901; Godfrey Sweven, *Limanora, the Island of Progress*, New York ve Londra, 1903)

TİLİBET, Siyam Körfezi'nde bir adadır, 12° kuzey enlem ve 104° doğu boylamdadır. Adada hayat normalden çok daha hızlı geçer, ömürler de çok daha kısadır. Bebekler gülerek doğar ve çok çabuk büyür – bir günlükken konuşurlar, yirmi yaşında da, kırış kırış ve bitkin halde, ölürler. Geceleri sadece bir saat uyurlar. Şimdi ile öylesine dolu oldukları için geçmişi unutur, geleceği de küçümserler. Can sıkıntısına ve deniz yolculuğuna itibar etmezler, çünkü hayat çok kısadır ve en iyi kısmını tehlikeli seyahatlerle harcamayacak kadar kıymetlidir.

Kral, orta yaşındayken seçilir (on yaşındayken), başbakan ise olgunluk çağında (on altı yaşında). Tilibet'liler, değerli taşları küçük görür, para da kullanmazlar. Erkekler karılarına tam anlamıyla itimat eder, onlar da kocalarına tamamen sadıktır.

Gereksiz herhangi bir şey yapmaya da, hayal etmeye de izin verilmez. Tilibet'lilerin sadece ekili küçük toprakları vardır, mimarileri de çok hesaplıdır. Köyleri derli toplu ve her şeyden önce pratiktir.

(Abbé Pierre François Guyot Desfontaines, *Le Nouveau Gulliver, ou Voyage De Jean Gulliver, Fils Du Capitaine Gulliver. Traduit d'un Manuscrit Anglois. Par Monsiuer L.D.F.*, Paris, 1720)

TİLKİKÖY, EŞEKENT yakınlarında, konuşan tilkilerin yaşadığı, Tilki Kral olarak anılmayı tercih eden ve resmi unvanını devlete ilişkin konulara ayıran Kral IV. Renard tarafından yönetilen bir şehir-devlettir.

Ziyaretçiler Tilkiköy'e şehrin iki ucunda bulunan, parlak renklere boyalı, tepesi tavuskuşu frizli kapıları olan geniş, törensel kemerlerin birinden girerek varır. Her kemerin merkezinde, gözlükleri ve küçük altın tacıyla Kral Renard'ın taştan başı bulunur.

Tilkiköy'deki evlerin hepsi, üzerlerinde tavuk, kaz, sülün ve hindi –tilkilerin temel beslenme düzeni– tasvirlerinin oyulmuş olduğu mermerden yapılmıştır ve her evin kapısının üstünde ev sahibinin başının bir oyması bulunur. Yolcuların heybetli taht odası ve vitrayları olan Kraliyet Sarayı'nı görmeleri tavsiye olunur.

Tilkiköy'ün, genellikle Eşekent'teki komşularını korkutmaya yarayan büyük bir ordusu vardır. Askerler yeşil ceket, sarı pantolon, kırmızı çizme giyer ve yuvarlak şapkalar ile kuyruklarına bağlı kırmızı fiyonklar takar; subaylar emirleri altındaki adamlardan ceketlerine işlenmiş altın kordonlarla ayrılır.



TİLKİKÖY'ün Kraliyet Sarayı'nda çok ince işlenmiş oyma taht.

Birlikler sivri dişli kenarları olan tahta kılıçlarla silahlandırılmıştır. Sivil halk ise çok renkli tüylerden yapılmış elbiseler giyer. Hem yiyecek, hem de elbise ve yataklar için tüy sağlasınlar diye, şehirde çok sayıda kümes hayvanı bulundurulur.

Seyyahlar, şehrin güzelliklerine rağmen dikkatli olmaları konusunda uyarılır, çünkü sakinlerin, iyi ihtimalle, güvenilmez mizaçları vardır.

(L.Frank Baum, *The Road to Oz,* Chicago, 1909)

TİRRALARİA, en yüksek noktasını dumanları tüten, Klimarol adlı bir yanardağın oluşturduğu küçük, tepelik bir adadır; Pasifik'in güneydoğusundaki RİALLARO Takımadaları'nın bir bölümüdür. Tirralaria'nın teraslı tepeleri, çiçeklenen ağaçlar ve otlarla örtülüdür; harap haldeki limana görkemli mermer tapınaklar ve minareler bakar. Kadim bir freskin kalıntılarının halen görülebildiği, yüksek kubbeli bir tapınağın harabesi özellikle dikkate değer; kimilerinin yatak odaları harabeler arasındadır.

Klimarol Yanardağı molozları yakmada kullanılır; bu görevi, aynı zamanda adanın tek üretken emeğinden sorumlu olan köleler yürütür. Kraterde, daha önceki bir uygarlığın izleri görülebilir – kubbeler, kuleler ve tapınakların parçaları. Tirralaria'da başlangıçta LİMANORA'dan gelen ve daha çok suçlular ile sosyalizme coşkuyla inananların oluşturduğu sürgünler yaşardı.

Tirralaria hükümeti komüncüdür, toplumsal hiyerarşisi yoktur – köleler hariç. Emek de yoktur –köle emeği hariç– bu yüzden de emeği örgütleme ihtiyacı yoktur. Avukatla doktor da bulunmaz, hastalar ve zayıflar, doğaya emanet edilmiştir. Toprağın ürünlerini dağıtmak için zaman zaman bir komite seçilir. Hiçbir mülk özel değildir ve insanların birbirinden çalmasına izin verilir. Ailenin varlığı sona ermiş ve bu durum çok-karılılık ile çok-kocalılığa yol açmıştır. Tirra-

laria sakinleri paçavralara bürünmüş olarak dolaşır, bunlara "Cennet'in ilkel giysileri" derler ve çoğu da toprağa kazdığı çukurlarda yaşar. Okul yoktur, çünkü okullar toplumsal eşitsizliğin simgeleri ve yuvası sayılır.

Tirralaria'nın dini çoktanrıcıdır. Evrenin, yaşamak için töze de uzama da ihtiyacı olmayan tanrılarla dolu olduğuna inanılır. Tıpkı insan vücudunun hücrelerinin bir vücut oluşturması gibi, onlar da gerçekte tek bir tanrıyı oluştururlar. Bir insan ölünce ruhu tanrı olur ve ona tanrı olarak tapınılır. Bütün erkekler rahiptir ve istedikleri yerde ibadet ederler, ya tapınakta ya da açık gök altında.

(Godfrey Sweven, *Riallaro, the Archipelago of Exiles*, New York ve Londra, 1901; Godfrey Sweven, *Limanora, the Island of Progress*, New York ve Londra, 1903)

TİSHK, Rusya'nın Ural Dağları'nda, kuytu bir Elf krallığıdır. Hakkında çok az şey bilinir, batı Avrupa Elf diyarlarının hiçbir sakini de Tishk'i ziyaret etmemiş gibidir. Ancak, Tishk'in genç kraliçesine karşı bir isyanın başını biraz militarist bir amcanın çektiği bilinir. Darbe vahşice bastırılmış, lideri idam edilmiş ve onu destekleyenler de Volga'nın ötesine sürülmüştü. Bu sürgünlerden biri olan Tamarind, sonunda Schloss DREİVİELTELSTEİN'a ulaştı ve o krallığın sakin hayatının parçalanmasından sorumlu oldu. Tamarind, cadı Baba Yaga'nın yeğeni olduğunu iddia ediyordu, ancak bu iddiasının temeli anlaşılmamıştır.

(Sylvia Townsend Warner, *Kingdoms of Elfin*, Londra, 1972)

TİTİPU, Japonya'da bir kasabadır, Efendi Yüksek Cellat vasıtasıyla Mikado tarafından yönetilir ve katı ceza yasasıyla ünlüdür. Flört eden, şehvetli şehvetli bakan ya da göz kırpanın kafası uçurulur, suçluların eşleri de, mahkûm olan kocalarının ölümünün ardından diri diri gömülür.

Titipu'da uzun süre kimsenin idam edilmeyişinden etkilenen Mikado, ayda hiç değilse bir kez birinin kellesi uçurulmazsa, Efendi Yüksek Cellat makamının feshedilmesini ve şehrin de köy düzeyine indirilmesini buyurmuştu. Bir dizi karmaşık olay sonucu, bizzat Mikado'nun oğlu az daha bu kanunun kurbanı oluyordu ama olayların mutlu bir şekilde birbirine bağlanması sayesinde kurtuldu. Bugün Titipu'yu ziyaret edecek olan seyyahlar kanunların karmaşık olduğunu, değişebildiğini ve farkına bile varmadan ölümle cezalandırılabilecek bir suç işliyor olabileceklerini unutmamalıdır.

Titipu sakinleri, yüzyılın başında İngiltere'de popüler olan Japon vazoları, kavanozları, paravanları ve yelpazelerindeki figürleri andırırlar.

(Sir William Schwenck Gilbert & Sir Arthur Sullivan, *The Mikado; or The Town of Titipu*, ilk sahnelenişi: Londra, 1885)

TİTRERSİNEKSU BATAKLIĞI, ORTA DÜNYA'nın kuzeyindeki BREE ELİ'nin doğusunda uzanan yolsuz izsiz yabanıl alanın gerisindeki bataklık bir alandır. Bu tehlikeli bataklıkta belirgin ya da emin bir yol yoktur. Buraya adını veren titrersinekler dışında, bataklıklar, doğaları belirsiz kalmış son derece gürültücü böcekler tarafından istila edilmiştir. Ancak, çıkardıkları çirkin ses, onların cırcırböceğinin kötücül akrabaları olabileceğini düşündürür.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954)

TİVALERA, bkz. HİKMET ADALARI.

TO-AT-CHİNK, bkz. MARBOTİKİN DULDA.

TOHU ve **BOHU,** KÂTİPLİK Adası yakınlarında iki küçük adadır. Adalar çok yoksuldur – ikisinde de tek bir tava bile bulunmaz. Çünkü büyük Dev Bringuenarilles, normal beslenme rejimini oluşturan değirmenler olmadığı için bütün tencereleri, tavaları, çaydanlıkları ve kazanları yedi. Sindirim sistemi bu rejim değişimiyle başa çıkamayınca çok hastalandı. Onu kurtaracak bir deva bulunamadı ve nihayet, doktorunun talimatına uyarak, sıcak bir fırının ağzındaki bir tereyağ topağını yerken boğulup öldü.

(François Rabelais, *Le quart livre des faicts et dicts du bon Pantagruel*, Paris, 1552)

TOKATLAGÖTÜR KASABASI, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Apodidraskiana eyaletindedir. Halkı, çeşitli nedenlerle kaçak olan insanlardır. Yerel bankacılık firmasının sahibi Timothy Birvarbiryok'u liderleri olarak kabul ederler. Kasasındakileri alıp kayıplara karışmış Londralı bir bankacı olan Bay Birvarbiryok, kaçırmaya değer şeylerle kaçtığı için, halktan saygı görür. Şu an beş bin hektar toprak sahibidir ve şehrin paralarını basar. Asistanı İnekiçtidağakaçtı ile birlikte, köleleri tarafından inşa edilmiş lüks bir villada yaşar.

Tokatlagötür Kasabası'nın kuralları ilginçtir. Yargıçlar, prosedürlere ilişkin sorunlar yüzünden fiziksel saldırıya uğrayabilir veya davanın sonucu hakkında bahse girmeye zorlanabilirler. Şehir hoyrat bir yerdir ve incelikli eğlenceden eser yoktur. En varlıklı üç grup, Metodist vaizler, köle sürücüleri ve kâğıt para üreticileridir. Gönüllü denetleyici gruplar, karakterini sevmedikleri ziyaretçilere, şehirden gitmelerini sağlayana dek şiddetle saldırabilir.

(Thomas Love Peacock, *Crotchet Castle*, Londra, 1831)

TOL ERESSËA ya da **TENHA ADA,** AMAN'ın doğu kıyısında, Eldamar Koyu'nda, gemi biçiminde bir adadır. Bir zamanlar ada suda sürükleniyormuş ve Vanyar ile Noldor elflerini, ORTA DÜNYA'dan Aman'a, denizi aşırtarak taşımış. Daha sonra Teleri elfleri de aynı şekilde denizi aşarak taşındılar ve onların talebi üzerine ada Eldamar Koyu'nda kök saldı ya da demirledi. Çoğu daha sonra kıyıya, Eldamar'ın kendisine gitse de, burası onların vatanı oldu.

Ada, Pelóri'de, Aman'ı koruyan dağlardaki geçitten boşalan ışıkta yıkanır ve batı kıyıları da bu yüzden yeşil ve bereketlidir.

Eldamar'ın Ak Ağacı Galathilion'un bir fidesi buraya dikilmiştir. Bu, MİNAS TİRİTH'te yetişen ve GONDOR Krallığı'nın arması halini alan Ak Ağaç'ın ilk aşısıdır. Tol Eressea'nın başlıca şehri, lambalarla aydınlatılmış rıhtımları ve büyük beyaz kulesiyle bilinen Avallóne'dir. Batıya giden gemilerin seyrinde, kulenin önemli yardımı olur.

ELENNA'daki Númenor Krallığı'nın yok edilmesinin ardından, Aman gibi Tol Eressëa da insanların erişemeyeceği bir yere çekilmiştir.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

TONDAR, bkz. PELLUCİDAR.

TORELORE, yeri belli olmayan küçük bir feodal krallıktır; ancak, Akdeniz kıyısında ya da yakınındaymış gibi görünmektedir.

Krallık, tuhaf bir görenekle sivrilir: kralların bebek doğurma vakti geldiğinde erkeklerin yataklarına çekilmeleri normaldir. Bu arada, kadınlar orduya gider ve savaşır. Bu ülkede savaş tuhaftır. Örneğin, bir düşmanı öldürmek ya da öldürme girişiminde bulunmak nazik bir hareket sayılmaz. Muharebede kullanılan normal silahlar elmalar, çürük meyveler ve taze peynirlerdir.

(Anonim, *Aucassin et Nicolette*, İS 14. yy)

TØRRENDRU, Merkezi Sibirya Ovası'nın bazen doğusunda bazen de kuzeyinde olan bir ülkedir. Ne yazık ki, Tørrendru ziyaret edilemez; eğer bir davetsiz misafir uzaktan siluetini algılar ve oraya yaklaşmaya çalışırsa, Tørrendru hemen köklerini söküp kendini başka bir yere nakleder.

Tørrendru, "uhrevi saadetle kuşatılmış" diye tanımlanmıştır. Soylu ihtiyar ağaçlar ve sayısız koru, düzlüklerini süsler; mavi göller ve kristalden farksız derelere huzur dolu gökler yansır; pastel renkli yaylalarda yemyeşil tarlalar uzanır. İklim daima mutedildir.

Tørrendru sakinleri bu dünyanın sefilleridir. Kaz Galantai ve onun, daima insanın yaratmış olduğu dehşetlerin peşinde olan kanatlı yardakçıları tarafından toplanırlar. Bu yardakçılar, şehirlerde, ölüm tarlalarında ve kavrulup kurumuş topraklarda topluca imha edilenlerin, çocukların ve hayvanların, kendi kırılganlıklarının masum kurbanlarının enkazını arar.

Tørrendru, birbirini izleyen bilge efendilerin idaresi altında, ezelden beri var olmuştur. Uzun yıllar boyunca hükümet, şimdi bir çırağın gelmesini bekleyen Ormancı Quasso'nun elinde kalmıştır. Hükümette bir değişiklik beklendiği için, ziyaretçilerin yola çıkmadan önce durumu kontrol etmeleri salık verilir.

(Izaak Mansk, *The Ride of Enveric Olsen*, Londra, 1999)

TOTANHO'LAR ÜLKESİ, OZ'un Küpçükler Ülkesi'nin sınırında bir kum çölüdür. Bölgedeki tek bitkiler, altlarında tepesi üstü dönmüş çaydanlıklara benzeyen tuhaf dairevi nesnelerin bulunduğu seyrek palmiye ağaçlarıdır. Bunlar alanın sakinleri olan Totanho'ların evleridir.

Totanho'lar minik koyu renk tenli bir halktır. Kıpkırmızı saçları kafalarında dimdik durur ve bellerine doladıkları hayvan derileri ile el ve ayak bileklerine taktıkları bilezikler dışında, çıplak dolaşırlar. Kolye ve sallantılı küpe de takarlar.



TOTANHO'LAR ÜLKESİ'nde barınaklar.

Totanho'lar daha çok gece insanlarıdır ve günün parlak ışığından kaçınırlar. Geceleri ayın altında oynayıp dans etmek için daire şeklindeki meskenlerinden dışarı fırlarlar. Muzip ve bazen de saldırgan bir halk olmalarına rağmen, oyunlarına katılmaya istekli olan kimseye zararları dokunmaz. Oz'un diğer halkları hakkında pek az bilgileri var gibidir ve kendi kumlu çöllerini terk etmeye en küçük bir eğilim bile göstermezler.

(L. Frank Baum, *The Patchwork Girl of Oz*, Chicago, 1913)

TRACODA, Pasifik Okyanusu'nda, yılan etiyle beslenen mağara insanlarının yaşadığı bir adadır. Bu insanlar konuşmaz, yedikleri yılanlar gibi tıslarlar.

(Sir John Mandeville, *Voiage de Sir John Maundevile*, Paris, 1357)

TRALDRAGDUBB, bkz. LUGGNAGG.

TREMENES, ARCHAOS'un başşehridir.

TRİNQUELAGE, Fransa, Provence'taki Ventoux Dağı'nın yamaçlarında ortaçağdan kalma bir şatodur. Vaktiyle Trinquelage lordlarının meskeni olan şato, masif taştan inşa edilmiştir. Hendeği geçtikten sonra ziyaretçi ilk avluya gelecek, oradan da, belki şatonun en ilginç özelliği olan şapele girecektir.

Trinquelage, birkaç hayaletin uğrak yeri haline gelmiştir. Özellikle Noel'de, taşların içinden tekinsiz bir ışık parıldar; bölgenin ayine giden insanları, görünmez mumlarla aydınlatılmış şapelin içinde birinin hareket ettiğini görebilirler. Gece yarısı avlu nakışlı elbiseler giymiş güzel hanımlar ve şık giysili beylerin hayaletleriyle dolar. Hayali bir kürsüden küçümen, ihtiyar bir hayalet bir kitaptan bir şeyler okur, ama söylediğinin tek sözcüğü bile anlaşılmaz. Bu hayaletin, üçüncü Noel ayini sırasında hindi dolmasını İncil okumaya tercih ettiği için (Noel yemeğini daha erken yemek için ayini kısaltmıştı) ebediyen lanetlenen, Trinquelage'lı bir papazın ruhu olduğu söylenir. Trinquelage'da yılın her günü soğuk bir rüzgâr eser.

(Alphonse Daudet, *Lettres de mon moulin*, Paris, 1866)

TRİSOLDAY, Solucan-adamların çok büyük yeraltı krallığıdır. Solucan-adamların göğüsleri insan göğsüdür, ama vücutlarının alt tarafı solucan gibidir. Ya yerde sürünürler ya da kendilerini havaya atmak için ellerini kullanarak büyük sıçrayışlarla hareket ederler. Uzun, sivri burunları ve küçük gözleri vardır, derileri ise yılan derisi gibi pulludur; erkeklerin yüzü kırmızı, dişilerinki sarı olur. Solucan-adamların tünel kazma konusunda köstebekler gibi dikkate değer bir yeteneği vardır.

Trisolday sakinleri, azman bir solucan olarak gösterilen büyük *Ver-Fundver-Ne*'ye tapar ve inanç sahiplerinin dış dünyaya girmesine ve gün ışığını görmesine izin verilmekle ödüllendirileceğine iman ederler. Öte yandan, günahkârlar ise ebedi karanlığa mahkûm olacaktır. Tapınakları bilinmeyen bir maddeden inşa edilmiş ve sütunlarla desteklenen büyük bir yapıdır. Binanın gövdesi, *Ver-Fundver-Ne*'nin dev bir figürünün uca doğru incelen, çatallı kuyruğu şeklindedir.

İç odalar, yerin altında bulunan en değerli maddelerle süslenmiştir. Belki de içlerinde en etkileyici olanı, mücevherlerle süslenmiş şeffaf taşlardan sıra sütunları olan kare biçimindeki kubbeli odadır. Tapınağın arkasında geniş bir mağaralar ve tüneller labirenti uzanır. Eğim yaparak bir cıva nehrine inen bu mağaralardan biri, erkeklerle kadınları gösteren bir alçak kabartmayla süslenmiştir; bu alçak kabartmanın kökeni belirsizdir.

Trisolday seçimli bir monarşidir, kralın –*Za-Ra-Ouf*– gücünü Büyük Konsey ya da *Kin-Zan-Da-Or*'daki ihtiyar heyetinin gücü dengeler. Dengeli güçler sistemi, Trisolday'in kayıtlara geçen ilk kralı tarafından başlatılmıştır. İhtiyar heyeti hükümdarı seçer ve hukukun muhafızları görevini yerine getirirler; zorba olma belirtileri gösteren herhangi bir kralı tahtından indirebilirler. Kral, seçilmeden önce, bir keşif seyahati yapıp yeni harikalar bularak görevine layık olduğunu kanıtlamalıdır.

Trisolday yasalarına göre, Solucan-adamlar başka halklarla ittifaka giremez. Ziyaretçiler, krallığa giren bütün yabancıların –onlara *Tumpigand*'lar denir– yok edilmesi gerektiği konusunda uyarılır. Ancak insanların, Solucan-adamlara daha fazla benzesinler diye, kol ve bacaklarının kesilme ihtimali de vardır. Kesilen bu kol ve bacaklar, büyük törenle yakılır. Bu kesme ameliyesine rıza gösterenler, *Ver-Fundver-Ne* tarafından kabul edilir hale gelir. Geçmişte insanlar bazen kraliyetin vahşi hayvanlar koleksiyonunda görülmeye değer garip şeyler olarak saklanırdı. Ancak kayıtlarda, kol-bacak kesilmesine rıza gösteren insan olayına rastlanmaz.

Hayatı, ister insan ister Solucan-adam olsun, biri tarafından kurtarılan bir Solucan-adam, hemen kurtarıcısının kölesi olur. Kölelik yemini, kendisine yemin edilen kişinin yüzüne tükürük bulaştırarak yapılır.

Solucan-adamların başlıca besini, leziz bir yiyecek sayılan kızarmış salyangozlardan oluşur. Bölgenin hayvan varlığı arasında hızla hareket eden solucanlara binen dev karakurbağaları da vardır; karakurbağaları, Solucan-adamların geleneksel düşmanıdır. Dış mağaralarda bazen köpek gibi bir yaratığa rastlanır – eşek kadar büyüktür ama bir geyiğin zarafetine sahiptir ve siyah benekli mavi bir postu vardır. Solucan-adamlar bu yaratıktan çok korkar. Yeraltı nehirlerinde uçamayan kırmızı ve siyah su kuşları yaşar. Ördek gibi paytak paytak yürür, biraz yeryüzündeki güvercinler gibi dem çeker ve içi boş ağaçlara yuva yaparlar. Vücutlarının sadece üst kısmı tüylüdür, karınları pulla kaplıdır. Ayrıca şahmaranlar ve dikenli dilli ejderhalar da vardır.

Trisolday'in dış dünya ile teması son derece kısıtlı tutulmuştur. Krallardan biri törensel keşif seyahati sırasında AMPHİCLEOCLES KRALLIĞI'na uğramış ve sonunda kollarıyla bacaklarının kesilmesine ve evlenmeye razı etmek umuduyla Prenses Ascalis'i kaçırmıştır. Prensesin babası kızının izini Trisolday'a kadar sürmüş ve Solucan-adamların Kralı'nı tahtından indirme yolunda bir kumpasa karışmıştı. Sonunda bu kumpasın ortaya çıkışını izleyen ayaklanmalar sırasında öldü. Ascalis'in kederini dindirip sevgisini kazanmaya çalışan kral, babası için halen görülebilen bir mozole yaptırdı; insan şeklinde yapılmış ve dört Solucan-adamın devasa heykellerinin desteklediği renkli taştan koca bir yapı. Ascalis, Trisolday'den, ABDALLES KRALLIĞI'nın veliahtı Mocatoa tarafından kurtarıldı.

Trisolday'i ziyaret etmeye kararlı olan seyyahlar, bu ülkeye varmanın tek yolunun Abdalles Krallığı'ndaki derin bir çukur olan Houzail'in dibinden giden tüneller vasıtasıyla olduğu konusunda bilgilendirilir.

(Charles Fieux de Mouhy, *Lamekis, ou les voyages extraordinaires d'un Egyptien dans la terre intérieure avec la découverte de l'Isle des Silphineds, enrich des notes curieuses*, Lahey, 1735)

TRİSTE-LE-ROY, yeri halen belirlenmemiş bir şehrin güneyinde bulunan bir mülktür. Bahçede bol miktarda yararsız simetri örneği vardır: bir Diana başka bir Diana'yı, bir balkon başka bir balkonu dengeler; ikiz bir sahanlık ise bir ikiz tırabzanı. Aynı ilkeye –yani, aynaların simetrisi– göre tasarlanmış evin üzerinde ise, bir gözcü kulesi yükselir.

Triste-le-Roy'a ulaştığı bilinen tek seyyah, bunu üç cinayet işleyerek yapmıştır. Bu cinayetlerin ilkinin kurbanı, 3 Aralık'ta, Hôtel du Nord'da, *Kabala'nın Savunulması*, Robert Fludd'un *Felsefenin İncelenmesi*, *Sepher Yezirah*'ın sözcüğü sözcüğüne bir çevirisi, *Baal Shem*'in bir biyografisi, bir *Hasidim Tarihi* ve (Almanca) ithaflı-imzalı bir *Tetragammaton*'a sahip olan bir haham oldu. İkinci cinayet hemen sonraki Ocak ayının 3'ünde, Rue de l'Ouest'teki bir boya tacirinin dükkânının önünde işlendi. Hayali olan üçüncü cinayet ise Şubat'ın 3'ünde, şehrin doğusundaki Rue de Toulon'daki bir kabarenin önünde meydana geldi.

Bu üç mekân –Hôtel du Nord, boyacının dükkânı ve Rue de Toulon'daki kabare– Triste-le-Roy'a girişi sağlayan mistik eşkenar üçgenin köşelerini oluşturur. Bundan sonra seyyaha kalan tek şey, Tanrı'nın gizli adını bilmek (dört harflidir) ve bir pergel ve pusulayla, üçgenle birlikte kusursuz bir baklava biçimi oluşturacak dördüncü bir noktayı çizmektir. Bu dördüncü nokta, seyyahın bitmez tükenmez bir okaliptüs kokusu içinde kendi ölümüyle karşılaşacağı yerdir.

(Jorge Luis Borges, "La Muerte y la brújula", *Ficciones*, Buenos Aires, 1956)

TROL KRALLIĞI, Norveç'in ortasındaki Dovre Fjell Dağları'ndadır. Burası çeşit çeşit trol, *browny* ve goblinin yurdudur. Belki de krallığın en acayip sakini, şekli ya da biçimi olmayan Büyük Boyg adlı azman, görünmeyen troldür. Varlığının tek elle tutulur işareti, çevresinde ortaya çıkan yapışkan madde ve saçtığı genel küf kokusudur. Büyük Boyg savaşmaz, ama düşmanlarına karşı tatlılıkla zafer kazanır ve kilise çanlarını duyar duymaz ufalarak hiçliğe karışır. Beyaz gece takkesi takmış domuz başlı trollere sık sık rastlanır. İki başlı troller artık ender bulunuyor, üç başlı cinsinin ise nesli tükenmiş gibi görünüyor.

Troller her şeyi olduğu gibi gördükleri halde, normal görüşlü seyyahlar Trol Krallığı'nda her şeyin ikili bir biçimi ya da niteliği olduğunu fark edecek. Örneğin, seyyah, arp çalan güzel bir kızı bir bağırsak telini toynağıyla tıngırdatmaya çalışan bir inek olarak, ya da dans eden bir kızı dans etmeye çalışan ama asla başaramayan kısa çoraplı bir dişi domuz olarak görebilir. Her şey aynı zamanda siyah ve beyaz, çirkin ve güzel görünür. Krallığı vaktiyle yöneten trol kral bir keresinde, her şeyi mükemmel olarak görsün ve böylece gerçek bir trol olabilsin diye bir ziyaretçinin sol gözünü oymayı teklif etmişti.

Troller geceleri yaşayıp gün ışığından kaçınsalar da, bölgenin insan sakinleri ile belirli bir temasları vardır. Örneğin Trond trolü, dağlarda sığırları güden kızlarla sevişir; sabık trol kralının kızı da, dağlarda rastladığı Peer Gynt diye bir adamla evlenmişti.

Din meselelerinde, inanç sahibinin tavırları ve giysileri krallık göreneklerine uyduğu sürece, her inanç hoşgörüyle karşılanır. Troller normalde kuyruklarına ipek fiyonklar takar; ziyaretçiler alev rengi bir fiyonk almanın bir şeref olduğunu bilmelidir.

Troller biraz egoist yaratıklardır, "Trol, kendin için ol – yeter" şiarıyla yaşarlar. Bu yüzden de krallıkta hayır işleri, tasarruf bankaları ya da imarethane yoktur.

Trollerin yetiştirdiği öküzlerin bal ve sulu alkollü bir içki verdiğini, ineklerin ise efendileri için kek yaptığını görmek, çiftçilikle ilgilenen seyyahların dikkatini çekecektir.

(Henrik Ibsen, *Peer Gynt*, Kristiania, 1867)

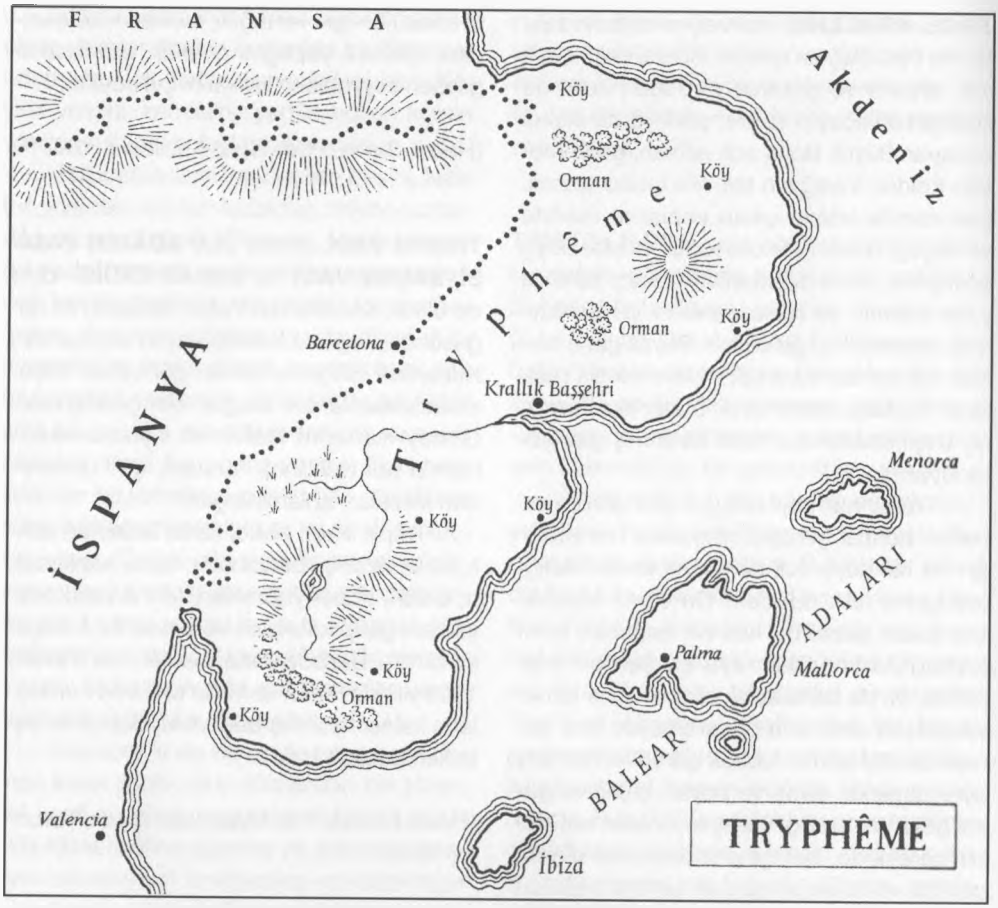
TROPİK VADİ, ayrıca **ÖLÜ ADAMIN VADİSİ, BAŞSIZ VADİ** ve **ESRAR VADİSİ** diye de bilinir; Kanada'da, Yukon Bölgesi'nin doğusunda, İngiliz Colombia'sının kuzeyinde, Kuzeybatı Bölgeleri'nin en güneybatı köşesinde, Mackenzie Dağları'nın göbeğinde, Güney Nahanni Nehri'nin kıyılarındadır. Nehrin adı Nahanni, "oradan, çok uzaklardan insanlar" anlamına gelir.

Tropik Vadi, ebedi karlar arasında saklı, sıcak ve yeşil bir vahadır; sıcak kaplıcaları, sisleri, tropik yaprakları, tarihöncesi hayvanları, garip kabileleri ve beyaz bir kraliçesi vardır. Burada kafa avcıları da vardır; 1908 yılında Frank ve Willie McLeod kardeşlerin kafası kesilmiş bedenleri, bahçede yatarken bulunmuştu.

(Pierre Berton, *The Mysterious North*, Toronto, 1956)

TRYPHÊME, Akdeniz kıyısında, Balear Adaları'nın karşısında, Fransa ile İspanya arasında bir krallıktır. Kuzeybatıda Pireneler'den güneydoğuda Akdeniz'e kadar inen, pek çok ormanı olan bereketli bir ülkedir; kırmızı kiremit damlı evleri ve ücra çiftlikleri olan birkaç köyü vardır. Baştaki Kral Pausole'ün inşa ettiği Kraliyet Sarayı, Grek-Bizans tarzındadır; özellikle Grek kolonlarıyla desteklenmiş cephesiyle dikkati çeker. Kraliyet Parkı çevresindeki ormanda kubbeli damları olan, mermer kolonlar üzerine oturtulmuş küçük açık tapınaklar ile heykeller ve suni çağlayanlar vardır.

Tryphême'de, kral mutlak bir hükümdardır. Krallığın en güzel kadınlarından oluşan üç yüz altmış altı kişilik bir haremi vardır; her güne en az bir kişi. Bu düzenleme,



saraylı hanımlara da uygun geliyor gibidir, kralı ancak artık yıllarda gören üç yüz altmış altıncı hariç. Tryphême yasaları iki tanedir: komşularını rahatsız etme ve Bir Numaralı Yasa'ya uyduğun sürece, ne yaparsan yap. Tryphême halkı mutludur, riyakârlıktan uzaktırlar, zevkleri nedeniyle utanç duymadan yaşarlar; kişisel özgürlüklere tamamen saygı gösterilir. Kral Pausole'ün örneği hevesle izlenir: çok az sayıda karar alınarak geçecek sakin, halinden memnun bir hayat. Ancak, bir karar gerektiği zaman da aceleyle verilmez ve uygulanması daha sonra uzun süre alabilir.

Kadınlar başlarına sarı bir eşarp takar, ayaklarına gümüş sandaletler giyerler; bunların dışında çıplak dolaşırlar. Hava daima mükemmeldir. Nedense coğrafyacılar bu mutlu ülkenin varlığını saklamaya çalışmıştır, pek çok haritada denizin bir parçası olarak görünür.

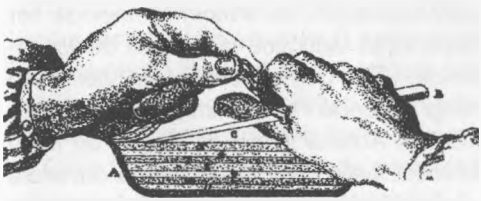
(Pierre Louÿs, *Les Aventures du Roi Pausole*, Paris, 1900)

TSALAL, Güney Kutup Dairesi'nin ötesinde, enlemi 83°20' güney, boylamı 43°5' batı olan bir adadır. Kuzgun siyahı bir denizdedir ve yedi başka adayla çevrilidir. Kıyı diktir, iç taraflar sık ormanlarla kaplıdır. İklimi yumuşaktır –bu enlem için inanılmaz bir şey– ve etrafındaki denizde de buz yoktur. Kayalar hacimleri, birçok koyu renkleri ve

katmanlaşmalarıyla olağandışıdır. Bitki örtüsü bile, dünyanın diğer yerlerinin hepsinden farklıdır. Tsalal suları da kendine özgüdür. İçilebilirler ama, suda eritilmiş arapzamkı kıvamındadırlar. Su akarken göze, şanjanlı ipek gibi, morun birçok tonunu sunar ama eğer bir kâseye konursa sıvının her biri farklı renkte olan birçok ayrı damardan oluştuğu görülür. Bu damarlar birbirine karışmaz ve farklı zerreler arasındaki yapışma kusursuz olduğu halde, damarlar arasında kusurlu kalır. Eğer bir bıçağın keskin tarafı ortasından sokulursa, su hemen üzerine kapanacaktır ama eğer bıçak incelikle iki damar arasına sokulursa mükemmel bir ayrılma sağlanacaktır ve damarlar hemen bir araya gelmeyecektir.

Ada sakinleri abanoz siyahıdır ve kalın, yün gibi saçlarını uzatırlar. Ortalama Avrupalı kadar uzundurlar ama çok daha kaslı ve sağlam yapılıdırlar. Çıplak dolaşırlar, sadece savaşçılar koyu renkte, bilinmeyen bir hayvanın kalın, yumuşak derisini büyük bir ustalıkla vücutlarına dolar. Koyu renk tahta sopalarla, çakmaktaşı başlı mızraklar ve sapanlarla silahlanırlar. Hayli zayıf bir tasarımı olan evleri, Klok-Klok dedikleri bir köyde toplanmıştır. Meskenlerinin çoğu, kara taştan dik bir duvarın içine kazılmış küçük, sığ mağaralardır. Diğerleri topraktan yaklaşık dört ayak yükseklikte kesilmiş, üstüne yerlilerin barındığı, gevşek katlar halinde sarkan siyah bir deri atılmış bir ağaçtan oluşur. Başka evler, solmuş yaprakları hâlâ üzerlerinde duran bir balçık setine karşı kırk beş derecelik bir açıyla yaslanması sağlanmış ve belirgin bir şekil olmaksızın beş ya da altı ayak yüksekliğe ulaşacak şekilde yığılmış kaba dallar vasıtasıyla yapılır. Kimi ise yerde açılmış ve dallarla örtülmüş çukurlardan ibarettir. Birkaç tanesi de dik duran çatallı dallar arasında yapılır, üst kısım kısmen kesilir ki, alttakinin üstüne eğilsin ve böylece hava koşullarına karşı daha kalın bir barınak sağlasın.

Adanın hayvan varlığı hayli tuhaftır. Ehli hayvanlar arasında, vücut yapısı ve burnuyla bildiğimiz domuza benzeyen büyük bir yaratık vardır. Ancak kuyruğu tüylüdür ve ince bacakları, antilop bacakları gibidir. Hareketleri son derece beceriksiz ve kararsızdır, koşmaya neredeyse hiç yeltenmez. Benzer başka hayvanlar da vardı ama bedenleri daha uzundur ve kara yünle kaplıdırlar. Yerlilerin başlıca yiyeceğini, aralarında bir tür ördek, kara sümsük kuşları ve et yemeyen bir şahinin de bulunduğu çeşit çeşit ehli kuş oluşturur. Yerliler dönem dönem deniz istikametinde uçan ama mutlaka köylere dönen kara albatrosu da ehlileştirmiştir. Bol miktarda balık ve kaplumbağa vardır. Adadaki yılanlar, korkunç görünüşlerine rağmen yerlileri korkutmaz, bu yüzden de muhtemelen zehirli değildirler. Kara albatrosun yuvasını yaptığı güneyde pek çok *biche-de-mer* bulunur.



TSALAL'ın sularını ayırma yöntemi: Su bir kâsede toplanır (A), bıçak sağ elde tutulur (B) ve damarlar arasına sokulur (C).

Tsalal'a ulaştığı bilinen tek sefer heyeti, 19 Ocak 1828'de Liverpool'dan hareket eden *Jane Guy* adlı uskunayla gelendir. İki kişi hariç, heyetin bütün üyeleri kıyıma uğratılmıştır. Nantucket'lı Bay Gordon Pym, adanın içlerinde bazı uçurumlar keşfetmişti. En doğudaki uçurumun en doğuya uzanan ucunda Bay Pym oymalar bulmuştur. Bunların bir kısmı, Etiyopya dilindeki fiil kökü "karanlık(ta) olmak"ı tamı tamına kopya eder, ki "gölge" ya da "karanlık" gösteren bütün sözcükler bundan türer; "beyaz olmak" anlamına gelen Arapça fiil kökünü de bulmuştur, ki "ışık" ya da "saflık" anlamına bütün sözcükler bundan türer; son olarak Mısır dilinde "güney bölgesi" anlamına gelen bir sözcük ile birlikte güneyi gösteren bir insan figürü. Adada pek az şeyin beyaz olduğunu, sakinlerin daha bu rengi görünce deh-

şete kapıldığını ve adanın güneyinde her şeyin siyah olduğunu fark etmek de ilgi çekicidir. *Jane Guy* mürettebatının, derilerinin rengi yüzünden yok edilmiş olmaları mümkündür. Adanın adının dilbilimsel bir incelenmesi, belki de iç taraflarındaki duvarlara onca esrarengiz şekilde yazılmış karakterlerle bir bağlantıyı ortaya çıkaracaktır.

(Edgar Allan Poe, *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*, New York, 1838)

TUNÇ ŞEHRİ, Magrib'in belirlenmemiş bir bölgesinde, muhtemelen Büyük Sahra'nın batısında ölü bir şehirdir. Müminlerin Emiri, Halife (İS 685-705) Abdülmelik bin Mervan'ın düzenlediği bir keşif ekibi tarafından keşfedilmiş ve incelenmiştir. Halife Şam'da bulunan sarayındaki bir şölende, balıkçıların sık sık Davud oğlu Süleyman'ın mührüyle mühürlenmiş pirinç şişeler buldukları deniz kenarında bir yerden söz edildiğini duymuştu. Mühür kırılınca, göklere mavi bir duman yükseliyor ve korkunç bir ses: "Nedamet! Nedamet! Ey Tanrı'nın Peygamberi!" diye haykırıyordu. Hazreti Süleyman'ın şişelere cinleri hapsettiği, sonra da bu şişeleri okyanusa fırlattığı biliniyordu. Halife bunu duyunca bu şişeleri görmeyi çok istediğini belirtti ve Emir Musa bin Nusayr'a çıktıkları yeri bulmasını emretti. O sıralar Magrip'e hükmetmekte olan Emir, kör bir bilge olan Abdüssamed'e danıştı. Abdüssamed, çok seyahat etmiş, çöllere, boş arazilere ve denizlere, bunların sakinleri ile harikalarına, ülkelerle bölgelerine aşina olan bilgili bir adamdı. Kör adamın rehberliğiyle Emir ve keşif heyeti dört aylık bir yolculuğun ardından, denizin kıyısındaki, otlar ve pınarlarla çevrili kente geldi. Seyyahlara geceyi burada geçirmeleri tavsiye olunur.

Biraz daha ileride, ziyaret edilmesi gereken bir saray vardır. Açık bir kapı, renkli mermerden geniş iki basamağa gider; girişin tepesinde de, üzerinde kadim Yunancayla insani şeylerin zaafına ilişkin bir yazı bulunan bir levha vardır. Tavanlar ve duvarlar altın, gümüş ve değerli taşlarla süslüdür. Issız sarayın ortasında, dört yüz mezarla çevrili muazzam, kubbeli bir oda bulunur. Altın çiviler kakılmış sandalağacından sekiz kapısı çeşitli mücevherlerden yapılmış yıldızlarla bezelidir. Odanın içinde korkunç görünüşlü uzun bir mezar vardır. Üzerindeki demir Çin tabletinde, dört bin atı olan, bin kızla evlenen, kendisine bin çocuk bahşedilen, bin yıl yaşayan ve dünyadaki hiçbir kralın elde edemediği kadar servet sahibi olan Büyük Şeddad bin Âd'ın oğlu Kuş'un hayatının ölümle sonlandığı ve burada gömülü olduğu yazılıdır. Ziyaretçiler üzerinde şunların yazılı olduğu muhteşem kaymaktaşı bir masanın da eksik olduğuna dikkat etmelidir: "Bu masada tek gözlü bin kral yemek yedi, iki gözü de sağlam olan bin kral da yedi. Hepsi bu dünyayı terk etti, mezarlıklarla mezarlara yerleştiler." Bu mobilya, bizzat Emir'in kendisi tarafından kaldırılmıştır.

Saraydan çıkan ziyaretçi, üç günlük bir yürüyüşün ardından, üzerinde tunç bir atlının durduğu yüksek bir tepeye gelecektir. Atlı elinde geniş ve parlak bir ucu olan bir mızrak tutar, mızrağın üstünde şunlar yazılıdır: "Ey bana gelmiş olan sen, eğer Tunç Şehri'ne giden yolu bilmiyor isen, atlının elini ov ve o dönecek ve sonra duracak ve her hangi yönde durmuş ise, o yön seni Tunç Şehri'ne götürecek." Seyyah bu talimata uyup geniş kırlık bir bölgede yolculuğuna devam ederek içinde koltuklarına kadar gömülü, muazzam iki kanadı ve aslan pençeli iki insan kolu olan birinin durduğu siyah taştan bir dikmeye gelecektir. Bu kişinin başındaki saç, at kılı gibidir; üç gözünden ikisi yanan kömürdür, alnındaki üçüncü gözü ise bir vaşak gözünü andırır. Yaratık bir cindir, Hazreti Süleyman tarafından bu şekilde cezalandırılmıştır; Tunç Şehri'ne giden yolu gösterecektir.

Tunç Şehri'nin yirmi beş kapısı vardır, bu kapılar görülmez ve sadece içeriden açılabilir. İki yanında iki tunç kulenin olduğu şehir surları siyah taştandır. Ziyaretçi içeri gi-

rebilmek için Emir Musa bin Nusayr'ın talimatını yerine getirmelidir. Tahtadan bir merdiven yapılmalı, demir levhalarla kaplanmalı ve sonra da sura dayanmalıdır. (Böyle bir merdivenin yapımının yaklaşık bir ay alacağını unutmayın.) Sur duvarına çıkınca ziyaretçiler şehrin içinde on güzel hanım görür, bu hanımlar elleriyle sanki "Gel bize" der gibi işaretler yaparlar. Bu işaretlere itibar edilmemelidir, çünkü duvardan atlamak ölümcül olabilir. En iyisi sur boyunca tunç kulelerden birine doğru yürümektir. Ziyaretçi burada, görünürde açacak bir şeyi olmayan iki altın kapı görecektir. Ancak kapılardan birinin ortasında tunç atlının aşina sureti vardır. Ziyaretçi, atlının gövdesinin ortasındaki bir çiviyi on iki kere çevirmelidir; bunun üzerine kapı yüksek bir sesle açılır.

İçeride birkaç tane güzel ahşap sıra vardır. Bu sıraların üzerlerine, tepelerinde şık kalkan, keskin kılıç, gerilmiş yaylar ve tırtıklı oklar asılı birkaç ölü insan yatar. Ziyaretçiler bu cesetlerin en yaşlı görünenine yaklaşmalı ve giysilerinin altından deste anahtar almalıdır. Bu anahtarlar hem muazzam köşkleri ve parıldayan kubbeleriyle şehre giden demir kapıları, hem de kristal nehirlerin kıyılarına yapılmış birçok malikânenin kapılarını açar. Burada, ipek yataklarda daha da fazla sayıda ceset yatar, ta pazaryerinin içine kadar. Ziyaretçi dükkânları açık, tacirleri ölü bulacaktır. Böyle dört pazardan –ipek pazarı, mücevher pazarı, sarraf pazarı ve parfüm pazarı– sonra, ziyaretçi açılmış sancakları, çekilmiş kılıçları, gerilmiş yayları, altın ve gümüş zincirlerle asılmış kalkanları ve kırmızı altınla kaplanmış miğferleriyle, garip şekilde inşa edilmiş bir saraya gelecektir.

Sarayın tam ortasında altın ve gümüşle süslenmiş dört büyük ve muhteşem odası olan bir salon vardır; salonun ortasında, üzerinde sırmalı dibadan bir sayvan bulunan, kaymaktaşından yapılmış büyük bir havuz yer alır. İlk odada altın, gümüş ve değerli taşlar vardır; ikincisi dünyanın dört bucağından silahlarla doludur; üçüncüsü mücevherlerle bezenmiş silahlarla doludur; dördüncüde de yemek içmek için değerli kaplar vardır. Fildişi ve abanoz kakmalı bir kapıdan geçen ziyaretçi, mermer döşeli, yabani hayvan ve kuş resimlerinin bulunduğu işlemeli perdelerle süslenmiş bir geçide gelir. Geçit bir odaya girer, bu oda parlatılmış mermer ve incilerle öylesine süslenmiştir ki, bakan kişi akarsudan yapıldığını hayal edebilir. Odanın içinde kırmızı altından büyük bir kubbe, zümrüt ayaklı kuşların tuttuğu sırmalı dibadan bir köşkü örter. Her kuşun altında bir havuz üzerine yayılmış parlak incilerden bir ağ vardır, havuzun eşiğinde de mücevherlerle bezeli, üzerinde güzel bir kızın yattığı bir kanepe durur. Ziyaretçiler, kızın öldükten sonra çıkarılan ve altına cıva konan gözlerine dikkat etmelidir. Şimdi, çukurlarına yeniden konmuş olan bu gözler, hayatın gerçekten korkunç bir izlenimini aktarır. Kanepenin ayakucundaki altın bir tablet, Tunç Şehri'nin sırrını açıklar ve biraz Arapça bilen bütün ziyaretçiler tarafından dikkatle okunmalıdır. Tablette, Amalek'lilerin kralının kızı Tedmür'ün saltanatı sırasında Tunç Şehri'nin nasıl kıtlık ve kuraklığa uğradığı anlatılır. Yedi yıl göklerden hiç yağmur yağmamış ve şehir sakinleri için hiçbir ot bitmemiş. Elde bulunan yiyecekleri yedikten sonra kraliçe, efsanevi servetini yiyecek bir şeylerle değiş tokuş etmek için her yere haberciler yollamış. Ama haberciler bir şey bulamamışlar ve bütün hazinelerle şehre geri dönmüşler. Kraliçe, servetini halkına açmaya, şehrin kapılarını kilitlemeye, kendini Tanrı'nın iradesine teslim etmeye ve halkıyla birlikte açlıktan ölerek, inşa ettiklerini ve kıymet verdiklerini servetin boşluğuna ebedi bir anıt olarak geride bırakmaya karar vermiş.

Ziyaretçiler Tunç Şehri'nin hazinelerini biraz azalmış bulacaklardır, çünkü Emir ve adamları sonunda KARKAR DENİZİ'nde cin şişelerinin ortaya çıktıkları yeri bulduktan sonra bu servetten develerinin taşıyabildikleri kadarını yüklenip kendi ülkelerine götürmüşlerdir.

(Anonim, *The Arabian Nights*, İS 14-16. yy)

TUPİA, MARDİ TAKIMADALARI'na dahil küçük bir adadır, yüzyıllardır burada kimse yaşamamıştır. Bu adaya ilişkin olarak tuhaf bir efsane vardır, komşu adalara da yayılmıştır. Derler ki bir milyon mehtap önce bu adada sadece birkaç inç boyunda olan bir minik insanlar ırkı yaşarmış. Bedenleri ipek kadar yumuşak ince bir kürkle kaplıymış, saç yerine de çok narin lanseolat yaprakları uzatırlarmış. Erkeklerin saçları kısaymış ama kadınlar çiy ile sulayarak uzatırlar ve sonra da kırmızı tüylü minicik böcek-kuşlara onların yelelerinde yuva kurmayı öğretirlermiş. Böylece kuşların şarkıları ile yaprakların hışırdamasının tatlı müziği içinde dolaşırlarmış. İngiltere'de, on dokuzuncu yüzyıl sonlarına doğru ürkek bir ihtiyar aynı sistemden sakalını süslemek için yararlanmıştı – bir noktada sakalında iki baykuş, bir tavuk, dört tarlakuşu ve bir çalıkuşu vardı.

Efsaneye göre, Tupia kızları âşıklarına sarılmaz, onları sebze saçlarından tutardı. Çok gençken saçları çiçek açardı, buna çöküşün kesin bir işareti gözüyle bakılırdı. Bir kez tamamen çiçek açtılar mı, genç kızlar ölürdü. Ama ottan saçları mezarlarında ebediyen büyür ve çiçek açar.

(Herman Melville, *Mardi and A Voyage Thither*, New York, 1849; Edward Lear, "There was an Old Man with a beard", *A Book of Nonsense*, Londra, 1846)

TUROİNE, MİSPEC KIRI'nın kıyısında küçük özgür bir şehirdir, hem kara, hem beyaz büyü sanatlarına pek düşkündürler. Şehirdeki bütün binalarda yıldız, beş uçlu yıldız, üçgen ve burç işaretleri vardır ve üzerleri hanımelleri, uzun ve beyaz zambaklar, kara gelincikler ve öldürücü itüzümü ile örtülmüştür.

Şehrin varoşunda, büyük kara bir kitaba kara kalemle yazan bir sfenks oturur. Öyle uzun zamandır orada oturmaktadır ki, yarı yarıya kızıl kumlara gömülmüştür. Sfenksle-rin cinsiyeti belirsizdir, onun için de kendisine Sir ya da Madam diye hitap edilebilir.



TUROİNE şehrinin varoşunda, kitabının ilk paragrafını mükemmelleştirmeye uğraşan sfenks.

Eğer sorulursa, her türlü hareket ve etkinliğin beyhudeliğini keşfettiği için hareketsiz kaldığı yolunda bir açıklamada bulunacaktır. Sfenks hâlâ kitabını yazmaya çalışmaktadır, ama hâlâ, sonra ele alınacak her şeyi özetlemesi tasarlanmış ilk paragrafıyla ilgili bir zorluk çekmektedir. Sfenks yüzyıllardır bunu mükemmel hale getirmeye çalışmış, ama henüz başaramamıştır.

(James Branch Cabell, *Something About Eve*, New York, 1929)

TUŞUO DAĞI, Çin'de, pek çok hayaletin girip çıktığı Ruhlar Kapısı'nın güneybatısında, okyanustan yükselir. Zirvesinde, kötü ruhları bu bölgede hatırı sayılır miktarda bulunan kaplanlara yediren iki hayalet avcısının, –Şen Tu ve Yu Lei– yaşadığı muazzam boyda bir şeftali ağacı vardır. Bu görenek yüzünden Sarı İmparator uyruklarının yılda bir kez şeftali ağacının muazzam bir suretini dikmelerini ve kapılarına Şen Tu, Yu Lei ve seçtikleri herhangi bir kaplanın isimlerini boyayla yazmalarını buyurmuştu.

(Anonim, *The Compendium of Deities of the Three Religions*, İÖ 3. yy; Anonim, *The Book of Mountains and Seas*, İÖ 4. yy)

TUTU ÜLKESİ, küçük bir adanın doğu kıyısındaki küçük bir krallıktır. Yakınlardaki bir vadi, incir ağaçlarıyla meşhurdur; bu incirle-

ri yiyenin burnu büyür, koskocaman olur. Tek panzehir vadinin dibindeki bir pınarın suyudur. Bütün ada, her yüz yılda bir seçtiği bir faniye sihirli güçler bahşeden bir perinin koruması altındadır.

On dokuzuncu yüzyıl başlarında bu güçler mahvolmuş bir barometre yapımcısına bahşolunmuştu. Prens Tutu'nun kızı Zoraide sihirli güçleri ondan çaldı. Barometre yapımcısı Zoraide'yi cezalandırmak için, kızın hizmetçisinin de yardımıyla, kötü şöhretli incirleri ona yedirdi, çaldığı güçleri panzehirle değiş tokuş etmesi için de onu zorladı.

(Ferdinand Raimund, "Der Barometermacher auf der Zauberinsel", *Sämtliche Werke*, Münih, 1837)

TÜMKUŞLARBURNU, batı İskoçya'nın uzak bir kısmıdır; tam yeri hâlâ meçhuldür. Tümkuşlarburnu deniz kuşları için bir toplanma yeridir, kuzeydeki yazlık üreme yerlerine uçmadan önce burada buluşurlar. Ziyaretçiler burada muazzam kuş sürüleri görebilir. Adadaki kuğu, kaz, pufla, testeregagalı ördek, büyük tarakdiş, dalgıç, yelkovan ve sümsükkuşu sürülerinin sayısı dünyanın başka herhangi bir yerine kıyasla çok daha fazladır.

Tümkuşlarburnu büyük göçmen sürülerinden önce, yıllık meclis toplantıları için buraya gelen binlerce leş kargası tarafından ziyaret edilir. Bu büyük yıllık mecliste kargalar bir önceki yıl yaptıkları her şeyi şişinip böbürlenerek anlatır ve kaçınılmaz olarak, içlerinden birini yargılarlar. İbret olsun diye bir keresinde, genç bir dişi karga, türün en sevdiği yiyeceklerden olan ormantavuğu yumurtalarını çalmadı diye yargılanmıştı. Karga ormantavuğu yumurtası sevmediğini, onlarsız da pekâlâ yapabileceğini, avlak bekçilerinden korktuğu için onları çalmaya cesaret edemediğini ve böylesine güzel kuşların yumurtalarını yemeye içinin elvermediğini mazeret gösterdi. Bunun hiç yararı olmadı; gagalanarak öldürüldü. Ancak yerel periler zavallı kargacığa acıdılar, dokuz takım yeni tüy vererek onu bir cennetkuşuna dönüştürdüler ve yeni hayatını lezzetli meyveler yiyerek geçirsin diye Baharat Adaları'na yolladılar.

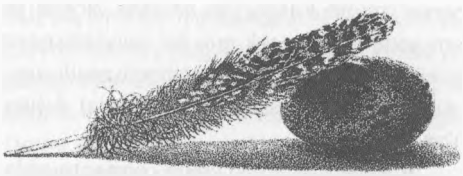
Buranın tek insan sakini, ormantavuklarına göz kulak olan bekçidir. Çatısı çalılarla örülü, kış fırtınalarından korunmak için üzerine büyük taşlar atılmış, çimli topraktan yapılma kulübede tek başına yaşar. Göründüğü kadarıyla ilgilendiği şeylerin başında Kitabı Mukaddes'i, ormantavuğu ve kış gecelerinde çorap örmek gelmektedir. Ayrıca göç eden deniz kuşlarının bıraktığı tüyleri de toplar. Onları temizledikten sonra, kuştüyü yataklar yapmakta kullanan güneylilere satar.

Göçmen deniz kuşları ve burayı yılda bir ziyaret eden kargaların dışında, burun çoğunlukla tavşan deliklerinde yuva kuran büyük bir Kuzey Atlantik martı kolonisinin de yuvası olmuştur.

(Charles Kingsley, *The Water-Babies: A Fairy Tale for a Land-Baby*, Londra, 1863)

TÜY ADASI, Hint Okyanusu'nda bir adadır, 1784 yılında adayı balondan gören Fransız filozof ve gezgin Chevalier de l'Etoile tarafından keşfedilmiştir. Tüy Adası kendisini dış dünyadan koruyan kayalıklarla çevrilidir ve nefis rayihalı havası, çiçek açan ağaçlardan yayılan mis kokular ve kristal kadar berrak dereler, burayı sihirli bir tatil yöresi haline getirir. Adanın yegâne sakinleri kadınlardır.

İlginçtir, adadaki üst sınıfların saç yerine tüyleri çıkar –sadece alt sınıflarda görülen saç, bir bayağılık işareti sayılır– ve toplumsal mertebe tüylerin renkleriyle belirtilir. Tüy Adası'nda kimse asla hastalanmaz, kadınlar ebediyen genç kalır ve bin yılın ardından buharlaşarak havaya karışırlar. Üst sınıfların kadınları ender bulunan kuşların yumurtlarından çıkar. Hizmetçiler ise kıllı tırtılların yumurtlarından, zaten bunun için saçları vardır. Celeste isimli kraliçe Zümrüdü Anka'dan doğmuştur, bu yüzden de müte-



TÜY ADASI'ndan bir üst sınıf tüyü ve kraliyet yumurtası.

madiyen yeniden doğar. Kraliçe her zaman, perileri andıran ince beli, leylak ve gül rengi teni ve kocaman kara gözleriyle daha yeni on sekizine basmış gibi görünür, oysa Chevalier de l'Etoile adayı ziyaret ettiğinde 650 yaşına basmıştı bile.

Seyyahlar, Celeste'in, bütün odaları çekici resimler oluşturacak şekilde tüylerle dekore edildiği sarayını mutlaka gezmelidir. Kapılar ve yerler ile mobilyalar bile tüylerle kaplıdır. Kraliçenin odası ise değerli taşlarla doludur. Eğer yolcular kraliçeyle karşılaşacak olurlarsa saray görgü kurallarına göre ona dizüstü çökerek hitap etmelidirler.

Chevalier de l'Etoile Tüy Adası'nı ziyaret ettiği zaman uzun saçları yüzünden kadın olduğu sanıldı, daha sonra onuruna tapınak dikilen Kutsal Anka'nın bedenlenmesi olduğuna karar verdiler. Adanın sunduğu zevklere rağmen Chevalier sıkıldı ve kendisine beş altı yıl gibi gelen on iki aylık bir sürenin ardından adadan ayrıldı. Tüy Adası'nda zaman çok ağır geçer ve ada sakinleri ölümcül bir can sıkıntısının kurbanı olurlar. Hizmetkârlar saray kadınlarının kendilerinden daha da çok sıkıldıklarını bildiklerinden az da olsa teselli bulurlar.

(Fanny de Beauharnais, *Relation très véritable d'une isle nouvellement découverte*, Paris, 1786)

TYLWYTH TEG, bir vakitler PRYDAİN'de görülebilen Peri Tayfası'nın kralı Eiddileg'in yeraltı krallığıdır. Prydain'in ona musallat olan şeytani güçlerden nihayet kurtarılmasının ardından bu krallık insanlara kapalıdır; artık hiçbir insan onun nerede olduğunu bilmez. Geçmişte Peri Tayfası'nın ülkesine tünellerle ve Prydain dağlarındaki Kara Göl'ün dibinden ulaşılırdı; bu girişler şimdi mühürlenmiştir.

Peri Tayfası şimdi tamamen yerin altında, Prydain'in her yanına uzanan mağaralar, tüneller ve madenlerde yaşar. Ancak topraklarının merkezi, Kara Göl gerisindeki çok değer verilen büyük, tonozlu odadır.

Peri Tayfası tek bir ırk değildir; bu vaktiyle Prydain'de hiç de ender rastlanmayan cüceler, hayalet ve perilerin hepsi için kullanılan genel bir terimdir. Ancak bütün Peri Tayfası içinde en iyi bilineni cücelerdi. Zanaatkârlıkları, özellikle yaygın madenlerinden çıkarılan maddeler üzerindeki mücevher ve metal işçilikleri hâlâ bütün ülkede ünlüdür. Madencilik cücelerin dillere destan servetinin temelidir; çıkardıkları taşlar öyle değerli ve güzeldir ki, bütün dünyada takdirle karşılanıp yol onarımında kullanıldılar. Cücelerin silahlarını görmüş olanlar bunların dünyadakilerin hepsinden daha iyi yapılmış ve keskin olduğunu söyler. Hatta ÖZGÜR COMMOTLAR'ın meşhur demircileri bile, böyle silahlar yapamayacaklarını teslim eder.

Mizaç olarak Peri Tayfası aksi ve düşüncesiz olma eğilimindedir; normalde, insanlara karşı samimi davranmalarıyla bilinmezler, çünkü insanların hep define bulmak umuduyla ya da dileklerinin yerine getirilmesi umuduyla onları istismar etmiş oluduğunu iddia ederler. Ancak insanlara karşı genel güvensizliklerine rağmen Peri Tayfası, Prydain'i tehdit eden Ölümün Efendisi Arawn ve kötülük güçlerine karşı verilen mücadelede onların müttefikleri olmuştur.

Mücadelenin ilk evrelerinde, özellikle Doli adlı bir cüce kendini gösterdi. Doli insanlara ilk olarak CAER DALLBEN'in Domuz Bakıcısı Yardımcısı ve Prydain'in müstakbel Yüksek Kralı Taran ile arkadaşları kâhin domuz Hegn Wen'in peşine düşüp kazayla Tylwyth Teg'e çattıklarında bulaşmıştı. Hen Wen, Arawn'ın savaş lideri Boynuzlu Kral'ın yaklaşması üzerine Caer Dallben'den kaçmıştı. Peri Tayfası tarafından Taran'a geri

verildi ve CAER DATHYL'de Don'un Oğulları'nın yönetim merkezine giderken Taran'ın yanındakilere rehberlik etmek üzere Doli tayin olundu. Hizmetlerinin ödülü olarak Prydain'in Yüksek Kralı Doli'ye görünmezlik yeteneği bağışladı; Doli, Peri Tayfası'nın bu geleneksel özelliğine bir türlü hâkim olamamıştı, buna da çok kızıyordu. Ortadan yok olmanın değerli ve bilhassa savaş sırasında yararlı bir yetenek olduğunu gördü ama gene de şikâyet edecek bir şey buldu: görünmez olmak kulaklarında ıstıraplı bir vızıldamaya yol açıyordu.

Arawn'a karşı savaşta, Peri Tayfası'nın koruduğu yol karakolları insanlara açıldı ve birçok sefer, Arawn'ın adamları tarafından kovalananlar için sığınak görevini yerine getirdi. Yol karakolları içlerinde yiyecekler ile başka malzemenin bulunduğu ve Peri Tayfası yeryüzünde neler olduğunu bilebilsin diye özenle korunan gizli saklanma yerleriydi. Karakolların muhafızları tehlikede olan bütün Peri Tayfası'na ya da onların müttefiklerine sığınak sağlamak zorunda olduğu için daima acil durumlar için hazır olurlardı. Arawn'a karşı savaşın sonu ve Tylwyth Teg'in insanlara kapatılmasından sonra, yol karakolları terk edildi.

Peri Tayfası asla insanlara karşı dostluklarıyla tanınmasalar da, geleneksel olarak, MONA kıyısı açıklarındaki şatoda hüküm süren ve son üyeleri Prydain'in Yüksek Kraliçesi olmuş Llyr Hanedanı ile iyi ilişkiler sürdürürlerdi. Llyr kraliçesi Angharad'ın annesinin düğünü onuruna ona büyük sihirli güçleri olan değerli bir mücevher verdiler. Ancak bu mücevher kötülerin eline düştü ve Peri Tayfası için bir tehdit oluşturdu. Angharad'ın kızı, Arawn'ın yoldaşı ve bir zamanlar Prydain hükümdarı olan Achren tarafından ondan çalınmıştı. Angharad çocuğunu arayarak seyahat ederken, sığınak peşinde, bir kulübeye girdi ve taktığı mücevherde gözü kalmış bir büyücü olan Morda tarafından öldürüldü. Morda bu mücevherle muazzam güçler geliştirmeyi ve Peri Tayfası'nın birtakım hazinelerinin yerini saptamayı başardı. Güney Prydain ormanlarındaki evini saklamak için aşılmaz bir diken duvarı inşa etmeyi ve saldırılardan etkilenmemek için canını bedeninin dışında saklamayı da başardı; yaşam gücü, kesip bir sandığa sakladığı bir parmaktaydı.

Ancak Morda'nın nihai başarısı, Peri Tayfası'nı büyüleyerek onları nasıl hayvana dönüştürmeyi keşfetmesi oldu. Hiç kimse bunu yapamamıştı ve Morda'nın, mücevhere sahip olmakla edinilmiş gücü, belki de Peri Tayfası'nın karşı karşıya gelip geleceği en büyük tehditti.

Ne var ki, Taran kayıp babasının peşinde Prydain'de yol alırken, onunla birlikte seyahat eden ehli karga Kaw içinde bir kemik olan esrarengiz bir sandık keşfedince, Taran da hiç bilmeden Morda'yı yok etme aracını bulmuş oldu. Arkadaşları Gurgi ve Ffelddur Fflam'la her şeyden habersiz, Morda'nın inine geldi. Kötücül sihirbazın varlığına ilişkin ilk ipucu, Morda tarafından kurbağaya dönüştürülen ve bundan çok utanıp öfkeye kapılan cüce Doli'yle beklenmedik karşılaşmaları oldu. Böylesine duyulmadık güçleri olan bir adamın Peri Tayfası için oluşturduğu tehdidi onlara anlatan da Doli oldu. Taran ve yanındakileri yakalayan Morda Gurgi'yi tarla sıçanına, Ffalm'ı da yabani tavşana dönüştürdü ama, Taran'la oyuncak gibi oynarken, ona sihrinin kökeninden ve büyülü hayatının sırrından nispet verircesine söz etme hatasını işledi. Kaw'ın bilmeden kendisine Morda'yı öldürme imkânı tanıdığını fark eden Taran, parmak kemiğini kırarak onun kötülüğünü ebediyen yok etti. Sonra, Angharad'ın mücevherini Peri Tayfası'nın bir temsilcisi sıfatıyla Doli'ye iade etti. Bunun herhangi bir insanın Peri Tayfası'na yaptığı en büyük iyilik olduğu söylenir.

(Lloyd Alexander, *The Book of Three*, New York, 1964; Lloyd Alexander, *The Black Cauldron*, New York, 1965; Lloyd Alexander, *The Castle of Llyr*, New York, 1966; Lloyd Alexander, *Taran Wanderer*, New York, 1967; Lloyd Alexander, *The High King*, New York, 1968)

U

UÇAN HOLLANDALI'NIN LİMANI, bkz. DALAND'IN KÖYÜ.

UDOLPHO ŞATOSU, Apenin Dağları'nın derinliklerinde bulunan, on dokuzuncu yüzyılda Avrupa'da mantar gibi bitmiş birçok benzer yapıya model olmasıyla ünlü bir yerdir. Bir uçurumun kenarındaki şato kurşuni taştan yapılmıştır ve kulelerle, kale duvarları ve burçlarla tahkim edilmiştir. Yapının tamamı, çoğu karaçamlardan oluşan sık ormanlarla çevrilidir.

Aşağı doğru indirilerek kapatılan ızgara biçimli kale kapısının üzerinde, mazgallı siperli bir perde uzanır; bu perdenin birbirine bağladığı iki yuvarlak kule ise girişi korur. Girişten sonraki iki avlu, uzun bir kemerler ve sütunlar perspektifi sunan gotik bir salona gider. Yukarı çıkan mermer bir merdiven, çatının zengin oyma işini gözler önüne serer. Üzerinde resim olan bir pencere, döşemeden tavana kadar uzanır, karaçam tahtasıyla kaplanmıştır. Kalın duvarların arkasında birçok gizli geçit vardır. Doğu kanadına yakın bir şapel de dahil olmak üzere şatonun bazı bölümleri harabe halinde olsa da, ana bina içinde yaşanacak durumdadır ve ormanlar, yalçın kayalıklar, vadiler ve azgın geniş bir dereden oluşan bir panorama sunar.

Ziyaretçilerin kesinlikle kaçırmaması gereken küçük bir odada, siyah bir peçenin ardında solucanlar tarafından yenip bitirilmiş bir insan vücudunun balmumundan sureti durur. Bu vücut, Kilise'ye karşı kusur işlediği için kefaret ödemesi gereken ilk Udolpho markilerinden birinin kulağına küpe olsun diye konmuştu; aile bugün de, mülkünün bir bölümünü kaybetmek pahasına, onu muhafaza etmek durumundadır.

Şatonun çatısı altında birtakım cinayetler ve başka düşüncesizce işler gerçekleştirilmişti, ama bugünlerde bu tür davranışlara son verildiği söyleniyor.

(Mrs. Ann Radcliffe, *The Mysteries of Udolpho*, Dublin, 1794)

UDÛN, MORDOR'un kuzeybatısında, GÖLGE DAĞLARI ve ERED LİTHUİ ile etrafı tamamen çevrili bir vadidir. Dağın öbür yanından vadiye, İSENMOUTHE'taki geçit vasıtasıyla ulaşılabilir. Sauron, Batı Ordusu ile nihai savaşa hazırlanırken Udûn önemli bir merkezdi. Bu bölgede silah deposu görevini yerine getirecek tüneller kazıldı ve Sauron'un birlikleri son muharebe için burada toplandı.

(J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)

UFFA, Grice Paterson ailesinin kaydı tutulmamış olağandışı maceralar yaşadığı esrarengiz bir adadır (Dr. Julian Wolff'a göre belki de Solomon Adaları'ndan biri: *The Sherlockian Atlas*, New York, 1952).

(Sir Arthur Conan Doyle, "The Five Orange Pips", *The Adventures of Sherlock Holmes*, Londra, 1892)

ULMİA, BENSALEM kıyısı açıklarında bir adadır.

ULTHAR, RÜYADÜNYA'daki Skai Nehri'nin yakınlarında, küçük ve pitoresk bir köydür. Buraya Skai Nehri üzerinde uzanan ve duvarcıların bin üç yüz yıl önce inşa ederken en ortadaki kemerine canlı bir insanı kapattıkları taş köprüden geçerek gidilir.

Ulthar'ın civarı küçük yeşil kulübeleri ve özenle çekilmiş çitleri olan çiftlikleriyle pek latiftir. Ancak eski moda köyün kendisi, daha da hoştur: sivri eski çatılar ve öne doğru çıkık üst katlar, sayısız baca külahları ve Ulthar'da yaşayan kedi sürüleri yeterince boşluk bıraktığında görülebilecek olan eski parke taşlı, dar, dik sokaklar. Ulthar'da sayısız kedi vardır, çünkü kadim ve önemli bir yasaya göre hiç kimse bir kediyi öldüremez.

(Howard Phillips Lovecraft, "The Dream-Quest of Unknown Kadath", *Arkham Sampler* içinde, Sauk City, 1948)

ULTİMA THULE, bkz. THULE.

ULU NEHİR ya da **ANDUİN,** kuzey ORTA DÜNYA'nın en büyük su yoludur, kuzeydeki GRİ DAĞLAR'dan çıkar. Güzergâhı onu DUMANLI DAĞLAR ile KUYTU ORMAN arasındaki vadiden ve ANDUİN VADİLERİ'nden geçirir. Belfalas Körfezi'ne döküldüğü Ethir Anduin deltasına varana kadar ROHAN, İTHİLİEN ve Lebennin'den geçerek yoluna devam eder. Ulu Nehir, EMYN MUİL diye bilinen sıradağların altındaki bir koyaktan hızla geçer, sonra da oval biçimli, uzun NEN HİTHOEL Gölü'ne varır.

Koyağın kuzey girişinde kayadan oyulmuş iki muazzam figür vardır. Bu iki figüre Argonath denir, GONDOR'un kuzey sınırını göstermek için Üçüncü Çağ'ın ortalarında yapılmışlardır. Argonath'ın üstündeki San Gebir ivinti yerleri geçit vermez, onların ötesine geçmek için kayıkları batı kıyısında karadan aşırmak gerekir.

Ulu Nehir, Nen Hithoel Gölü'nün güney ucundan dışarı çıkar çıkmaz Rauros Çağlayanı'ndan aşağı dökülür, ama çağlayanın altında teknelerin seyrine imkân verir. Denizden gelen gemiler nehir yukarı giderek Gondor Krallığı'nın başşehri MİNAS TİRİTH'in kuzeyindeki gemi biçimli CAİR ANDROS Adası'na kadar varır.

En önemli liman, PELARGİR'dir. Pelargir, deniz kıyısında değil, Ulu Nehir deltasının üstündedir. Batı'yla iletişim için belli başlı merkezlerdendir, Üçüncü Çağ boyunca Gondor'u tehdit eden korsan gemilerine karşı gerçekleştirilen deniz saldırıları için de önemli bir üs olmuştur.

(J.R.R. Tolkien, *The Hobbit, or There and Back Again*, Londra, 1937; J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *Silmarillion*, Londra, 1977)

UMUTSUZLUK ADASI, bkz. CRUSOE'NUN ADASI.

UPMEADS, belki kuzey Avrupa'da bulunan, müteveffa Kral Peter'in saltanatı sırasında ünlenen küçük bir krallıktır. Büyük bir serveti ya da önemli binaları olmasa da, şirin bir ülkedir. Adı gene Upmeads olan bir nehir, tatlı bir meyil yapan çayırlardan geçer. Kuzeyde ülke dağlıktır, av hayvanıyla dolu ormanlık bataklıkları çoğu kez komşu ülkelerle anlaşmazlık kaynağı oluşturur. Güneyde, sınırı çizen bir dağ sırası doğu-batı hattında uzanır. Upmeads'de kralın oturduğu Upmeads Yüksek Evi ve boyanmış lahitleriyle St. Laurence Kilisesi dikkati çeker. Upmeads halkı, iradesi çok kuvvetli bir halktır, otoritenin kötüye kullanımına hiçbir şekilde boyun eğmezler.

Kral Ralph (babasının onun lehine tahttan feragat etmesinin ardından) adil ve müreffeh bir hükümet kurup, bütün komşularıyla kalıcı ilişkiler sağladığı için, Upmeads'i ziyaret etmek hoş bir deneyimdir.

Upmeads'de ziyaret edilecek çok kent vardır. Wulstead'den kırk mil uzaklıkta, güney sınırının hemen ötesinde, surlarla çevrili küçük bir kent olan Higham-on-the-Way, şatosu ve manastırıyla göze çarpar. Lord Ab-

bott tarafından yönetilen bu kent, pazarıyla meşhurdur. Burası bereketli bir alan ve iyi yün üreten bir koyun yetiştiriciliği bölgesidir. Yakınlardaki kireçtaşından kayalarda, iki tarafında birer ayı olan bir ağacın resmedildiği ilginç oymalar ile, Ayı Şatosu diye bilinen bir yapı görülebilir. Higham Şatosu, bir nehirle çevrili bir tepede durur; Yazortası Arifesi şenliğinin yapıldığı geniş, taş döşeli bir pazar meydanına açılan büyük manastırdan uzak değildir.

Tehlikeli Orman'ın karşısında, Dört Haliç Kasabası vardır. Taştan nöbetçi kuleleri ve saz binalarla çevrili kasabanın surları şaşılacak kadar yüksektir, cümle kapısı da su dolu bir hendekle korunur. Düşman kadınları eskiden buraya getirilir ve açık arttırmayla en fazla para verene satılırdı. Kasabanın gerisinde, ormanın kıyısında, Bolluk Ovası uzanır; aynı adlı şatoda yaşayan Bolluk Hanımı'nın yönettiği huzur dolu, zengin bir çiftçilik bölgesidir.

Bolluk Şatosu, nehir kıyısındaki yeşil bir tepeciğin üstündedir ve Upmeads'in önemli yerlerinden biridir. Büyük Salon'da İskender hikâyesini anlatan goblenlerle, krallığın başlıca hazinelerinden biri olan fildişi bir taht görülebilir. Ovanın gerisinde, dik vadiler ve kumtaşından kayalardan oluşan, Yaban adlı bir bölge vardır. Vaktiyle burada inşa edilmiş olan evlerden geriye tek kalan, az sayıda tümsektir. Ziyaretçilerin nehir kıyısında yer alan ve ince beyaz kumdan zeminiyle dikkati çeken Yaban Evi ya da Yazgelgiti Salonu adlı mağaraya girmeleri tavsiye olunur.

Yaban'ın ardındaki dağların öteki yanında, şatonun efendisi tarafından zorbaca yönetilen Cheaping Knowe kenti bulunur. Şato Tepesi, zorbaya karşı kusur işlemiş erkek, kadın ve çocukların vücutlarının sallandığı darağaçlarıyla kaplıdır; bazıları kazığa oturtulmuştur. Elleri kesilmiş insanların sokaklarda zahmetle yol aldıkları görülür. Ancak, limon, portakal ve nar ağaçlarıyla Cheaping Knowe bahçeleri güzel bir manzara oluşturur.

Cheaping Knowe'dan elli mil ötede, Goldburg Dağları'nın öte yanında keresteden evleriyle Whitness kenti vardır. Goldburg kentinin kendisi ise bir tepenin sırtında yükselir ve kısmen bir nehirle çevrilmiştir. Bir kraliçe tarafından yönetilen Goldburg, Upmeads'deki en güzel kentlerden biridir. İnsanlar, bu kent düşerse bütün dünyanın etkileneceğine inanır. Goldburg'un doğusunda arazi, Dünyanın Duvarı olarak bilinen dağların eteklerine kadar uzanır. Burada, kentin kahramanı Boğa Darbekafa tarafından devrilene kadar şeytan olduğu sanılan bir zorba tarafından yönetilmiş Utterbol kenti bulunur; kentin cennet kadar güzel olduğu söylenir.

Son olarak da, kuzey sınırına yakın Whitwall kentine altı gün uzaklıkta olan Orta-Dağ Evi'ni ziyaret etmek ilginç olacaktır. Bir sırta kondurulmuş uzun, alçak bir taş bina olan Ev, bir handır; bir ateşkes alanı olan bu mekânda savaşmaya izin verilmez. Düşmanlar burada karşılaşırsa eğer, kovalamaca başlamadan birbirlerine en az bir saatlik avans tanımalıdır. Kuzey sınırının ötesinde ise DÜNYANIN SONUNDAKİ KUYU ÜLKESİ uzanır.

(William Morris, *The Well at the World's End*, Londra, 1896)

URANOPOLİS, Khalkidikya, Makedonya'da, Akta Yarımadası'nda bir şehirdir. Sıradan, gündelik şeyleri ifade etmek için gösterişli ve dolambaçlı sözlerden yararlanmak gibi garip bir alışkanlığı olan Aleksarkhos (bir vakitler Makedonya kralı olan Kassandros'un kardeşi) tarafından kurulmuştur. Kendisi örneğin, horoza "şafak-çığırtkanı", berbere "fani tıraşçı", *drahma*'ya "gümüş parçası", çeyrek galona "günlük besleyici", haberciye "avaz avaz böğüren" derdi. Bir seferinde Kassandreia yetkililerine öyle tuhaf, karmakarışık bir mesaj yolladı ki, Delphoi tanrısı bile çözemedi. Uranopolis "Semavi Şehir" demektir.

(Yaşlı Plinius, *Naturalis Historia*, İS 1. yy; Athenaios, *The Deipnosophists*, İS 3. yy)

URG, RÜYADÜNYA'da yolcuların ve oniks madencilerinin İNQUANOK şehrine giderken mola verdikleri, alçak kubbeli küçük bir kasabadır.

(Howard Phillips Lovecraft, "The Dream-Quest of Unknown Kadath", *Arkham Sampler* içinde, Sauk City, 1948)

URN ÜLKESİ, Vistula düzlüklerinde, büyük bir körfezin gerisindeki çölün sınırındadır, yabani atlar yetiştirmekle ünlü bir ülkeden pek uzakta değildir. Urn'lar tahta ve balçıktan yapılmış az sayıda köyde yaşar; sarayı deve derisiyle döşenmiş yuvarlak ve penceresiz bir bina olan bir kral tarafından yönetilirler. Usta binicidirler ve insanlar her zaman düşmanlarına benzeme eğilimi gösterdiğinden komşuları gibi iyi ok ve mızrak kullanırlar. Aynı zamanda çoban, gemici, sihirbaz, kaplamacı ve demircidirler. Toprağı ekip biçmezler.

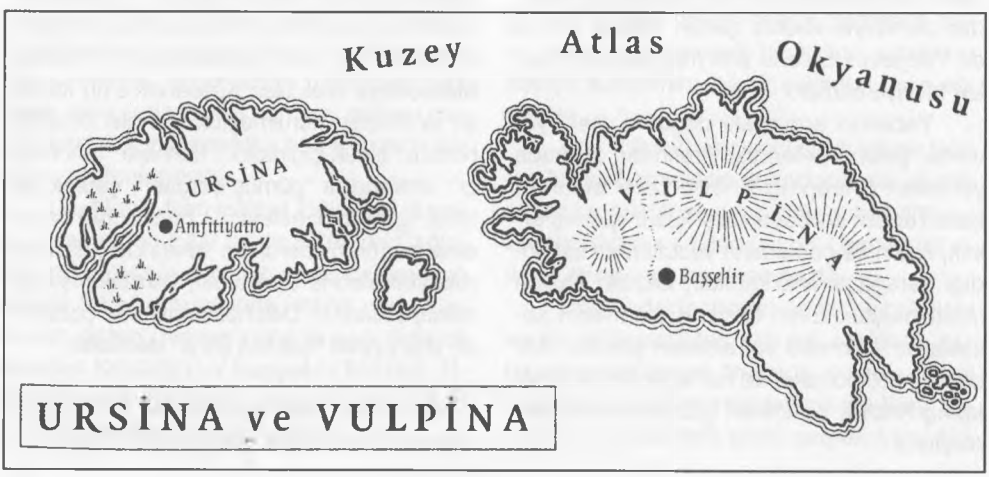
Edebiyatlarının tümü, dillerinin tümü, tek bir sözcükten oluşur: "mucize" anlamına gelen ve bazen bir balıkla, bazen kırmızı bir direk ve bir diskle temsil edilen *undr* sözcüğü. O sözcükte her dinleyen kendi emeklerini, aşklarını, gizli edimlerini, gördüğü şeyleri, tanıdığı insanları – her şeyi bulur.

Urn Ülkesi'nin bir tasviri, on birinci yüzyılda Bremenli Adam tarafından yazılmış ve bu elyazmasını Bodleian Kütüphanesi'nde bulan Lappenberg tarafından *Analecta Germanica* içinde yayımlanmıştır (Leipzig, 1894).

(Jorge Luis Borges, "Undr", *El libro de arena*, Buenos Aires, 1975)

URSİNA ve **VULPİNA,** Atlas Okyanusu'nun kuzeyinde iki adadır. Ursina, burçların hayvanlarına büyük seyirci kitleleri önünde gösteri yaptırılan amfitiyatrosuyla tanınır. Vulpina (ayrıca Villa Franca, Lupania ya da –Felemenkçe Ramykins'ten– Ramallia da denir) güçlü filosuyla meşhurdur. Başşehirde, çok eskiden kalma anıtlar, özellikle de koç biçiminde acayip bir bina vardır.

(Frank Careless, *The Floating Island or a New Riscovery Relating the Strange Adventure on a late Voyage from Lambethana to Villa Franca, Alias Ramallia, to the Eastward of Terra del Templo: By three Ships, viz. the "Pay-naught," the "Excuse," and the "Least-in-Sight," under the conduct of Captain Robert Owe-much: Describing the Nature of the Inhabitants, their Religion, Laws and Customs*, Londra, 1673)



URTAH YARLARI, BEKLA İMPARATORLUĞU'nun ortasındaki ovanın kuzeybatısını, sanki bir dev toprağı çatalla çizmiş gibi birden kesen üç esrarengiz boğaz ya da koyaktır. Kabaca birbirine paraleldirler ve aynı boydadırlar, yarım mil civarında bir mesafede yan yana uzanırlar. Öylesine aniden, öylesine dik inerler ki, her iki yandaki ağaçların dalları neredeyse birbirine değer ve onları saklar, bu yüzden de yukarıdan bakınca derinliklerini tahmin etmek imkânsızdır. Yerel efsaneye göre, bunlar cehennemin ağzıdır ve kötülerin ruhları geceleri buraya girer.

Ziyaretçiler, Yarlar'a bağlı garip bir kült hakkında uyarılır. Kimse kültün kökenini bilmez ama Nöbetçiler diye bilinen ve kendilerine meçhul bir tanrının intikam araçları gözüyle bakan bir grup adam, burada, esrarengiz koyağın yolunu bulacak kişileri törenlerde kurban olarak kullanmak üzere burada bekler. "Günahkârlar"ın kendileri, Urtah'a şans eseri geldiklerine inanabilir ama Nöbetçiler onları buraya kaderin getirdiğinden emindir. Günahkârlara iyi muamele eder, onlara Yarlar'ı gösterirler ve koyakların adını biliyorlar mı diye sorarlar; ihtiyatsız ziyaretçiler "hayır" diye cevap verince de, onları Yarlar'a girmeye ikna ederler. Bir seyyah bir kez kendi özgür iradesiyle içeri girince de, onu öldürüp cesedini derinliklere atmak Nöbetçiler'in görevi haline gelir. Hindistan'daki Eşkıya'lar gibi, Nöbetçiler de cinayetlerini hislerine kapılmadan işler; kurbanın sahip olduğu hiçbir şey alınmaz.

(Richard Adams, *Shardik*, Londra, 1974)

USULA, USULİSTAN'ın başşehri ve tek önemli şehridir; tamamen düz, alçak bir ovadadır. Bu bölgede inşaat yapmaya uygun pek az taş olduğu için, şehir suyla korunur. Üzerinde olduğu nehrin yolu, Usula'nın içinden geçecek şekilde saptırılmıştır ve şimdi sayısız kanal ve hendekle şehri çaprazlamasına keser. Varoşlarda her ev kendi adasında durur; merkezde, binalar birbirine çok daha yakındır. Nispeten az köprü vardır ve genellikle iletişim ya gemi ve mavnalarla ya da, daha basit şekilde, yüzerek yapılır. Genç yaşlı bütün Usula halkı balık gibi yüzer.

Taştan yapılmış binalar, ortadaki bir adada duran, yirmi ayak yüksekliğinde ve çapı da yaklaşık 150 ayak olan bir duvarla çevrili tapınak ile saraydan ibarettir. Duvarların üstünde heybetli kuleler yükselir. Hem tapınak, hem de saray, merkezdeki bu kulelerin etrafında inşa edilmiştir ve sütunlarla desteklenen ahşap çatıları vardır. Üst sütunlar duvarlara tutturulmamıştır ve üst kattaki odaların makul ölçüde aydınlatılmasına izin verir.

Saray da tapınak da herhangi bir şekilde süslenmiş ya da bezenmiş değildir ama, belki de şehirdeki diğer binaların basitliği yüzünden, garip bir şekilde etkili görünürler. Sarayda zemin katın büyük kısmını merkezi kolonların çevresindeki, etrafa minderlerin ve yastıkların atılmış olduğu büyük bir iç avlu kaplar; odanın iki ucunda iki büyük şömine vardır. Çoğu kez bir divan odası olarak kullanılan bu merkezi mekân, özel dairelere açılır. Birinci katta, sıkıştırılmış topraktan döşemesi olan ve ziyafet salonu olarak kullanılan büyük bir salon vardır. Usula'nın rutubetli iklimi, yatarak yemek yemek şeklindeki geleneksel doğu âdetine son vermiştir ve şimdi yemekler yüksek bir masada, Avrupa tarzında yenir. Rutubet aynı zamanda bütün odalarda büyük ateşler yakmak şeklinde bir âdete de yol açmıştır.

Saray ile tapınak arasında yer alan muazzam büyüklükteki oyma at figürü, şehir halkının herhangi bir geleneği ya da sanat bilgisi olduğunun tek göstergesidir. Ünlüleri onurlandırmak için bir binici heykeli yapma fikrinin başka ülkelerden alındığı anlaşılıyor, ancak kimse ata binerken gösterilecek meşhur kişinin kim olacağına karar verememişti. Sonunda, bütün saygıdeğer hemşeriler bu şekilde onurlandırılacaksa eğer, neredeyse sonsuz sayıda binici heykeli gerekeceği anlaşıldı ve proje tümüyle iptal edildi. At, ahmaklıklarının bir hatırası olarak olduğu yerde

bırakıldı. Usula, bütün ülkelerin kendisi için anıtlar dikmesini talep eden ARDİSTAN Mir'inin hükmü altındayken, bu talebi tahta atı muhafaza ederek ve Mir'i temsil etsin diye üzerine canlı bir adam oturtarak yerine getirdi. Bu çözüm muhafaza edilmiştir – hâlâ şehre ne zaman önemli bir ziyaretçi gelse, bir adam tahta at üzerindeki yerini alır.

Tapınak, yapısal olarak saraya çok benzer, ancak odaları boştur. Çatıdan, uzaktaki volkanlar görülebilir; bunlar SİTARA'dan gelen bir misyonerin tanıttığı kültte önemli bir rol oynar. Bu kültte, aşağı yukarı yüzyılda bir meydana gelen yanardağ patlamaları, cennetin kapılarının açılmasının simgesi olarak görülür.

Sarayın yakınlarında, eskiden hapishane olarak kullanılmış bir ada vardır; hem tahta bir parmaklıkla, hem de dikenli çalılardan oluşmuş, içinden geçilmez bir başka çitle çevrilmiş olan bu ada, insan yiyen köpekler tarafından korunur.

(Karl Friedrich May, *Ardistan*, Bamberg, 1909; Karl Friedrich May, *Der Mir von Dschinnistan*, Bamberg, 1909)

USULİSTAN, ÇOBANİSTAN'ın kuzeyinde kalan ve ondan HATAR GEÇİDİ denen berzahla ayrılan bir ülkedir. Kuzey kıyısında kimse yaşamaz, burası bataklıklardan oluşan çıplak bir alandır. Ormanlık olan iç kısımlar yavaş yavaş Usulistan'ın tek büyük şehri olan başşehir USULA çevresindeki geniş ovaya katılmaktadır. Bu ovanın, Çobanistan'dan gelip Hatar Geçidi'nden akan nehir tarafından taşınan alüvyonla oluştuğu düşünülmektedir. Bu doğruysa, ülkenin jeolojik kökeni, özellikle kuzeydeki arazi hakkında çok şey açıklıyor demektir. Bütün ülke bir sünger vazifesi görüp denizin suyunu emiyor ve, birçok tatlı su gölü ve bataklığın oluşumuna yol açan doğal bir süreçle, tuzunu gideriyor gibidir.

Usula halkının kimi âdetleri, ülkenin coğrafyasından yararlanır. Çobanistan'daki geleneksel düşmanlarının saldırısına uğradıklarında onlarla savaşmaz, göllerdeki adalara ya da gölün içlerine çekilirlerdi. Çobanlar sudan korktuğu ve yüzemedikleri için bu savunma hiç de yetersiz sayılmazdı, ancak çok miktarda arazi yağmaya açık bırakılmış oluyordu.

Başşehrin ötesinde toprak daha da kayalık bir hal alır; vaktiyle buradan akan nehir kuruyunca bir çöl haline gelmiş, sonra nehrin yeniden akmasıyla normale dönmüştür. Eski günlerde, CİNİSTAN Mir'inin diktirdiği taş melek heykelleri ile gösterilmiş az sayıda gizli yeraltı deposu ve rezervi hariç, Usula'nın güneyinde ya çok az su vardı ya da hiç yoktu.

Usula halkı bir dev ırkıdır, hiç değilse baş ve omuzları normal Avrupalılarınkinden uzundur. Erkekler kaba bir şekilde tabaklanmış hayvan derileri ve postlar giyer. Silahlarının boyutu da bedenlerininkiyle orantılıdır; örneğin, kemerlerinde taşıdıkları bıçaklar, birçok başka ülkede balta sayılırdı. Usula halkı ateşli silahları bilir ama böylesine rutubetli bir iklimde bu silahların onlara pek faydası olmaz. Usula kadınları, erkekleri kadar uzundur, ne var ki ustaca kesilmiş ve boyanmış deriden yapılan daha ince giysiler giyerler. Irk olarak Usula halkı zekâsıyla tanınmaz ve savaşta, en basit stratejiler bile onları kolaylıkla mat eder. Kadınlar erkeklerden daha zekidir. Biraz kolay idare edilseler de, son derece iyi huylu ve sadıktırlar, çok kuvvetlidirler ve rutubetli iklimleri sayesinde, neredeyse hem suda hem karada yaşayabilirler.

Usulistan kocaman atlarıyla bilinir. Bu atların ağır, hantal bedenleri vardır ama çok hızlı hareket ederler ve hiçbir doğal engelden korkmazlar. Onlara binen adamlar gibi bu atlar da yüzmeye öyle alışkındır ki, deniz yaratığı olarak nitelenseler yeridir. Böcek ısırmasından korunmak için hep çamurla kaplı oldukları için, derilerinin rengini ayırt etmek zordur. Genel olarak ağırlıklarıyla uyum içinde olmayan tek özellikleri, küçük ve son derece güzel olan gözleridir. İyi muamele edilirse, mükemmel ve sadık binekler olurlar; ne yazık ki, hayvanlara merhamet Usula halkında rastlanan bir özellik değildir.

Ülke, yüzme yeteneği olan, kocaman, güzel ve kuvvetli köpekleriyle de meşhurdur. Usula'nın gerisindeki daha kuru alanlarda koklayarak suyu bulma konusunda eğitilmişlerdir ve hem avda, hem savaşta kullanılırlar.

Usulistan yüzyıllar boyunca, vergi de ödedikleri ARDİSTAN Mir'inin hâkimiyeti altında kalmıştır. Mir'in muhafızları, kendi ülkeleri hesabına ücret ödenen ve giydirilen güçlü kuvvetli Usula'lılardan oluşurdu. Usulistan geleneksel olarak suçlularını, serserilerini ve hastalarını, Mir'in muhafızı olarak görev yapmaya gönderirdi; hastalar, rutubetli, alçak rakımlı ülkelerinden ayrılınca sağlıklarına kavuşma yolunda belirgin bir eğilim göstermiştir. Muhafızların çoğu Mir'in hizmetindeyken yaralanmış ve Usulistan'a döndüklerinde de, Usula sarayında muhafız olarak görev yapmıştır.

Usula halkı normal olarak avlanma suretiyle elde edilen eti yer, tarım azdır ya da yok gibidir. Az miktarda meyve ve sebze yetiştirilir ama genelde çiftçilik gelişmemiş haldedir. Yolculuk yaparken avlanarak ve toplayarak yaşarlar, ancak ikincisine bir kadın uğraşı gözüyle bakılır. Ziyaretçiler tuz ve yeni pişmiş ekmekten oluşan törensel bir öğünle karşılanır; bunlara *simmsenn* (hem *simm*, hem de *senn*, "zehir" anlamına gelir) denen ve şiddetle etil alkol kokan, pek güçlü bir likör eşlik eder.

(Karl Friedrich May, *Ardistan*, Bamberg, 1909; Karl Friedrich May, *Der Mir von Dschinnistan*, Bamberg, 1909)

UTOPİA, Latin Amerika kıyısının on beş mil kadar açığında bir adadır, eskiden Abraxa diye bilinirdi. Utopia önceleri bir kıstakla ana karaya bağlıydı.

Utopia, şimdiki adını, kayda geçmiş en eski hükümdarlarından biri olan Utopus'tan alır. Utopus, ülkenin kontrolünü ele geçirir geçirmez berzahı yardırıp bir kanal açtırarak Utopia'yı bir adaya dönüştürdü. Utopia en geniş yerinde iki yüz mildir. Adanın uçları, neredeyse eksiksiz bir çember oluşturana kadar incelir, kavislenir ve adaya genelde hilal biçimi verir. Hilalin iki ucu, on bir mil genişliğindeki bir boğazla bölünür. Bu boğaza giren deniz yayılır ve onu çevreleyen toprakla fırtınalardan korunan kocaman bir göl halini alır. Sonuç olarak, adanın iç kısmının tamamı muazzam doğal bir liman, adanın içinde de ulaşımı kolaylaştıran bir iç denizdir. Giriş körfezi son derece tehlikelidir, çünkü su yüzeyinin hemen altına gizlenmiş kayalar ve kumluk sığlarla doludur. Görünen tek kayalığın üzerinde bir kule vardır. Hangi kanalların emin olduğunu sadece Utopia'lılar bilir, yerli bir kılavuz olmaksızın limana güvenlik içinde girmek kesinlikle imkânsızdır. Kıyılardaki işaretler olmasa yerli gemiciler bile zorluk çeker ve eğer Utopia'lılar bu işaretlerin yerlerini değiştirirse, düşman gemilerini kandırıp yok olmalarına yol açmaları kolay olur. Adanın öbür yanında da başka limanlar vardır ama öyle iyi tahkim edilmişlerdir ki, az sayıda bir savunma gücü büyük bir istila gücünü tatmin edici şekilde uzakta tutabilir.

Utopia'da, hepsi de aynı plana göre inşa edilmiş elli dört büyük kent vardır. Aralarındaki asgari mesafe yirmi dört mildir, azami uzaklıkta olanlarına ise yürüyerek bir günde gidilebilir. Başşehir Amaurote adanın merkezinde kurulmuştur, bu yüzden de her yandan şehre kolaylıkla ulaşılabilir. Anydra ("Yoksu") Nehri'nin üstünde, hafif meyilli bir yamaçta kuruludur ve tam bir kare şeklindedir, her kenarı iki mildir. Amaurote, çok sayıda kulesi ve koruganı olan yüksek savunma surlarıyla çevrilidir. Üç yanında dikenli çalılarla dolu susuz bir hendekle korunur, dördüncü yanında ise savunmayı nehir tamamlar. Anydra, Amaurote'de hâlâ yükselip alçalır ve gemilerin denizden millerce uzakta olan başşehre kadar gelmesine meydan verir. Daha küçük bir ikinci nehir Amaurote'de Anydra'ya katılır; bu nehir şehir surları içindeki bir pınardan gelir; bu da şehir en uzun kuşatma boyunca bile su sıkıntısı çekmeyecek demektir.

Şehrin bizzat Utopus tarafından tasarlandığı söylenir. Tarihi kayıtlara göre, ilk evler

kulübelerden ya da çiftlik evlerinden farksızmış, el altındaki malzemeyle yapılmış. Amaurote'nin şimdiki görünüşü, hatırı sayılır ölçüde farklıdır. Evler, uzun teraslar biçimindedir, sokakların üzerindedir ve her biri diğerinden 20 ayaklık bir araba yoluyla ayrılır. Her evin arkasında büyük bir bahçe vardır, yol boyunca uzanır ve çapraz sokakların arkalarıyla çevrilidir. Her evin bir ön kapısı, bir de arka kapısı vardır ve her ikisi de dokunur dokunmaz açılır, otomatikman kapanır. Bütün evlerin cepheleri çakmaktaşı, taş ya da tuğladandır; çatıları son derece ucuz ama kötü havaya karşı kurşundan da dayanıklı olan özel bir tür betonla örtülüdür – ayrıca, yanmaz olmak gibi bir avantajı vardır. Pencerelerin çoğu camlıdır, olmayanlar da, daha saydam ve hava geçirmez hale gelsinler diye, amber ya da berrak yağla saydamlaştırılmış keten perdelerle hava cereyanına karşı korunur. Evler kurayla tahsis edilir ve her on yılda bir yeniden dağıtılır. Yurttaşlar, üzüm de dahil meyve ve çiçek yetiştirdikleri bahçeleriyle büyük gurur duyarlar. Bunun bir nedeni sadece bahçeleriyle uğraşmaktan hoşlanmaları ise, bir nedeni de en bakımlı bahçeyi seçmek için yapılan sokaklararası yarışmadır.

Kırsal kesimde düzenli aralıklarla, toprağı işlemek için gereken her şeyle donatılmış evler vardır; her eve kırk yetişkin ve buraya ömür boyu bağlı iki köle rahat rahat sığar. Bu kır evleri her biri otuz evden sorumlu olan etken Bölge Kontrolörleri tarafından yönetilir. Her yıl yirmi kişi kırdan şehre döner ve onların yerini, kırda bir yıl geçirmiş olanların eğittiği aynı sayıda şehirli alır. Bir yıl sonra onlar da başkalarını yetiştirir. Normal koşullar altında toprakta iki yıl geçirilir ama, çoğu kişi daha uzun süre kalmak için özel izin ister ve alır. Tarım işçileri köyde kaldıkları sürece toprağı işlemekten, hayvan beslemekten ve ormanda çalışmaktan sorumludur. Tarım çok gelişmiş bir sanattır. Aynı zamanda suni kuluçkalama yoluyla çok sayıda tavuk da yetiştirilir.

Çiftçilik, etkin olarak, bütün Utopia'lıların mesleğidir ve genç yaşta okulda öğretilmeye başlanır. Çiftçiliğe ek olarak herkese dokumacılık, eğiricilik, duvarcılık, demircilik ve marangozluk gibi özel bir zanaat öğretilir. Herkes aynı tip elbise giydiği için erkek ya da kadın terzisi yoktur, bu düzenleme de çok sayıda insanı daha verimli iş yapmak üzere serbest bırakır. Çocukların büyük kısmı babalarının zanaatını benimseme eğilimi gösterir, ama eğer farklı bir zanaatla uğraşmayı seçerlerse, bu zanaatla uğraşan bir aile tarafından evlat edinilirler. Kişi bir zanaatın ustası oldu mu, başka birini öğrenmek için izin alabilir; ikisinin de ustası olunca seçim bireye kalmıştır, zanaatlardan biri kamu açısından ötekinden daha önemli değilse. Utopia toplumunun gerçek temelini iş oluşturur; bütün erkeklerle kadınlar çalışır ve ortalama bir kasabada işten (belirli nedenlerle) bağışık tutulacak kişilerin sayısı beş yüzü bulmaz. İşgücüne dahil olanların sayısı ve yararlı zanaatlar üzerinde yoğunlaşılması göz önüne alınırsa, Utopia'nın böyle bir refah içinde oluşuna şaşırmamak gerekir. Üretim de özenle planlanır. Örneğin, her bölge eğer onlarınki eksik kalırsa komşularına da yardımcı olabilmek için ihtiyacı olandan fazla mısır ve çiftlik hayvanı yetiştirdiği halde, yiyecek gereksinimi, yerel yetkililer tarafından tamı tamına hesaplanır. Fazla kaynaklar hemen ihtiyaç duyulan yerlere yönlendirilir. İşgücünün kullanımı konusunda da benzer hesaplamalar yapılır; hasattan önce Bölge Kontrolörleri fazladan ne kadar işçiye ihtiyaç duyacaklarını yetkililere bildirir, uygun sayıda işçi de gereken zamanda çıkıp gelir. Ekonominin verimliliği sayesinde çalışma gününü, temel mallar ya da hizmetlerde herhangi bir eksikliğe yol açmaksızın, altı saate indirmek mümkün olmuştur. Lüks ya da gereksiz zanaatlarda istihdam edilen işçi sayısının indirilmesinin ekonomi üzerinde daha da faydalı etkileri olmuştur. Bütün nüfus (ya da çok büyük bir yüzdesi) yararlı işlerle meşgul olunca muazzam stoklar birikebilir ve çok büyük sayıda işçi, gerekirse, yol yapımı gibi kamu yararına işlere yönlendirilir. Bu aynı zamanda, yapılacak acil bir şey ol-


GÜNEY AMERİKA
Limanlar
Kent 1
Kent 2
Kent 3
Kent 4
Kent 5
Kent 7
Kent 8
Kent 9
Kent 10
Kent 12
AMAUROTE
Kent 15
Anydra
Nehri
Kent 16
Kent 17
Kent 18
Kent 19
Kent 20
Kent 21
Kent 22
Kent 23
Kent 24
Kent 25
Kent 26
Kent 27
Kent 28
Kent 29
Kent 30
Kent 31
Kent 32
Kent 33
Kent 34
Kent 35
Kent 36
Kent 37
Kent 38
Kent 39
Kent 40
Kent 41
Kent 42
Kent 43
Kent 44
Kent 45
Kent 46
Kent 47
Kent 48
Kent 49
Kent 50
Kent 51
Kent 52
Kent 53
Kent 6
Kent 11
Kent 13
Kent 14
UTOPİA
Atlas Okyanusu

mayınca halka tatil ilan edilebileceği ve böylelikle insanlara zihinlerini çalıştırıp geliştirme fırsatı verilebileceği anlamına gelir.

Bir iç değiş tokuş sistemi ise, hiçbir bölge ya da kentin herhangi bir şeyden yoksun kalmadığı ve fazla ürünün ihraç edildiği anlamına gelir. Utopia büyük miktarda mısır, bal, yün, keten, kereste, kumaş, post, donyağı, deri ve çiftlik hayvanı ihraç eder. Bütün ihracatın yedide biri, ithalatçı ülkenin yoksullarına armağan olarak gönderilir; geri kalanı makul fiyatlarla satılır. Normal dönemlerde tek ithal edilen şey demir, altın ve gümüştür. Sonuç olarak, Utopia'lılar muazzam miktarda altın ve döviz stoku biriktirmiştir; ancak altın ülkede hiçbir gerçek değer taşımaz. Stoklar, bir savaş ya da başka herhangi bir önemli bunalımda ülkeyi korumak üzere tutulur veya rüşvet olarak düşmanlara ya da, gerekirse, yabancılarla savaşta Utopia adına dövüşsünler diye paralı askerlere verilir. Geçmişte Utopia'lılar ihraç malları için ödemelerin ya altınla ya da yabancı dövizle yapılmasında ısrar ederlerdi; şimdi stokları öyle bir durumdadır ki nakit ya da krediyle satmak onlar için fark etmez. Ancak krediyle sattıklarında, ithalatçılar hukuken bağlayıcı mukaveleler imzalamalıdır. Ödeme zamanı gelince, alacak, yetkililer tarafından ilgili kişilerden tahsil edilir ve kamu fonlarına dahil edilir. Yetkililer, Utopia'lılar için gerekli olacağı ana kadar, parayı kullanır.

Siyasi olarak Utopia, özel mülkiyetin varolmadığı ve herkesin topluluğa karşı görevini ciddiye aldığı bir cumhuriyettir. Kimse zengin değildir ama yoksulluk da yoktur ve kimse herhangi bir şeyden yoksun kalma tehlikesi altında değildir. Ekonominin verimliliği ve ulusal kaynakların mantıklı şekilde planlanmış dağılımı sayesinde, kamu ambarları hep doludur. Özel mülkiyetin ve paranın ortadan kaldırılması, mülkiyet ve para tutkusunu silmiştir; aynı zamanda servet ve üstünlük arzusuna ilişkin bütün suçlar ile tacizlerin de ortadan kalkmasına yol açmıştır. Aynı nedenlerle, yoksulluğun kendisi de yok olmuştur.

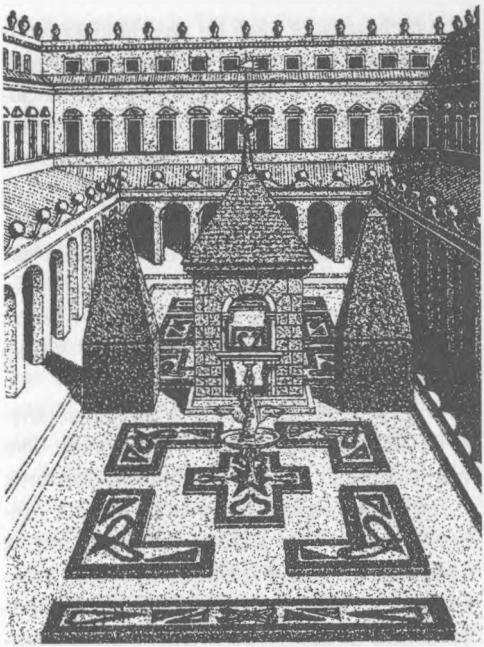
Siyasi sistem nüfusun otuz hanelik birimlere bölünmesi üzerine kuruludur. Her birim eski dilde *Syphogrant*, yeni dilde *Philarch* denen bir Bölge Kontrolörü seçer; her on *Syphogrant* da eski dilde *Tranibore*, yeni dilde ise *Baş Philarch* denen bir Kıdemli Bölge Kontrolörü seçer. *Tranibore*'lar yalnızca bir yıl için seçilir, ama normalde değiştirilmez; diğer belediye görevlileri de yalnızca bir yıl için seçilir. Her kentin iki yüz *Syphogrant*'ı vardır, bunlar da şehrin dört bölgesi tarafından aday gösterilmiş dört kişi arasından Başkan seçerler. Seçimler gizli oyla yapılır ve *Syphogrant*'lar oy verdikleri adamın kendi fikirlerince o makam için en vasıflı kişi olduğuna ciddi şekilde yemin etmelidir. Başkan ve *Tranibore*'lar her üç günde bir iki *Syphogrant*'ın da huzurunda, kamu işlerini tartışıp ortaya çıkabilecek herhangi bir özel anlaşmazlığı çözüme bağlamak için toplanır. Aceleyle verilmiş kararlardan kaçınmak için, kamuyu etkileyecek herhangi bir sorun asgari üç günlük bir müzakereden önce çözüme bağlanamaz. Bu tür konuların Kurultay ya da *Syphogrant*'lar Meclisi dışında tartışılması, cezası ölüm olan bir suçtur – besbelli Başkan ve *Tranibore*'ları bir bütün olarak halkın dileklerini hesaba katmayarak bildiğini okumaktan caydırmak için. Benzer nedenlerle bütün tartışmalı konular *Syphogrant*'lar Meclisi'ne gönderilir ve onlar da bu konuları temsil ettikleri hanelere açıklarlar, aralarında görüşürler, sonra da Kurultay'a rapor verirler. Haddinden fazla aceleyle karar almaktan, hiçbir önergenin önerildiği ilk günde tartışılamayacağı kuralıyla kaçınılır; tartışmalar, yeterli sayıda üyeyle yapılacak bir sonraki toplantıya ertelenir. Ulusal düzeyde her kent yıllık Amaurote Kurultayı'na üç temsilci gönderir. Amaurote Kurultayı'nın çalışmalarının büyük kısmı, üretim ve dağılım örgütlenmesiyle ilgilidir. Diğer ülkelerden gelen konuk elçilerle de ilgilenirler.

Syphogrant'ların başlıca görevi, emeğin örgütlenmesidir. Kendileri çalışmaktan muaftır ama iyi örnek oluşturmak için genellikle gönüllü olarak çalışmaya devam ederler. Eği-

timini sürdürmek isteyenler de, rahiplerin tavsiyesi üzerine *Syphogrant*'lar tarafından gizli oyla doğrulanmak kaydıyla, çalışmaktan muaftır. Yeterli ilerlemeyi sağlayamayan öğrenciler yeniden işgücüne katılır. Öte yandan, işçilerin boş zamanlarında sıkı çalışması ve aydınların saflarına terfi etmesi sıradışı bir şey değildir. Diplomat, rahip, *Syphogrant* ve *Tranibore*'ların hepsi aydınlar arasından çıkar.

Utopia bir cumhuriyet olmakla birlikte, sözcüğün tam anlamıyla eşitlikçi bir toplum değildir. Her hane, en yaşlı erkeğin yetkesi altındadır. Karılar kocalarına, çocuklar anneleriyle babalarına, gençler yaşlılara tabidir. Kölelik halen mevcuttur. Ne var ki Utopia köleleri, çarpışmayan savaş esirleri değildir. Büyük çoğunluğu, daha çok başka ülkelerden, bazen ufak bir ücret karşılığı, bazen de bedavaya edinilmiş mahkûmlardır. Bunlara ek olarak, Utopia'lı suçlular da vardır. Her iki grup zincirli olarak tutulur, sıkı çalışmaya zorlanır. Ama Utopia'lı yerlilere, iyi eğitim görmüş, sağlam bir ahlak anlayışıyla yetişmiş biri ille de suçlu olmakta ısrar ediyorsa daha da sert şekilde cezalandırılmalı mantığıyla, daha kötü muamele edilir. Kölelerin üçüncü kategorisi, Utopia'da köleliği, ülkelerindeki "özgürlük"ün sefil yoksulluğuna tercih eden işçi sınıfından yabancılardan oluşur. Onlara iyi muamele edilir, saygı görürler ama, kendi ülkelerinde buna alıştıkları için, Utopia yurttaşlarından daha sıkı çalışırlar. İsterlerse ülkeyi terk etmekte özgürdürler, hatta böyle yaptıklarında küçük bir bağış alırlar. Ancak, çoğu bu düzenlemeden yararlanmaz.

Utopia'lılar dünyanın, savaşın şanlı hiçbir yanı olmadığını düşünen, savaşa insanlardan çok hayvanlara uygun bir eylem gözüyle bakan ender milletlerinden biridir. Öte yandan, nüfusun her ferdi, cinsiyeti ne olursa olsun, gerekirse ülke savunulabilsin diye askeri eğitim görür. Dost milletlere askeri destek sağlamaya da hazırdırlar; yalnızca onların bölgelerini savunmakla kalmaz, saldırılara karşılık verir ya da yabancı ülkelerde adaletsiz muameleye uğramış tüccarların haklarını savunurlar. Yurtdışındaki Utopia



UTOPİA'nın başşehri Amaurote'de bir ortak bahçe.

vatandaşlarının katledilmesi ya da yaralanması ani ve kararlı askeri müdahaleye yol açar; bu gibi durumlarda, ilgili kişilerin teslim olması dışında hiçbir ödün kabul edilmez; suçlular hemen ölüme ya da köleliğe mahkûm olur. Utopia'lılar genelde kana susamış zaferler istemez, eğer mümkünse akıl gücüyle düşmanı mat etmeyi tercih ederler. Bu ilke uyarınca, yaygın biçimde gizli ajan kullanır ve düşman hükümdarlarının suikasta uğramasını ödüllendirirler. Düşman ülkelerde Utopia karşıtı politikaları destekleyenlerin listeleri dağıtılır ve onların esir alınması ya da öldürülmesi için ödüller sunulur. Düşman kampındaki vatan hainleri için Utopia'nın ödemeye gönüllü olduğu para miktarının sınırı yoktur. Utopia'lılar bu "haysiyetsiz" davranışları için bazen eleştirilse de, büyük savaşları böyle vasıtalarla çözümlemenin, muharebeye girip binlerce masum insanı oldürmekten daha akıllıca olduğunu söyleyerek buna karşı çıkarlar. Son bir savaş sebebi de, Utopia'nın sömürgeleştirmeye karşı tavrıdır. Eğer Utopia nüfusu haddin-

den fazla artarsa, belli bir sayıda insan anakarada, yerlilerin henüz devralmadığı büyük bir bölgede bir koloni başlatmak üzere görevlendirilir. Yerlilerin koloniye katılmasına ve Utopia toplumunun bir parçası olmalarına izin verilir. Utopia emirlerini kabul etmeyi reddederlerse bölgeden sürülürler, direnirlerse de derhal savaş ilan edilir Utopia'lılar bir ülkenin hem toprağı kullanmayı reddedip hem de başkalarına onu kullanma hakkını vermeyişini, son derece geçerli bir savaş ilanı gerekçesi olarak görür.

Şaşırtıcıdır ama, Utopia'nın komşularıyla ilişkileri genelde iyidir. Çoğu komşu ülke vaktiyle onları ezen diktatörlüklerden artık kurtarılmıştır ve Utopia onların çoğuna idareciler sağlar. (Bu sistem, Amerika Birleşik Devletleri ve Rusya gibi başka ülkeler tarafından da defalarca denenmiş ama nedense sonuç alınamamıştır.) Düzenleme, evsahibi ülkeler için avantajlıdır, çünkü Utopia idarecileri kamu görevlisi olarak mükemmeldir; her şey bir yana, onlara rüşvet kabul ettirilemez, çünkü belirli bir zaman sonra paranın onlara hiçbir faydasının olmayacağı bir ülkeye döneceklerdir. Resmi antlaşmalar, tanım itibariyle, bir derece karşılıklı husumet ima eder ve kaçınılmaz olarak boşluklarla doludur – Utopia'lılar, onlara hiçbir zararı dokunmamış birine düşman gözüyle bakmamak gerektiği görüşündedir ve bizzat insan yapısının son derece etkin bir antlaşma olduğunu öne sürerler. İnsanlar –derler– herhangi bir yazılı mukaveledense sevecenlikle daha yakından bağlanır.

Savaş gerekli hale gelirse, iyi adamları istihdam etmek kadar kötü adamları istismar etmeye de hevesli olan Utopia, çoğu kez ZAPOLET'LER ÜLKESİ'nden, paralı askerlerle anlaşmayı tercih eder. İkinci insangücü kaynağı ise, namına savaştıkları millettir. Utopia birlikleri ise, gönüllülerden oluşur; hiç kimse yurtdışında savaşmak için askere çağrılmaz. Utopia birimleri, başka ülkelerde faal hizmette oldukları zaman bile mecbur kalmazlarsa dövüşmezler, ama dövüştüklerinde de teslim olmaktansa ölmeyi tercih ederler. Mağrurca taktikler benimsemezler; taktikleri, azami ölüye yol açmaktansa, düşman kuvvetini esir almak ya da bertaraf etmek üzere tasarlanmış karakteristik bir sıkıştırmayla düşmanı yıpratmak üzerine kuruludur. Utopia ordusu asla bir ateşkesi bozmaz, düşman bölgesini harap etmez, ekinlere zarar vermez. Tersine, düşman ekinlerini kendi yararları için yetiştirilmiş gözüyle bakıp onları korumak için ellerinden geleni yaparlar. Teslim olan her kente derhal koruma sağlanır ve bir kent taarruzla bile ele geçirilmiş olsa, yağma yapılmaz. Sivil nüfusa hiçbir şekilde zarar verilmez. Mağlup olmuş bir düşmandan, kısmen nakit olarak, kısmen de düşman topraklarındaki emlakin mülkiyet hakkı olarak, daima tazminat talep edilir. Bu ise, birçok ülkede mülk edinilmesine ve gelecekteki savaşlarda gerekli olurlarsa kullanılmak üzere hatırı sayılır ihtiyat edinilmesine yol açmıştır. Eğer bir ordu kendi toraklarına karşı yürüyüşe geçerse, Utopia'lılar onu yolda yakalamak için büyük kuvvetler gönderirler; düşman birliklerinin adanın kendisine ayak basmasına hiçbir koşul altında izin vermezler.

Utopia anayasasının en kadim ilkelerinden biri de dini hoşgörüdür ve çeşitli inançlar büyük ölçüde barış içinde bir arada varolur. Kimileri aya, güneşe ya da diğer semavi cisimlere taparken başkaları da geçmişin bir büyük adamını yüce tanrıları olarak görür. Nüfusun büyük kısmı insan anlayışının hayli ötesinde, evrende fiziksel bir madde olarak değil de etkin bir kuvvet olarak dağılmış tek bir ilahi güç olduğu konusunda fikir birliği halindedir. Bu güce "Baba" derler, ama ona herhangi bir cins atfetmezler, çünkü bu varlığın cinsiyeti –varsa eğer– bilinemez. Mitra diye bir Yüce Varlık'a da inanırlar. Mitra'nın doğasının tam tanımı konusunda anlaşmazlıklar vardır ama herkes Yüce Varlık'ın biçiminin Doğa'nınkiyle tıpatıp aynı olduğunu ve her şeyin tek nedeni olduğunu iddia eder. Ne var ki, gittikçe daha çok sayıda kişi Hıristiyan inancını benimsemektedir. Bir dinin, diğerlerini dışlayacak şekilde bağnazca vazedilmesi yasaklanmıştır; bu küfür sayılmaz,

basit bir huzur ihlali sayılır. Bu suçu işlemeye devam edenler sürgün edilir.

Dinsel hoşgörü ilkesi, ülkenin Utopus tarafından fethedilmesine kadar uzanır. Fetihten önce, ülke ciddi dinsel kavgalarla bölünmüştü; öyle ki farklı mezhepler, ülkelerinin savunmasında işbirliği yapmayı fiilen reddediyorlardı. Aslında Utopus'un ülkeyi almasını böylesine kolaylaştıran da bu bölünmeler oldu. Fetihten sonra Utopus herkesin kendi dinini uygulamakta, barış içinde ve mantıklı tartışmalarla yapması şartıyla, başkalarını da bu dine geçirmeye çalışmakta özgür olduğuna hükmetti. Utopus'un hükmünün nedeni kısmen siyasiydi, çünkü ülkenin birliğini teminat altına alıyordu. Ancak, tam bir hoşgörünün dinin kendisinin yararına olduğuna da inanıyormuş gibi görünüyor, çünkü Tanrı'nın, kendisine çeşitli şekillerde ibadet edilmesini istediği için insanların farklı şeylere inanmasını sağlamış olması mümkün. Bütün insanlar kendi dinsel öğretilerini seçmekte özgürdür, ancak bunun insan ırkının vakarına aykırı olmaması daima şart koşulur. Utopia'nın kabul ettiği sadece iki temel dogma vardır, bir bütün olarak bunlar, insan ruhunun bedenle birlikte yok olmadığı ve evrenin onu kontrol eden bir himayeden yoksun, amaçsız bir yaratı olmadığıdır. Utopia halkı ölümden sonra ödül ve cezaların varlığına da inanır; farklı düşünen kişinin, ölümsüz ruhunu bir hayvan gövdesi düzeyine indirdiği için insan sayılma hakkını kaybettiğini iddia ederler. Böyle insanlar herkes tarafından aşağılanır ve herhangi bir kamu görevinde bulunmalarına izin verilmez, ama cezalandırılmazlar, inançlarını saklayacak şekilde yıldırılmazlar da. Kendi görüşlerini halk içinde vazetmelerine izin verilmez ama özel alarak bunları tartışmaya teşvik bile edilirler, çünkü Utopia'lılar bu tür kuruntuların mantıklı akıl yürütme karşısında sonunda çökeceğinden emindir. Utopia'da materyalistler de vardır, ama azınlıktadırlar. Diğer uçta ise, insanlarınkine göre alt düzeyde olsa da, hayvanların da ölümsüz ruhları olduğunu iddia edenler vardır. Halkın büyük bölümü, doğal dünyayı inceleyerek Tanrı'yı hoşnut edeceklerine inanır, ama hatırı sayılır bir çoğunluk, bilgi arayışını ihmal etmek ve hayatlarını sadece çeşitli iyi işler yaparak harcamak yolundaki dinsel inançlarının peşinden gider.

Utopia'lılar ayrıca iki mezhebe bölünmüştür. Bu mezheplerden bir tanesi bakirliğe inanır, etten ve hatta bazı durumlarda bütün hayvani gıdalardan kaçınır; bu dünyanın zevklerinden el çeker, sadece öteki hayata özlem duyar. Diğer mezheptekilerin ise zevke hiçbir itirazı yoktur –yeter ki işe engel olmasın– evliliği onaylarlar ve üremenin ülkeye ve insan yapısına karşı bir görev olduğuna inanırlar. Birinci mezhepten olan Utopia'lılara daha fazla saygı gösterilir ve ikinci mezhebin üyelerinden daha dindar sayılırlar; onlara genelde *Burthresas* yani Din Adamları ya da Sofular denir.

Utopia'lılar ölümden sonra sonsuz mutluluğun varlığından o kadar emindirler ki, ölme isteksizliğinin öbür dünyada cezaya yönelik kasvetli bir önseziye işaret eder gibi göründüğü durumlar hariç, hemcinslerinin ölümünün yasını tutmazlar. Bu yüzden de, ölmeye çok isteksiz görünmüş birinin dini törenleri hüzünlü bir sessizlik içinde yapılır. Tanrı'dan sadece o kişinin ruhuna merhamet etmesini ve zaafını bağışlamasını isterler. Sonra ceset gömülür. Neşeli bir ruh haliyle ölmüş olanların yası tutulmaz; cenazelerinde şarkılar söylenir ve cesetleri, keder değil de saygıyla yakılır. Sonra insanlar evlerine gider, ölen kişinin karakteri ile nitelikleri üzerine konuşurlar. Bunu anlayışlı oldukları için yaparlar, çünkü böyle bir hareketin, görünmese de bu konuşmalarda hazır bulunan ölüye de hoş geleceğine inanırlar. İyi bir adam ölünce bütün diğer iyi nitelikleriyle birlikte sevgi kapasitesinin de azalacağına arttığı varsayılır. Ölülerin canlıların hayatına serbestçe karıştığına ve dünyada söylenip yapılan her şeyi gözlediğine inanılır; onlara adeta koruyucu melek gözüyle bakılır. Ataların daima hazır bulunduğu duygusu, canlıları tek başlarınayken kötü davranmaktan da caydırır.

Utopia'da başka ülkelerde onca önemli olan batıl itikatlara, kehanetlere ve fala hiç aldırılmaz. Öte yandan, insanların mucizelere büyük saygısı vardır, çünkü bunlar Tanrı'nın güç ve haşmetinin kanıtlarıdır. Burada sık sık mucizelerin meydana geldiği söylenir ve gerçekten de bunalım dönemlerinde bütün millet bir mucize olsun diye dua eder; inançları öylesine büyüktür ki, duaları çoğu kez kabul olunur.

Ülke halkı dindar olmakla birlikte, görece az sayıda rahip vardır: kent başına on üç, ya da kilise başına bir tane. Her on üçten biri, piskopos statüsündedir. Her rahip, topluluğun bütünü tarafından gizli oyla seçilir. Ayinleri yönetmekten, ahlaki konulara nezaret etmekten ve gençlerin eğitiminden sorumludurlar. Ahlaki nedenlerle bir kilise mahkemesi karşısına çıkmak çok utandırıcı bir şey sayılır. Suçun bastırılmasından elbette belediye başkanı ve hâkimler sorumludur, ama rahiplerde de aforoz etme gücü vardır ki, bu herhalde ülkede en korkulan cezadır. Aforoz edilmiş bir kişinin fiziksel güvenliği bile tehdit altındadır, çünkü eğer rahipleri ıslah olduğuna inandıramazsa, tutuklanır ve Kurultay tarafından dine hürmetsizlik nedeniyle cezalandırılır.

Erkek rahipler evlenebilir, kadınlar da rahip olabilir ancak uygulamada, sadece daha yaşlı dul kadınlar bu görev için seçilir. Kamu görevlileri içinde kimse rahipler kadar saygı görmez, rahiplerin karıları da Utopia sosyetesinin kaymak tabakasını oluşturur. Rahip sınıfına o kadar önem verilir ki, içlerinden biri bir suç işlese bile, hakkında kovuşturma açılmaz. Herhangi bir insanın ona elini sürmesi, dine karşı hürmetsizlik sayılır ve o, Tanrı ile kendi vicdanına bırakılır.

Rahipler, bütün seferlerinde Utopia ordularına refakat eder. Muharebe alanının yakınında diz çöküp barış için, eğer o bahşedilmezse de, kansız bir zafer için dua ederler. Utopia ordusu zaferi kazanmış gibi görünmeye başlar başlamaz rahipler muharebe alanına koşar ve herhangi bir şekilde gereksiz yere kan dökülmesini önlemeye çalışırlar; bir düşman askeri, sadece onlara seslenmek suretiyle canını kurtarabilir ve eğer dalgalanan cüppelerine dokunabilirse, mülkü de kendisine bağışlanır. Papazların müdahalesinin zaman zaman bir katliamı önlediği görülmüştür.

Utopia kiliseleri çok güzel bir şekilde inşa edilir, insanı etkileyecek kadar büyüktürler. İçleri karanlıktır, çünkü alacakaranlığın tefekkür ve duaya parlak, dikkat çelici ışıktan daha çok yardımcı olduğuna inanılır. Kiliselerde yapılan törenler ve edilen dualar da aynı şekilde bütün inançlar için geçerlidir, çünkü sadece İlahi Varlık'a ibadet edilmesiyle ilgilidirler. Çeşitli mezheplere özgü bütün ayinler, başka bir yerde, kendi kendine yerine getirilir. Benzer nedenlerle, kiliselerde İlahi Varlık'ın sureti de bulunmaz. Böylece herkes Üstün Varlık'ı nasıl uygun görüyorsa o şekilde hayal edebilir.

Belli başlı dinsel şenlikler, ayın ve yılın ilk ve son günlerinde yapılır; ilkine *Cynemernes* ya da İlk Bayram, ikincilere de *Trapemernes* ya da Son Bayram denir. Son Bayram günlerinde Utopia'lılar bütün gün oruç tutar ve akşama, söz konusu ayın ya da yılın sonuna onları sağ salim ulaştırdığı için tanrılarına şükretmek üzere kiliseye gider. Kadınlar ve çocuklar kiliseye gitmeden önce kocalara itirafta bulunur, bir önceki ay işlemiş olabilecekleri günahlar için bağışlanmalarını isterler. İtiraf âdeti, herhangi bir kin duygusu ya da kırgınlığı temizler; insan kendini herhangi bir şekilde üzgün ya da kızgın hissediyorsa, kiliseye gitmek küfür sayılır. Ertesi gün ise elbette İlk Bayram günüdür; insanlar sabahleyin, başlamak üzere olan ay ya da yılda mutluluk ve refah dilemek için kilisede bulunur. Erkekler sağda, kadınlar solda oturur, hepsi beyazlara bürünmüştür. Rahipler, çeşitli kuşların tüyleriyle süslenmiş resmi cüppeler giyerler. Kurban sunulmaz, ama tütsü de yakılır, mum da. Böyle şeylerin İlahi Varlık'a hiçbir faydası olmadığı kabul edilse de, dinsel törenin atmosferine katkıda bulunur ve cemaatin yüce düşüncelere sahip olmasını sağlarlar. Çoğu başka ülkeler-

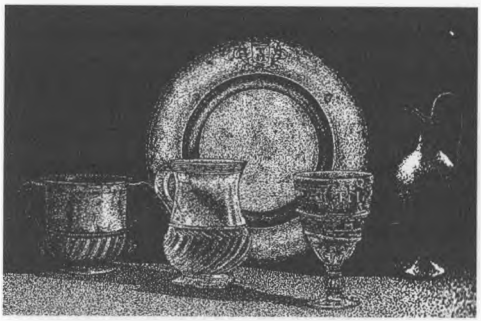
de bilinmeyen tatlı tonlu müzik aletlerinin refakatinde övgü ilahileri söylenir.

Utopia'lılar bir tür tanrının onları mutlu olmak üzere yarattığına inanır. Bu durum, *Burthresas*'ın aksine bu dünyanın zevklerinden el çekmemiş olan mezhebin zevke karşı tavrını açıklar. Kendilerini bilinçli olarak zevkin daha yüksek biçimlerine adarlar. Hayatta mümkün olduğu kadar rahatlık ve mutluluk içinde ilerlemenin ve başkalarının da aynı şeyi yapmasına yardımcı olmanın her insanın görevi olduğunu öne sürerler. Bu ilke, etkin olarak bütün mal ve servet dağıtımı sistemine de hâkimdir; yasaların adil bir şekilde yapıldığını varsayarak, sadece insanın kendi çıkarlarını ve genel olarak toplumun çıkarlarını kollaması doğrudur. İnsanın, sırf kendisi tadını çıkarsın diye başka birini bir zevkten mahrum etmesi yanlıştır. Aynı zamanda, küçük zevklerden kendini mahrum etmek de, çoğu kez bu yararın aynı şekilde ödeneceği anlamına gelir. Utopia'lılar bu yüzden, son derece erdemli biçimde bile davranıyor olsalar –özellikle öyle davranmasalar da– zevkin son tahlilde bütün insanların nihai amacı olduğunu iddia ederler. Ayrıca, zevkin doğal olarak tadı çıkarılan her durum olduğunu iddia ederken, "Doğal olarak"ı vurgularlar, ki bu da başka ülkelerin sözüm ona zevklerinin çoğunun hayali sayılarak hesaba katılmadığı anlamına gelir. Züppeliğin her türü, göze çarpacak derecede tüketim, kumar ve av, bu kategoriye ait sayılır; bireye hiçbir şekilde gerçek bir zevk veremezler. Utopia'lılar için özellikle avlanmak, nefret verici bir şeydir, çünkü bir insanın, küçük hayvanların nedensizce katledilmesi bir yana, köpeklerin acı acı havlamasından niye zevk alacağını anlayamazlar.

Utopia'lıların gümüş ve altına bakışında da benzer bir tavır hâkimdir. Mantıklı bir açıdan ele alınırsa, bunlar maddi hayat açısından demire göre daha önemsizdir. Utopia'lılar ekonomik sisteminin randımanı, bireyin altın istif etmeye ihtiyacı olmadığı anlamına gelir. Bu yüzden de kişisel servete karşı aşırı ilgi, hayali zevk sınıfına girer. Altının başka ülkelerde sahip olduğu önemi edinmesine engel olmak için, tuhaf bir değer skalası getirilmiştir. Tabaklar ve içki kapları güzel bir şekilde tasarlanır ama ucuz camdan ya da topraktan yapılır. Ancak, evde kullanılan en önemsiz eşyalarda, örneğin lazımlıklarda, normalde kullanılan malzeme, altın ve gümüştür. Köleler, altın zincirlerle zincirlenir ve en utandırıcı suçları işlemiş olanlar altın yüzük ve kolye takarak dolaşmak zorunda bırakılır. Adada çokça bulunan ama Utopia'lıların değer vermediği mücevherler için de aynı şey geçerlidir. Mücevheri gururla sadece çocuklar takar, ama onlar da çok geçmeden bıkarlar. Değerli taşlarla metallere hiç itibar edilmemesi, Utopia usul ve âdetlerine aşina olmayan diplomatları mahcup duruma düşürebilir. Örneğin bir seferinde Anemolya'dan bir elçilik heyeti ülkeyi ziyaret etmişti; görkemli giysilere bürünmüş, altın ve değerli taşlardan yapılmış mücevherlerle süslenmişlerdi. Aslında giydikleri ve takındıkları her şey, Utopia'lılara köleleri cezalandırmayı, suçluları aşağılamayı ve küçük çocukların oyunlarını çağrıştırıyordu. Niye bunca horgörüye ve hiç saklanamayan alaya konu olduklarını anlamak, heyettekilerin epeyce vaktini aldı.

Öte yandan, ister zihinsel, ister fiziksel olsun, hakiki zevklere çok değer verilir. Zihinsel zevklere, bir şeyi anlamanın yarattığı tatmin duygusu ya da hakikat üzerinde tefekküre dalmak dahildir. Fiziksel zevkler iki kategoriye ayrılır: birincisine, bir fazlalığın atılması ya da bir gerginlikten kurtulmak gibi, bilinçli bir keyif alma duyusuyla bütün vücudu dolduran zevkler girer; ikinci tip zevkler ise, tıpkı müziğin gerçek bir organik ihtiyaç olmadan bütün duyuları sadece kendine bağlaması gibi, duyuların kendisi üzerinde gizemli bir şekilde etki yapar. Böylesi zevklerin, Utopia'da faal olarak teşvik edilen bir durum olan sağlığa bağlı olduklarına inanılır.

Hastalara mümkün olan her türlü ilgi gösterilir, şifa bulmalarına yardımcı olacak her tür ilaç sağlanır. Ama hastalık şifa bulmaz türdense eğer, hasta, onu gönüllü ve ıstırapsız bir ölümün yani ötanazinin muhtemel



UTOPİA'dan içki kapları, tabak ve sürahi.

avantajları hakkında ikna etmeye çalışan bir rahip ya da bir hükümet görevlisi tarafından ziyaret edilir. Hasta, hayatın bir işkence odasından ibaret olduğunu ve daha iyi bir dünya aramanın buna tercih edileceğini kabul ederse, ya hiçbir şey yemeyerek açlıktan ölür, ya da kendisine onu acı çekmeden öldürecek bir uyuşturucu verilir. Ötanazi onurlu bir ölüm olarak kabul edilir ama yetersiz ve boş nedenlerle intihar edenlerden, hem yakma, hem de gömme hizmeti esirgenir ve cesetleri kaldırılıp bir havuza atılır.

Evlilik âdetlerinin bazıları, hiç değilse bir ziyaretçinin bakış açısından, gariptir. Kızlar on sekiz yaşına kadar evlenemez, oğlanların iki yıl daha beklemesi gerekir. Evlilik öncesi ilişkiden hüküm giymiş her kadın ya da erkek cezalandırılır ve, hüküm Başkan'ın affına uğramazsa eğer, evlilik için artık ehil sayılmazlar. Velileri de, onların bu şekilde günah işlemelerine izin verdikleri için cezalandırılır. Bunun gerisindeki mantık, evlilikten önce cinsel ilişkide bulunmaları engellenmezse, evliliğin yol açtığı onca sorun yüzünden çok az sayıda insanın evlenerek hayatlarını tek bir kişiyle geçirecekleridir. Evlilik taahhüdüne girilmeden önce, damat ve gelin, fiziksel tatminsizlikten doğacak sorunlardan kaçınmak için, bir büyüğün huzurunda birbirlerini çıplak olarak görürler. Evlilik, tekeşlidir ve tek boşanma sebebi zina ya da tahammül edilmez davranışlardır. Zina halinde, masum olan taraf yeniden evlenebilir, ama suçlu eş ömür boyu bekârlığa mahkûm olur. İstisnai durumlarda, hem karı, hem de koca kendilerini daha fazla mutlu edecekmiş gibi görünen eşler buldukları zaman, uyuşmazlık nedeniyle boşanmaya izin verilir. Bu gibi olaylar, *Tranibore*'lar ile eşlerinin eksiksiz bir soruşturma yapmasını gerektirir, bu nedenle boşanma izni verildiği de nadirdir. Zina genellikle kürek cezasıyla cezalandırılır. Baştan çıkarmaya yeltenmek ya da fiilen baştan çıkarmak da ağır şekilde cezalandırılır.

Müstakbel ya da fiili baştan çıkarıcılara edilen muamele, Utopia hukukunun tuhaf bir yanına dikkati çeker: giriştikleri suçta başarıya ulaşmayanlar da gene o suç nedeniyle cezalandırılır. Utopia'lı hukukçular, suçu işlemeyi başaramamak suçlunun kabahati olmadığı için, sırf bu yüzden cezalandırılmaması için hiçbir sebep bulunmadığını ileri sürer. Ancak, Utopia'da pek az kanun vardır: aslında, başka ülkelerde en fazla eleştirdikleri konulardan biri de, ceza kanunlarının çok uzun olmasıdır. Utopia'lılar, sıradan insanın okuyup anlaması çok çapraşık olan kanunlara sahip olmanın hayli adaletsiz olduğunu öne sürer. Üstelik, her adamın kendini kiralık bir profesyonelden daha iyi savunacağını da iddia ederler. O kadar az resmi kanun oluşuna bakılırsa, bu sistem mükemmelen işler ve her yurttaş, kendi hukuk uzmanıdır. Hukukun doğru yorumlanması üzerine bitmez tükenmez tartışmalar diye bir şey bilinmez, çünkü en ham yorum en iyisi olarak kabul edilir. Hukuk sistemi yalnızca caydırıcılar üzerine kurulu değildir, kanuna uyanlar halk önünde onurlandırılır. Örneğin, topluma önemli hizmetlerde bulunmuş olarak sivrilenlerin, kısmen başarılarını anmak, kısmen de onların örneğini izlesinler diye diğerlerini teşvik etmek için, heykelleri dikilir.

Utopia'daki yaşantının büyük bölümü ortaklaşadır. Örneğin, yemekler çoğunlukla topluluğun yemek odalarında yenir, farklı hanelerden kadınlar yemek hazırlama işini nöbetleşe yürütür. Gençlerle yaşlılar öyle bir şekilde otururlar ki, bir yandan kendi akranlarıyla otururken bir yandan da farklı bir yaş grubuna katılmış olurlar. Bu uygulama, yaşlılara saygı duymanın, özellikle de yaptıkları

ya da söyledikleri her şey yanlarında oturan kişiler tarafından fark edileceği için, gençleri kötü davranışlardan vazgeçireceği yolunda bir teoriden kaynaklanır. Yemek zamanlarında, beş yaşın altındaki çocuklar, hamile ya da emzikli anneler için kreşler vardır. Yemek yeterli ve besleyicidir: üzüm, elma ve armut şarabı içilir. Su bazen bal ya da meyankökü ile tatlandırılır; bira bilinmez.

Utopia toplumu son derece gelişmiş ve uygardır. Bilimden becerikli bir şekilde yararlanarak, doğası kıraç olan bir ada zengin, verimli bir ülkeye dönüştürülmüştür. Doğal bilimler, hava tahmini ve astronomi son derece gelişmiştir. Aslında, Utopia'nın Avrupa milletleri kadar gelişmiş görünmediği tek alan mantıktır; bu alanda becerileri dikkati çekecek kadar gelişmemiş görünüyor.

İnsanları sevecen ve misafirperverdir, kıyılarına ulaşan az sayıda seyyahı kolları açık karşılarlar. Zihinsel engelli olanlara şefkatle davranmaları ile de bilinirler. Bu kişilere hakaret etmek büyük terbiyesizlik sayılır, ama aptalca davranışlarını eğlenceli bulmak normal kabul edilir.

Ziyaretçiler, Utopia'lıların suni makyajın her biçimine şiddetle karşı oldukları yolunda uyarılır; Anemolya elçilerinin acı bir şekilde keşfettikleri gibi, süslü elbise giymek de tavsiye edilmez. Utopia giysileri genelde sadedir: çalışırken deriden bol iş tulumları, sosyal etkinlikler sırasında da doğal renginde yünlü pelerinler giyerler. Utopia'da moda bilinmeyen bir kavramdır.

Halkın kökeni hâlâ karanlıktadır, ancak dile ilişkin kanıtlar, Grek ve Pers atalara işaret eder. Dilin ifade gücü yüksektir, kulağa hoş gelir. Biraz bozulmuş biçimde olsa da, bölgedeki başka milletler tarafından gittikçe daha çok konuşulmaya başlanmıştır.

Utopia'nın erken tarihi hakkında az şey bilinir. Adaya ilişkin ilk doğru bilgiler, Avrupa'ya, Amerigo Vespucci'nin 1504'teki keşif seferinin üyeleri tarafından getirilmişti. Ancak tanınmasının başlıca nedeni, dev Pantagruel'in doğduğu yer olmasıdır. Pantagruel'in babası Gargantua, Avrupa heyeti tarafından keşfedildikten kısa süre sonra bir dönem Utopia'yı yönetti: annesi, Amaurotes hükümdarının kızı olan Badebec'ti. Tek oğlunu doğururken öldü. Gargantua'nın onun adına diktiği bir anıt bugün de adada görülebilir.

Gargantua'nın ölümünün ardından Utopia –belki de tarihinde ilk kez– Dipsod'lar tarafından istila edildi. İstilacılar Pantagruel tarafından yenilgiye uğratıldı ve ülkeden sürüldü. Dipsod'ların mağlup edilmesi, Satürn Çağı ya da Altın Çağ'a bir dönüş olarak kabul edildi. Pantagruel bundan sonra, Utopia âdetlerine uygun olarak, bir sömürgeciler ordusunun başında Dispod'ların ülkesine giderek onları Utopia hâkimiyeti altına aldı.

(Sir Thomas More, *Utopia*, Londra, 1516; François Rabelais, *Pantagruel roi des Dipsodes, restitute à son naturel avec ses faictz et prouesses espouvantables*, Lyons, 1532)

UXAL ya da **UXMAL,** Güney Pasifik'te bir adadır; 1452 ya da 1453'te kendi diyarı Yucatán'ı terk edip bu adada bir Maya kolonisi kuran Maya prensi Chac Tutul Xiu tarafından keşfedilmiş ve kolonize edilmiştir.

Adanın başşehri ve yegâne şehri, ekili darı ve tatlı patates tarlaları tarafından çevrilmiş olan Chichen İtza'dır. Şehrin ortasında bir tepecik, tepeciğin üstünde bir piramit, onun üstünde de bir tapınak vardır. Piramit, zirveye doğru giden basamaklar oluşturan lav bloklarından inşa edilmiştir. Şehrin etrafındaki surda yer yer kapılar açılmıştır.

Ada sakinleri, kadim çağların Mayalarına çok benzer şekilde yaşarlar. Çeşitli tanrıları vardır: Tepelerin ve Vadilerin Efendisi Huitz-Hok; Ormanların Efendisi Che; Gökyüzünün Hâkimi İtzamna; Yeraltı Dünyasının Tanrısı Hun Ahau; Savaş Tanrısı Aychuykak ve sayısız toprak tanrısı. Muhtemelen kadim bir Maya dilinden türetilmiş, anlaşılmaz bir dil konuşurlar.

(Edgar Rice Burroughs, *Tarzan and the Castaways*, New York, 1964)



UYGARLIK ADASI'nı yöneten, gülağacından yapılmış mekanik kral.

UYGARLIK ADASI, Polinezya'daki VİTİ ADALARI'nın en önemlisidir. 1831 yılında burayı gören ilk gemi olan *Calebredaine*'in kaptanı tarafından, Fransa adına üzerinde hak iddia edilmiştir. Küçük ada, ormanlık ve dağlıktır, ancak yoğun sis çoğu kez manzarayı gözden saklar. Uygarlık Adası, gülağacından yapılma bir kral tarafından yönetilen bir monarşidir. Kral mekanik olarak çalıştırılır, bir oturuşta otuza yakın kararname imzalayabilir; imzası, pek güzel olarak İngilizce yazılmıştır. Bu sistemin birçok avantajı vardır. Silsile ve hanedan değişikliklerinin yol açtığı bütün sorunlardan böylelikle kaçınılmış olur. Ayrıca bu çözüm, devletin kraliyet ailesine ayırdığı ödeneğin de yılda petrol ve yağ cinsinden ancak elli frank tutmasını sağlar. Kralı kurma hakkı, sadece Bakanlar Kurulu Başkanı'na aittir.

Bakanlar ağır sorumluluklara sahiptir. Her birinin boynunda bir ilmek vardır ve eğer bir bakanın tayin nizamnamesine aykırı hareket ettiği kanıtlanırsa herhangi bir seçmen ipi çekerek bakanı boğabilir. Bütün parlamento üyeleri sağır ve dilsizdir, ki bu da sonsuz tartışmalara son verir ve onların ikna edici münkaşalardan etkilenmesi imkânını azaltır. Müzakereler, işaret diliyle yürütülür.

Fransızlar geldikten kısa süre sonra kabul edilen bir yasanın koşullarına göre, bir kişiden fazlasının düello yapması yasaklanmıştır. Böylece, bildiğimiz şekliyle düelloya da bir son verilmiştir.

Ada zengin ve müreffehtir. Eski demiryolu sisteminin yerine, elektrikli sıvı kullanan bir ulaşım sistemi konmuştur. Metalden yapılan ve biçimi nedeniyle "at-piştovu" diye bilinen lokomotif, demir bir halkayla, yolcunun içinde oturduğu cam bir vagona bağlanır. Vagon, iletken görevini yerine getiren ince, metal bir şerit üzerinde inanılmaz bir hızla yolculuk eder. Sürtünmeden doğan kıvılcımlar geceleri demiryolunun iki yanında da geniş bir alanı aydınlatır. Sistem ucuzdur, kolaylıkla monte edilir, yöre sakinleri itiraz ederse de kaldırılır. Ne yazık ki bir seferde ancak bir yolcu seyahat edebilir; vagonda birden fazla yolcu bulunması, elektrik çarpması rizikosunu fazlasıyla arttırır. Bu sistem, posta idaresi tarafından da kullanılır. Posta öyle çabuktur ki insan bazen daha mektubu atmadan cevabını alır.

Gazla ışıklandırmanın yerini, Cucu-Mani-Chou'nun keşfettiği fosforikülin denen tutuşmaz bir maddeyi kullanan, ustaca yapılmış portatif bir aygıt almıştır. Rektuma ve cinsel organlara uzun bir tüp bağlanır. Fosforikülin, dışkıdan çıkarılır ve bel hizasındaki bir kemerde taşınan lambaya akar. Işığın kalitesi, kullananın beslenme rejimine göre değişir -- soğan, bezelye, mercimek ve şalgam, özellikle berrak bir ışık sağlar. Kişinin huyunun da ışığın kalitesi ve rengi üzerinde etkisi vardır: kaygısız bir mizaç beyaz ışık üretir, sinirli olanıysa mavi ışık. Hırçın ve iyimser kişiler, sırasıyla sarı ve kırmızı ışık verir.

Fosforikülin tıpta teşhis için, örneğin gastro-enteritis ve kolit teşhisi için kullanılır. Doktorlar genellikle hastalarını hiçbir şeyle tedavi etmezler, çünkü bütün ilaçların zarar-

lı olduğuna inanılır. Dizanteri, hastanın başını toprağa koyması ve elleriyle bastırması suretiyle tedavi edilir – bu tedavinin sonuç vermediği görülmemiştir.

(Henry-Florent Delmotte, *Voyage pittoresque et industriel dans le Paraguay-Roux et la Palingénésie Australe par Tridacé-Nafé-Thébróme de Kaou't'Chouk, Gentilhomme Breton, sous-aide à l'établissement des clyso-pompes, etc.*, Meschacébé [yani: Mons], 1835)

UYKULU KUYTU, Hudson Nehri kıyısında, Greensburgh adlı küçük kasabadan yaklaşık üç kilometre uzakta, birçok hayaletin sık sık ziyaret ettiği küçük bir köydür. Kasabanın erkeklerinin pazar kurulduğu günler tavernada oyalanma eğilimleri nedeniyle, Greensburgh çevrede Oyalanan Kasaba diye bilinir. Uykulu Kuytu, tepelerin yüksek bir noktasındadır ve belki de dünyadaki en sessiz yerlerden biridir; sadece bir derenin mırıltısı, bir bıldırcının arada sırada çaldığı ıslık ya da bir ağaçkakanın tıkırtısı duyulur. Burada yaşayanlar, Hollanda kökenli göçmenlerin doğrudan torunlarıdır ve bölgede Uykulu Kuytu'nun Çocukları olarak bilinirler.

Bu köy adını, çevreye yaydığı uykulu havadan alır. Bazıları ilk yerleşim yıllarında Alman bir doktor tarafından lanetlendiğini, bazıları da Avrupalılar gelmeden çok önce Kızılderili büyücüler tarafından kullanıldığını söyler. Nedeni ne olursa olsun, yerel halk bu yerin büyüsü altında ve sürekli bir rüyada yaşar gibidir. Aşırı derecede batıl inanç sahibidirler, transa girer, vizyonlar görür ve sık sık garip görüntüler görüp, garip müzikler duyarlar.

Bölgeye dadanan birçok ruhun arasında en önde geleni başsız bir atlının hayaletiydi; bu hayaletin, Amerikan Kurtuluş Savaşı sırasında gerçekleşen unutulmuş bir çarpışmada kafası bir top güllesiyle uçan bir Alman paralı askeri olduğu söyleniyordu. Tarihçiler onun cesedinin kilise bahçesinde gömülü olduğunu, geceleri kayıp başını bulmak için atını savaş alanına sürüp gün ağarmadan alelacele mezarına geri döndüğünü anlatırlar.

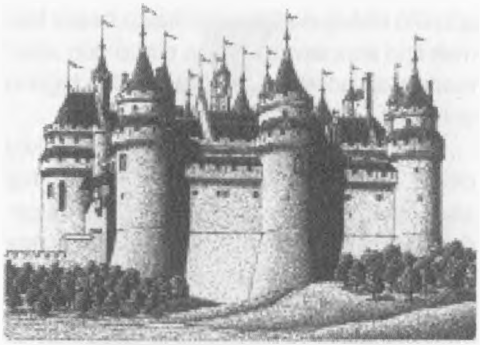
On sekizinci yüzyılın sonlarında bir köy okulu öğretmeninin bu atlıyla karşılaştığı söylenir. Öğretmen Ichebod Crane, bölgede yaşayan Hollandalı bir çiftçinin kızına âşık olmuştu ama gücü ve cesaretiyle ünlü bir rakibi vardı. Masalların anlatıldığı (Uykulu Kuytu'daki masalların çoğu hayaletler ve goblinlerle ilgilidir) bir akşamın sonunda çiftçinin evinden evine dönerken, Crane, kendisini izleyen, güçlü siyah bir ata binmiş bir atlıyla karşılaştı. Crane'in atı paniğe kapıldı ve köyün yakınındaki bir köprüye yöneldi. Crane köprüyü geçerken arkasına baktı ve hayaletin üzengilerinin üstünde doğrulduğunu ve kafasını ona doğru fırlattığını gördü. Uçan gülle Crane'e çarptı ve onu tozların içine yuvarladı. Ertesi sabah Crane'in atı bulundu ama öğretmen bir daha asla Uykulu Kuytu'da görülmedi. Hiç kimse ne olup bittiğini keşfedemedi, Crane'in hayaleti ise artık harabeye dönmüş okul binasını ziyaret ediyor.

(Washington Irving, "The Legend of Sleepy Hollow", *The Sketch Book of Geoffrey Crayon, Gent.*, New York, 1820)

UYKUSUZ ŞEHİR, kuzey Nijerya'dadır. Sakinlerinin hiç uyumamak gibi acayip bir alışkanlığı vardır, bu yüzden de uyumanın ne olduğu hakkında herhangi bir fikirleri yoktur.

Şehir yabancılar için çok tehlikeli bir yerdir. Eğer bir seyyah geceleri de ayakta olma göreneğini göz ardı eder de uyuyakalırsa –ki muhtemelen akşamları bunu yapmaya alışkındırlar– yerliler onu ölü sanarak bir mezar kazmaya girişecek ve büyük bir törenle hemen gömecektir.

(A.J.N. Tremearne, *Hausa Superstitions and Customs*, Londra, 1913)



UYUYAN GÜZEL'İN ŞATOSU'nun güneydeki tarlalardan görünüşü.

UYUYAN GÜZEL'İN ŞATOSU, bir Orta Avrupa krallığındadır. Birçok odası, salonu, helezoni merdiveni ve eski kulesi vardır. Kulelerden birinde ziyaretçilerin hayran hayran bakabileceği eski bir çıkrık bulunur, merkezdeki salonda ise on iki altın tabaktan oluşan bir koleksiyon vardır. Bazı tarihçilere göre sihir sanatlarında usta bir bilge kadın, on sekizinci yüzyıl başlarında Prenses Rosamund'un doğumu nedeniyle düzenlenen kutlamalar sırasında saraya büyü yapmış. On iki bilge başka kadın kutlamalara davet edildiği halde, on üçüncü bir altın tabak olmadığı için kendisi davet edilmeyince gücenmiş. Görüldüğü kadarıyla, büyüsü etkili de olmuş, çünkü güzel Prenses Rosamund on beşinci doğum gününde eski çıkrığın iğiyle parmağını delip anında uyuyakalmış; sarayın geri kalanı, ahırlardaki hayvanlar, ağaçlardaki rüzgâr ve güneş ışığındaki sinekler de onu izlemiş. Sadece bahçeyi çevreleyen dikenli çit büyüden etkilenmemiş, her türlü orantının dışında büyümüş ve şatoyu sıkıca sarmış.

Yüz yıl sonra genç bir prens –ki, geleceği meşhur bir şarkıyla önceden bildirilmişmiş– dikenleri aşmış, uyuyan prensesi bulmuş ve onu bir öpücükle uyandırmış. Bütün saray uykudan uyanmış, prens ve Rosamund hemen evlenmişler ve sonsuza kadar mutlu yaşamışlar.

Sonradan, Bavyera kralı II. Ludwig ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Chicagolu Bay Walt Disney tarafından bu şatodan esinlenerek yapılmış taklitler inşa ettirilmiştir.

(Jacob ve Wilhelm Grimm, *Kinder- und Hausmärchen*, Heidelberg, 1812-14)

UZİRİ ÜLKESİ, Afrika'dadır. Burada vahşi Waziri kabilesi yaşar. Tarzan diye bilinen Lord Greystoke'un muazzam mülkü de işte buradadır.

Mülkteki çiftlik, Tarzan'ın düşmanı Achmet Zek tarafından yağmalandı, sonra da yakılarak yerle bir edildi; ama Tarzan OPAR'dan getirdiği altınla burasını yeniden inşa etti. Hauptmann Fritz Schneider İkinci Dünya Savaşı sırasında, Tarzan'ın eşi Jane Clayton'ı kaçırdıktan sonra ikinci bir yangına neden oldu. Evin yakınlarındaki küçük bir gül bahçesinde, Tarzan'ın karısı olduğunu sandığı bir kadının cesedi gömülüdür. Daha sonra Jane'in sağ salim olduğunu öğrense de, çiftliği ikinci kez inşa ederken meçhul cesedi istirahatgâhında bıraktı.

(Edgar Rice Burroughs, *The Beasts of Tarzan*, New York, 1914; Edgar Rice Burroughs, *Tarzan and the Jewels of Opar*, New York, 1916; Edgar Rice Burroughs, *Tarzan the Untamed*, New York, 1919)

UZUN KUMUL, YERDENİZ Takımadaları'nın uzak güneybatı ucunda uzun, alçak bir adadır. Adada yaşayan yoktur, ancak yılda bir kez ağaç kesip sallarını tamir etmek için buraya gelen Sal Halkı (ya da bazen kullanılan adla Açık Deniz'in Çocukları) tarafından ziyaret edilir. Bu insanların âdetlerine ilişkin bilgiler bilimsel olarak onaylanmamıştır ve Yerdeniz sakinlerinin çoğu için Sal Halkı yalnızca masaldan ibarettir.

Sal Halkı, pürüzsüzce şekillendirilmiş, birbirlerine yakın oturtulmuş ve kalafat çekilmiş kütüklerden yapılan sallarda yaşar. Bu

salların üzerinde, sığınak amaçlı kaba ahşap kulübeler ile yüksek gemi direkleri bulunur. Yelkenler, Güney Uçyöreler'de bulunan, *nilgu* adlı kahverengi yapraklı deniz yosunundan yapılır. Eğreltiotları gibi saçak saçak ve neredeyse yirmi beş-otuz metre uzunluğunda yaprakları olan *nilgu* önce vura vura dövülür, ardından da dokunarak yelken malzemesine dönüştürülür. *Nilgu* aynı zamanda ip ve ağ yapımında kullanılmak için iplik olarak da dokunur. Kırk ayaktan uzun olan en uzun salda, şekilli yontulmuş kütüklerden yapılma büyük bir korunak şeklindeki tapınak bulunur. Kapı pervazları gri balinalar şeklinde oyulmuştur, kapısının üzerinde de kare şeklinde karmaşık bir desen bulunur.

Uzun ve ince insanlar olan Sal Halkı'nın en göze çarpan özelliği iri gözleridir. Oldukça dik bir duruşları vardır ve balıkçıl ya da turnalara benzerler ki ince, kuş çığlığı gibi sesleri de bu benzerliği güçlendirir. Peştamalları dışında neredeyse çıplak dolaşırlar, ancak seyyahlar onların doğal bir vakarla hareket ettiklerini göreceklerdir.

Sonbaharda sallar, onarılmak üzere Uzun Kumul'a gelir. Sonra birbirlerinden ayrılırlar ve her sal mürettebatıyla, gri balinaları meçhul denizlerde takip etmek üzere yol alır. Balinaların, onları balina dişinden zıpkınlarla avlayan bu insanların hayatında çok önemli yeri vardır. Her kış birkaç sal, bu denizlerde dağlar kadar yüksek (ya da hiç dağ görmemiş olan Sal Halkı'nın deyişiyle –"fırtına bulutları kadar büyük") olan dalgalar tarafından yutulup gider.

Baharda, "Balatran Yolları" dedikleri yere doğru yelken açarlar (gerçi seyyahlar burayı Yerdeniz için kullanılan haritaların hiçbirinde göremeyeceklerdir). Kış fırtınalarını atlatan tüm sallar toplanır ve durmadan sürüklenerek bir ayrılan bir birleşen bir halka oluşturur. İşte evlilikler o zaman gerçekleşir.

Sal Halkı, kara halkının yaşamıyla hiç ilgilenmez ve hem yakınından geçtikleri adaları, hem de uzun seyahatleri sırasında arada bir rastladıkları gemileri görmezden gelirler. Halkın ana meşgalesi balıkçılık, *nilgu*'dan ip ve yelken yapmak ve balina dişini biçimlendirip alet haline getirmektir. Ancak yüzmeye ve konuşmaya hep vakit vardır ve hiçbir işin bitirilmesi için bir zaman sınırı olması gerektiğine inanmazlar. Sal Halkı büyük ölçüde zamansız bir varlık sürdürür; saat ya da dakika kavramları yoktur. Tek zaman anlayışları günlerin bütünü, gecelerin bütünü ve mevsimlerin kendileridir.

Yılın en kısa gecesinde, yine büyük bir halka halinde toplandıklarında, sallarda meşaleler yakılır. Ardından Sal Halkı, Yerdeniz adalıları ile ortak tek gelenekleri olan Uzun Dans'ı kutlar. Dansa hiçbir müzik eşlik etmez; sadece sallanan salların zeminini döven çıplak ayakların ritmi ve şarkıcıların ince sesi izlenir. Şarkıları Yerdeniz kahramanları değil, albatros, balina ve yunuslar üzerinedir. Bu durum sebebiyle araştırmacılar, acaba Sal Halkı'nın edebiyatının bir kısmı Avrupa'ya bir şekilde sızıp hem uzunca bir ihtiyar denizci hikâyesini, hem de kuşlarla şairleri birbirine karıştıran bir Fransız zoolojik şiirini etkilemiş olabilir mi diye merak etmiştir. Sal Halkı'nın diğer insanların geleneklerine ilişkin olarak hatırladıkları tek şey, tanrı Segoy'un adaları denizin ortasından çıkarışını anlatan hikâyedir; irfanlarının geri kalanı sadece deniz ile onun yaratıklarıyla ilgilidir.

Sal Halkı yalnızca, arada bir içine –tuzlu olmasına rağmen lezzetli ve besleyici bir yiyecek olan– yosun da katılan balık yahnisi yiyerek yaşar. Tatlı suya çok önem verirler ve yağmur suyunu değerli bir mal olarak biriktirip saklarlar.

(Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea*, New York, 1968; Ursula K. Le Guin, *The Farthest Shore*, Londra, 1973)

Ü

ÜÇYÜZYEDİ (307), Aleutia Takımadaları'ndan biri olan kayalık bir adadır. Bugün ondan geriye sadece kireçlenmiş bir kayalar kütlesi ile muazzam bir krater kalmıştır. Ancak, çok uzun sayılmayacak bir süre önce, 307 güzel, bereketli bir adaydı. Bir ölmezlik virüsü olan JL3'ün Hintli bir bilim adamı tarafından keşfedilmesinin ardından, ada ölmezliğin bulaştığı herkes için karantina bölgesi haline getirilmişti. Dünyanın en iyi kimyagerleri ve biyologları, bir panzehir bulmak için 307'ye geldi. Yeraltı laboratuvarları çabucak kuruldu ve bilim adamları, bir tedavi bulma amacıyla adadaki bütün hayvan ve sebze türlerine JL3 uyguladılar. Bitkilerle hayvanlar güzellik ve sağlık dolu, taşkın oranlarda büyüdü. Adada doğan çocuklar muhteşem ergenler haline geldiler ve aşk arayışları, adayı aşırı nüfus tehlikesiyle karşı karşıya bıraktı. Doğum kontrol ilaçları çıkarıldı, ama kadınlar bunları almayı reddetti. Ada kaosa, şiddete boyun eğdi ve sonunda da, buradan kaçan ölmezlerin hastalığı bulaştırmasını önlemek için, dünya hükümetleri 307'yi bombalamak gibi zor bir karar aldılar. Bombardımandan sonra ölmezlerin ne olduğunu kimse bilmiyor.

(René Barjavel, *Le Grand Secret*, Paris, 1973)

ÜSTTEN-ALTTAN ÜLKESİ, BALON TOPLAYICILAR ÜLKESİ'nin varoşlarındaki bir alandır, orada yaşayanlar birbirlerine hayatta yol vermediği ve birbirlerinin ya altından ya üstünden geçtikleri için bu adı almıştır. Örneğin, SARIŞALLIGAM ÜLKESİ'ne giden demiryolu hattında iki tren karşılaşırsa, biri sadece diğerinin üstünden ya da altından geçmekle yetinir.

(Carl Sandburg, *Rootabaga Stories*, New York, 1922)

Ü

V

VAGON, CAMELOT civarında bir şatodur. Yuvarlak Masa'nın 150 şövalyesinin, Kutsal Kâse arayışı için yola çıkmadan önce birlikte son gecelerini geçirdikleri şato burasıdır. Bunlardan yalnızca üçü CARBONEK ŞATOSU'na ulaşıp arayışlarını nihayete erdirecek derecede erdemli çıkmıştır.

(Sir Thomas Malory, *Le Morte Darthur*, Londra, 1484)

VAHŞİ ADA, SİNSİLER ADASI'nın Kralı Quaresmeprenant'ın geleneksel düşmanı olan Bumbar'ların ülkesidir. İki aracı vasıtasıyla sürdürülen uzun görüşmelere rağmen, iki ülkeyi uzlaştırmak hiçbir şekilde mümkün olmamıştır. Bumbarlar, Kara Puding'lerle Bolonya Dağ Sosisleri'nin sadık müttefikleridir; son görüşmeleri, Bolonya Dağ Sosisleri'nin barış antlaşmasına dahil edilmesi reddedilince kesilmiştir.

Bumbar'ların hepsi domuzların soyundan gelir. Savaş sırasındaki koruyucu tanrıları, kıpkırmızı tüylü, kanatları değirmen kanadı kadar büyük koca bir domuz olan ilk ataları Büyük Perhiz Arifesi'dir. Dişleri topaz kadar sarıdır; kulakları marul gibi yeşildir, gözleri de alevlenmiş kırmızı laltaşlarına benzer. Bedeni beyazdır, şeffaf ayakları perdelidir; kuyruğu ise uzun ve siyahtır. Büyük Perhiz Arifesi, Bumbar'ları yüreklendirmek için bir muharebe alanında göründüğü vakit, yere hardal serper (Bumbar'lar için hardal, Kutsal Kâse ve Semavi Merhem'e eşdeğerdir). Yaralanıp düşmüş Bumbar'ların yaralarına azıcık hardal konursa eğer, çabucak iyileşirler, hatta ölüler bile yeniden can bulur.

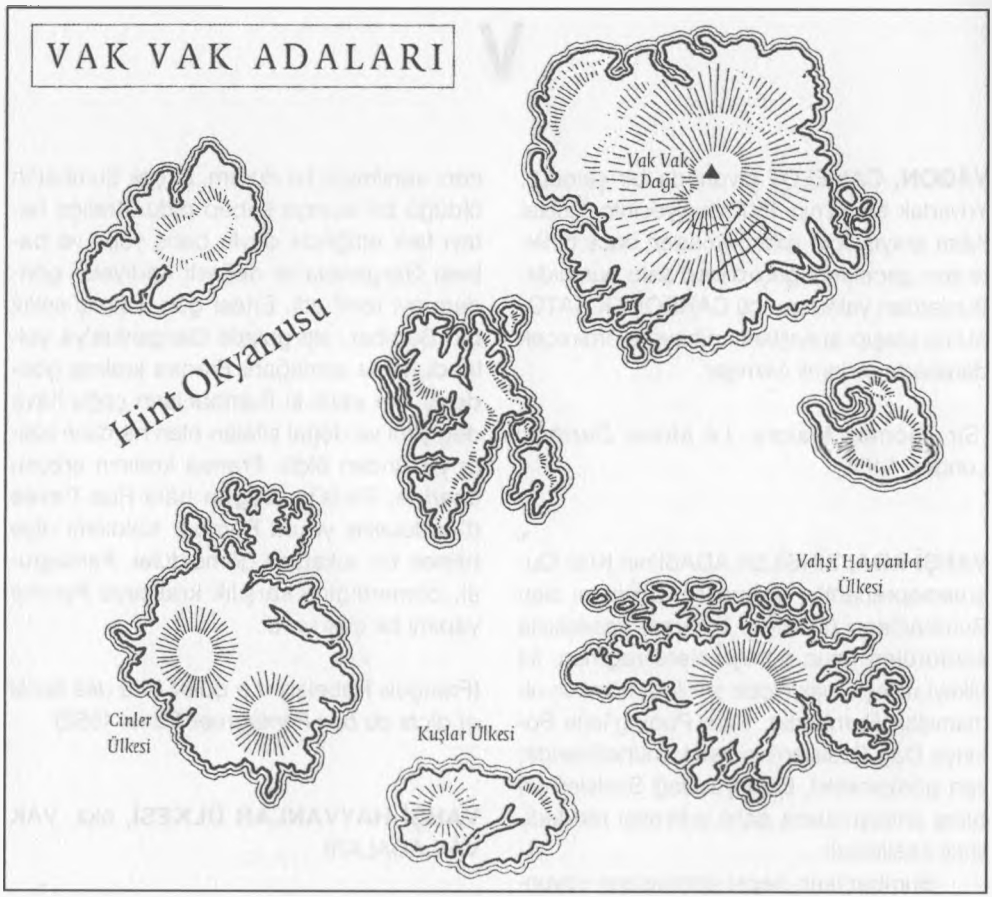
Vahşi Ada, Kraliçe Niphleseth tarafından yönetilir. Meşhur dev Pantagruel adaya geldiğinde, yanlışlıkla Kral Quaresmeprenant sanılmıştı; bu durum, birçok Bumbar'ın öldüğü bir savaşa sebep oldu. Kraliçe hatayı fark ettiğinde devle barış yaptı ve babası Gargantua'ya değerli hediyeler göndermeyi teklif etti. Ertesi gün, yetmiş sekiz bin Bumbar, altı guletle Gargantua'ya yollandı, o da armağanı Fransa kralına gönderdi. Ne yazık ki Bumbar'ların çoğu hava değişimi ve doğal şifaları olan hardalın azlığı yüzünden öldü. Fransa kralının arzusu üzerine, Paris'in, bugün hâlâ Rue Pavée d'Andouilles ya da Bumbar Kaldırımı diye bilinen bir sokağına gömüldüler. Pantagruel, cömertliğine karşılık kraliçeye Perche yapımı bir çakı verdi.

(François Rabelais, *Le quart livre des faicts et dicts du bon Pantagruel*, Paris, 1552)

VAHŞİ HAYVANLAR ÜLKESİ, bkz VAK VAK ADALARI.

VAK VAK ADALARI, Hint Okyanusu'nun tarif edilmemiş bir bölgesindedir, yedi adadan oluşur. Adı, dalları insan kafasına benzeyen koca bir ağacın yetiştiği bir dağdan gelir. Güneş doğarken bu kafalar "Vak Vak hallâk" diye bağırır ki bu Arapça "Vak, Vak, Yaradan'a övgüler olsun" anlamına gelir. Bu tören güneş batarken de tekrarlanır. Yabancılar hoş karşılanmaz; mallarını takımadalara getiren tacirler bile onları vardıkları ilk adanın sahiline bırakıp karşılığında görünmez ellerin onlar için bıraktığı malları alırlar; kimseyi görmeden de dönerler.

Gerçek şu ki, Vak Vak halkının tamamı kadındır. Geceleri kumsala iner, tacirlerin bıraktıklarını toplarlar. Kumsal boyunca, kadınların yorucu uğraşlarının ardından dinlendikleri sayısız sıra vardır ve Vak Vak Ada-



ları'nı ziyaret etmek isteyen seyyaha bu sıralardan birinin altına saklanıp, alacakaranlıkta bir hanımın bacağını yakalayarak ondan yardım ve koruma dilemesi tavsiye olunur; böylece adayı huzur içinde ziyaret edebilecektir.

Yedi adanın tamamını ziyaret edebilmek için seyyahın, geceli gündüzlü seyahat etmek kaydıyla, en azından yedi aya ihtiyacı olacaktır. Seyyah önce, kanat sesi ve şakıma dışında hiçbir şey duymanın mümkün olmadığı Kuşlar Ülkesi'ne varacaktır. Ardından, aslanların kükremesi, sırtlanların uluması ve kurtların havlamasının çıkardığı gürültüyle dolu Vahşi Hayvanlar Ülkesi'ne gelecektir. Ardından ona Cinler Ülkesi gösterilecektir: cinlerin feryatları, ağızlarından saçılan ateşler ve geçmeyi engelleyen umarsız hareketleri, başka bir şey görmeyi ya da duymayı zorlaştırır; canını seven seyyahların artlarına bakmamaları salık verilir. Herhangi bir özelliği olmayan üç adanın ardından seyyah nihayet, içinden çağıldayan bir nehrin aktığı büyük bir dağ sırasıyla taçlandırılmış yedinci adaya varacaktır; bu sıradağların en yükseği, Vak Vak Dağı'nın kendisidir. Yedi adanın tümünü bir hükümdarın kızı yönetir. Zırh giyip kılıç kuşanmış bir genç bakireler ordusuna komuta eder; ziyaretçilerin onunla tanışmaları tavsiye olunmaz.

(Anonim, *The Arabian Nights*, İS 14.-16. yy)

VALAPEE ya da **YAM ADASI,** MARDİ TAKIMADALARI'nda, yerden üç ok atışı kadar havaya yükselen iki uzun ve düz sıradağdan meydana gelen bir adadır. Bu iki dağ sırası arasında gittikçe genişleyen bir vadi yatar. Bu vadi öylesine düzdür ki, iki uçta da koruluğun yeşili gölün yeşiline karışır ve ada bir boğazla ikiye bölünmüş gibi görünür.

Valapee yerlilerinin, kralı selamlarken göğüslerini örtmek gibi garip bir âdetleri vardır. Daha eski olan burun selamı ise artık ortadan kalkmıştır. Bu selam şöyle verilirdi: Valapee soyluları, bir sadakat hummasıyla, adanın vârisinin huzuruna çıkar ve sadece burnuyla desteklenmiş halde baş aşağı durmaktan ibaret bir saray törenini yerine getirirlerdi. Yerlilerin "Pupera" dediği bu tören öyle sık uygulanırdı ki, zeki gözlemciler adanın yaşlı şeflerinin yassı burunlarını buna bağlamışlardır. Ziyaretçiler bugünlerde de bu şefleri kralın huzurunda, uzaklaşırken yüzleri gene saygıyla lordları ve efendilerine dönük olsun diye, başları uyluklarının arasında çekilmek şeklindeki eski moda göreneğe uyarken görebilir.

Yerel para birimi insan dişidir. Kölelerin dişleri daha bebekken efendileri tarafından sökülür, ölenlerin dişleri de yasçıları arasında paylaştırılır. Para birimi olarak diş, hindistancevizinden çok daha az hantaldır; hatta bazı adalarda erkekler kadınların müsrifliğini kontrol edebilmek için hindistancevizini bilhassa uygulamaya sokmuştur – para harcarken hindistancevizi taşımak gerçekten de bir yük olduğu için. Valapee'de bir yerlinin edebileceği en büyük yemin "Bu diş üstüne yemin ederim ki"dir.

(Herman Melville, *Mardi, and a Voyage Thither*, New York, 1849)

VALDRADA, Asya'da bir şehirdir. Eskiler Valdrada'yı bir gölün kıyılarında, demir korkulukları suları gören yüksek yollar yaparak kurmuşlar. Böylece yolcu, gelirken iki kent görür: biri göl üzerindeki dik kent, diğeri baş aşağı bir yansıma. Bir Valdrada'da bulunan ya da yaşanan hiçbir şey yoktur ki öteki Valdrada'da yinelenmesin, zira kent her noktası kendi aynasında yansıyacak biçimde kurulmuştur ve aşağıda, sudaki Valdrada göl üzerinde yükselen bina cephelerinin fuga ve kabartmalarını içermekle kalmaz; tavanlarından döşemelerine, koridor perspektiflerinden gardrop aynalarına varana kadar, odaların içlerini de içerir.

Valdrada sakinleri bilirler ki her eylemleri, hem eylemin kendisinden, hem de onun imgelerin özel asaletine sahip olan yansımalı imgesinden oluşur. Bu farkındalık onları unutkanlıktan korur. Hatta âşıklar, tenleri birbirine değer, çıplak bedenlerini eğip büker, birinin diğerinden en fazla zevk alacağı pozisyonu ararken; katiller bıçağı boynun kara damarlarına daldırır, tendonlar arasında kayan çeliği bastırdıkça daha çok pıhtılaşmış kan boşanırken, asıl önemli olan onların çiftleşmesi ya da cinayet işlemeleri değil, aynadaki duru ve soğuk imgelerinin çiftleşmesi ve cinayet işlemesidir.

Ayna bazen şeylerin değerini büyütür, bazen de inkâr eder. Aynanın yüzeyinde değerli görünen her şey ayna tarafından yansıtıldığında gücünü koruyamaz. İkiz şehirler eşit değildir, çünkü Valdrada'da var olan ya da meydana gelen hiçbir şey simetrik değildir: her yüze ve her harekete aynadan tüm ayrıntısıyla baş aşağı bir yüz ve baş aşağı bir hareket cevap verir. İki Valdrada, birbirleri için yaşarlar, hep göz gözedirler ama birbirlerini sevmezler.

(Italo Calvino, *Le città invisibili*, Torino, 1972)

VALİNOR, ORTA DÜNYA'ya hayli uzakta, batı denizinin karşı kıyısında olan muazzam ülke AMAN'ın büyük bir bölgesidir. Valinor, Aman kıyısını koruyan büyük Pelóri Sıradağları'nın gerisinde uzanır. Valar'ın Melkor ya da Morgoth'la yaptıkları ilk büyük mücadelenin ardından, yaratılmasına yardımcı ol-

dukları Orta Dünya'nın büyük kısmı yok olunca geldikleri yer burasıydı. Valinor, ilkbaharın başlarında Orta Dünya'dan daha güzeldir. İçinde hiçbir şeyin solmadığı ya da ölmediği, hastalık ile ıstırabın bilinmediği kutsal, büyülü bir diyardır. Güneydoğusu ormanla kaplıdır, batıda ise tarlalarla otlaklar uzanır.

Valmar ya da Valimar da denen Valinor şehri, Pelóri'nin arkasındaki ovadadır. Altın kapılı, gümüş kubbeli, sokakları da altından olan, surlu bir şehirdir. Batı kapısının yakınında Valar'ın divan kurmak ve onlara karşı kusur işleyenleri yargılamak için toplandıkları Hüküm Çemberi denen Máhanaxar vardır. Kapının önündeki yeşil bir tümseğin üstünde Ak Valinor'un İki Ak Ağacı, Telperion ve Laurelin durur. Başlangıçta Telperion, altları gümüş rengi koyu yeşil yapraklar çıkarırdı; yapraklardan toprağa gümüş ışıklı çiy dökülürdü. Laurelin'in ise altın bordürlü açık yeşil yaprakları vardı, üzerlerinden toprağa altın bir yağmurun döküldüğü sarı çiçekler çıkarırdı; hem sıcaklık, hem ışık verirdi. İki ağaç da yedi saat süren düzenli bir çevrim geçirir, bu çevrim sırasında çiçek açar, ışık verir ve solardı. Laurelin parıldamaya Telperion'dan altı saat sonra başlardı, ikisinin toplamı, Aman'ın on iki saat süren gününü oluştururdu. Ağaçlar, Melkor ve dev örümcek Ungoliant tarafından öldürüldü, ama olayların tanığı olarak yerlerinde bırakıldılar. Işıkları, Silmaril denen kutsal mücevherler içinde ve dünyayı aydınlatmak için o zaman yaratılan ay ile güneşte varlıklarını sürdürdü.

Valinor, Valar'ın, yani dünyaya inmeyi ve Orta Dünya meydana getirildiğinde yaratılan ilk yaratıklar olan İlúvatar'ın çocuklarıyla birlikte yaşamayı seçen Ainur ya da dünyanın ötesindeki Zamandışı Salonlar'dan ruhların yuvasıdır. Güçleri, dünyanın sınırlarıyla kısıtlanmıştı, bu yüzden onlar dünyanın hayatıdır, dünya da onların hayatı. Dünya sona erene kadar dünyada kalacaklardır. İsimlerinin ilk anlamının Dünyanın Güçleri olduğu anlaşılıyor. Orta Dünya'da görkemli krallarla kraliçeler biçimini aldılar ama biçimler onların varlığı açısından temel bir önem taşımaz, istediklerinde onları bertaraf edebilirler. Valar'ın yedi efendisi vardır; yedi de Valier, yani kraliçe. Her birisi kendi güçlerine ve eylem alanlarına sahiptir. Efendilerin adları Manwë, Ulmo, Aulë, Aromë, Mandos, Lórien ve Tulkas; kraliçelerinki ise Varda, Yavanna, Nienna, Estë, Vairë, Vanâ ve Nessa'dır.

Manwë, Valar'ın en büyük Efendisi'dir, Varda da onun Hanımı. İkisi birlikte Pelóri Sıradağları'ndaki bir doruk olan Taniquetil'de yaşarlar; bu, dünyanın en yüsek dağıdır ve daima karla kaplıdır. Manwë buradan herkesten daha uzakları görür, Varda da muazzam mesafelerden sesler duyar.

Elfler Eldamar'da, Pelóri'nin diğer yanında yaşarlardı ama bu dağlar arasındaki tek geçitte, beyaz surları, kristalden terasları ve merdivenleri olan Tirion şehrini inşa ettiler. En yüksek kule, üzerinde gümüş bir fenerin parladığı İngwë Kulesi'dir. Elfler'in Ak Ağaç Telperion'a olan sevgileri öyle büyüktü ki, Tirion'da da onlar için benzer bir ağaç yaratıldı. Bu ağaç, asıl ağaçları andıran ama kendiliğinden ışık salmayan Galathilion'du.

Valinor'un en doğusunda, aynı zamanda Mandos Sarayları olarak bilinen Ölülerin Evleri vardır. Melkor ile Valar arasındaki ilk savaşın ardından, Melkor buraya hapsedilmişti. Orta Dünya'da vakitlerini doldurduktan sonra insanlarla elflerin ruhları buraya gelir. Elflerin ruhları bir süre sonra özgür bırakılır ve Aman'da yaşayabilirler; insanların ruhları ise bilinen dünyadan yok olur. Cücelerin ruhlarının buraya gelip gelmediği belli değildir, ama cücelerin kendileri geldiğine inanır. Saraylar daima daha da büyümektedir, olup biten her şeyin suretlerini dokuyan Dokumacı Vairë'nin goblenleri buralarda asılıdır.

Valinor bahçelerinin, dünyadaki en güzel yer olduğu söylenir. Lorien'in baktığı bu bahçeler, Valar'ın sık sık geldiği bir dinlenme mahalli oluşturur.

Her yıl Manwë tarafından Taniquetil'in doruğunda büyük bir şenlik düzenlenir. Bu

şenlik, yaratıcı Eru'yu övmek içindir, ilk hasadın yıldönümünde yapılır. Valar'ın fiziksel bir yiyecek ihtiyacı yoktur, elflerle insanlara duydukları sevgi –onları bedensel bir biçim almaya yönelten bir sevgi– nedeniyle yer içerler.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955; J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Londra, 1977)

VANOUA-LEBOLİ, bkz. VİTİ ADALARI.

VEİRİNG, bkz. REREK.

VEMİSH, YERDENİZ Takımadaları'nın Doğu Uçyöresi'nde, EL ADALARI'ndan deniz yoluyla bir buçuk günlük mesafede bir adadır. Küçük bir adadır ve tek limanı Mishport güneydoğu sahilinde bulunur.

(Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea*, New York 1968)

VENDCHURCH'ÜN ADASI, Batı Hint Adaları'nda Alexander Vendchurch adlı İskoçun bir isyandan sonra tek başına terk edildiği ıssız adadır. Adanın mükemmel istiridyeleri vardır, ancak bunları toplamak tehlikelidir, çünkü sahil davetsiz misafirleri yutan vahşi ve etobur denizaslanlarınca korunur.

(Ambrose Evans [?], *The Adventures, and Surprising Deliverances, of James Dubourdieu, And His Wife: Who were taken by Pirates and carried to the Uninhabited-Part of the Isle of Paradise. Containing a Description of that Country, its Laws, Religion and Customs; Of Their being at last releas'd; and how they came to Paris, where they are still living. Also, The Adventures of Alexander Vendchurch, Whose Ship's Crew Rebelled against him and set him on Shore on an Island in the South-Sea, where he lived five Years, five Months, and seven Days: and was at last providentially release'd by a Jamaica ship. Written by Himself*, Londra, 1719)

VENUSBERG (1), ya da **HORSELBERG,** altında Kraliçe Venüs'ün diyarının uzandığı bir dağdır. Venüs'ün sarayı, yüksek ağaçlı bulvarlar, şelaleler, kemerler, pavyonlar, mağaralar ve fallik heykellerin bulunduğu caddeleri barındıran büyük bahçelerle çevrilidir. Uzaklarda, şekilleri saat başı değişiyormuş hissi veren uyuyan bitkilerle çevrili bir göl vardır. Daha da ötelerde arazi esrarengiz ve insanın zihnine musallat olan seslerle doludur. Diyarın kendisine –Japon sanatını bile aşan oyma erotik heykellerin bulunduğu– soluk renkli taştan bir verandadan geçip; iç karartıcı, isimsiz yabani otlarla kaplı ve koca kanatları adeta goblenleri yiyip semirmişler hissi verecek kadar iri olan güvelerin uçuştuğu gölgeli bir tünelden inerek gidilir.

Ziyaretçiler sarayda kraliçenin, Jean-Baptiste Dorat'nın tahta kaplama âşıkane tabloları ile süslenmiş giyinme odasını görmeden geçmemelidir. Kraliçenin Le Comte tarafından tasarlanmış yatak odası, ipek perdeler, yumuşak yastıklar, parlak aynalar, kollu büyük şamdanlar, balmumundan heykeller, Çin porseleninden açık yeşil vazolar, fildişi kutular, akrep ve yelkovansız saatler ve Çin bibloları ile süslü, sekizgen bir odadır. De La Pine'in üzerlerine Claudius dönemi manzaraları yaptığı dört adet katlanır paravan, etkin biçimde, oda içinde bir oda oluşturur; burası, kırmızı gül esansı ve *l'eau lavante* denen parfüm kokularıyla doludur. Özel oda, park ve bahçeleri tepeden görür, terasta da üç yalaklı bronz bir çeşme yer alır: yalakların ilkinden çok göğüslü bir ejder ile kuğulara binmiş dört küpid yükselir; ikincisinden, gümüş güvercinleri destekleyen altın sütunlar çıkar; üçüncüsünde ise çocuk başlı, yarı insan yarı keçi biçiminde grotesk tanrılar görülür. Kuğuların

gözünden, güvercinin göğsünden, tanrıların boynuzundan ve çocukların buklelerinden su fışkırır. Ziyaretçiler –sarayda kalmaya davet olunurlarsa eğer– odaların Dorat'nın resmettiği erotik tablolarla süslü olduğu konusunda uyarılmalıdır; bunlardan ünlü olan bir tanesi, nefes nefese kalmış bir kanişe poposunu sunan sevgilisini izlerken mastürbasyon yapan yaşlı bir markiyi gösterir.

Ziyaretçileri çoğu kez hem Venüs hem de onun genç-yaşlı hizmetkârları, sevgiyle karşılar. Bale, komedi, konser ve opera gösterilerinin yapıldığı Gazino'da eğlendirilirler; ardından da onlara Kraliçenin evcil tekboynuzu Adolphe gösterilir. Süt beyaz bir aygır olan Adolphe, kendine ait, yeşillikler ve altın çubuklardan yapılmış bir sarayda yaşar. Bizzat sevgi dolu kraliçe tarafından her gün elle tatmin edilir.

Dağın yakınında toprağa dikilmiş ve çiçekleri bütün yıl boyunca dökülmeyen bir seyyah asasını görmek mümkündür; bunun bir on üçüncü yüzyıl centilmenine ait olduğu söylenir. Bu kişi, kraliçenin hazlarını tattıktan sonra Venusberg yakınında ölen Tannhäuser'dir.

(Richard Wagner, *Tannhäuser*, ilk sahnelenişi: Dresden, 1845; Aubrey Beardsley, *Under the Hill*, Londra, 1897)

VENUSBERG (2), Baltık'ta, eskiden Rusya ile Almanya arasında bölüştürülmüşken, Bolşevik Rusya'ya karşı açılan kısa bir savaşın ardından bağımsızlığını elde etmiş olan küçük ve gözden epey uzak kalmış bir cumhuriyetin başşehridir. Bağımsızlık Savaşı çerçevesinde meydana gelen olaylar, küçük Rus topluluğunun sürekli olarak popülerlikten uzak kalmasına ve toplumsal anlamda kabul görmemesine yol açmıştır.

Venusberg iki kente ayrılır: Yukarı Kent ve Aşağı Kent. Yukarı Kent'te evler ahşaptır ve Ortaçağ'dan kalmışlardır, dönemeçli sokaklar kemerlerle ve merdivenlerle kesilir. Kar yağdığında, Yukarı Kent kolaylıkla bir sahne dekoru sanılabilir. Kentin üstünde şato'nun gri silueti, Lutherci kiliselerin kuleleri ve kızıl tuğlalı Rus Katedrali'nin yaldızlı küçük kubbeleri yükselir.

Aşağı Kent daha moderndir ve caddeleri çok daha geniştir. Borsa binası ile en önemli otelin yakınında, paladyen üslupta alelade bir bina olan Ulusal Tiyatro bulunur. Yukarı Kent'in yakasını bırakmayan düşsellik havası, Aşağı Kent'te de, özellikle liman çevresindeki alanda bulunabilir. Rıhtımlar içerilere doğru epeyce uzanır ve belli bir mesafeden bakınca gemiler sokaklara demirlemiş gibi görünür.

Şehrin sanayi bölgesi doğudadır ve sınırları bir dizi alçak, yeşile boyalı bina ile çizilmiştir. Rusların zamanında bunlar hükümet binası olarak kullanılıyordu, ama artık konuta dönüştürülmüşlerdir. Şehir merkezinde bulunan ve şehir tarihindeki birçok şiddet olayına sahne olan Nikolay Köprüsü, daha fakir bölgelere geçişi sağlar. Bitmemiş apartman bloklarının sıvanmamış binaları, şehrin merkezinden uzaktaki teneke kulübelerin üstünde yükselir. Gerçi apartmanlar henüz tamamlanmamıştır ama, demirler şimdiden paslanmıştır, duvarlar ise yıkılmaya yüz tutmuştur.

Venusberg'in en etkileyici binası, yılın en önemli sosyal olayı olan yıllık balonun yapıldığı Şövalyeler Evi'dir. Binanın ön cephesi ahşap oymalar ve gargoyl'larla süslüdür. Balo salonunun kendisi büyüktür, bir talim salonundan da pek farklı değildir. Duvarlardan ikisinin iki yanında, zırhlı figürlerin nöbet tuttuğu girintiler bulunur. Çoğunun miğferlerinin ön parçası ileri çıkıktır ama aralarında, Pers miğferlerininki gibi kavisli noktaları da olan Rus ya da Polonya tarzının örnekleri de vardır. Salondaki tüm sütun başları, şehrin asil ailelerinin armaları ile bezelidir.

Şehrin varoşlarında sadece Küçük Saray denen, huşağaçları ve çamlarla çevrili, ölçülü bir barok yapı vardır. Burasını akıl hastalarının tedavisi için bir devlet kurumuna dönüştürme yolunda teklifler olsa da, şu anda boştur. Terastan bakınca şehrin ve koydaki



küçük adaların manzarası çok güzeldir; bu adalar, hem balıkçıların hem de profesyonel kaçakçıların yuvasıdır, kaçakçılar zaman zaman sahil muhafızları ile çatışır. Teras, bağımsızlığa kadar gözde bir gezinti yeriydi, ama şimdi neredeyse terk edilmiştir; artık moda olan gezinti yeri, Aşağı Kent'in ana bulvarıdır.

Venusberg'in sosyal hayatı, sanki daha önceki bir yüzyıla aitmiş hissini verir. Sosyal olaylara, kuzey Avrupa'nın birçok kadim hanedanıyla ilintisi varmış gibi görünen aristokrasi ile, tam tekmil üniformalara bürünmüş genç subaylar hâkimdir. Burası eğlenceli bir kenttir, aşk entrikalarına büyük fırsatlar tanınır. Hâlâ düello edilir. Düello, üç yıla kadar hapisle cezalandırılabilir; ne var ki, taraflardan birinin şerefinin lekelendiğine hükmedilirse, yasal ceza yarıya indirilebilir. Şehrin sosyal hayatının büyük kısmı, çeşitli askeri birlikler tarafından düzenlenen baloların etrafında döner. Fransız İkinci İmparatorluk tarzında dekore edilmiş küçük bir ge-

ce kulübü olan Maxim's ile Café Weber popüler eğlence yerleri arasındadır.

Şimdi demokratik bir cumhuriyet olsa da, ülke politik sorunlardan sıyrılmış değildir. Kentin komünistlerinin –genellikle kundakçılık şeklinde– gerçekleştirdiği sabotajların sayısı az değildir, son yıllarda kereste depolarında ciddi olaylar meydana gelmiştir. Hem polis müdürü, hem de subay olan General Kuno'nun canına kasteden birkaç girişim de olmuştur. General, Bağımsızlık Savaşı sonrası baskı dönemi ile bunu izleyen İç Savaş'tan sorumlu olduğundan, çok düşman kazanmıştır.

Venusberg'e, Kopenhag'dan buharlı gemi ile gidilebilir.

(Anthony Powell, *Venusberg*, Londra, 1932)

VENUSİA, Atlas Okyanusu'nda, ekvator yakınında bir adadır. Venusia limanı bir nehir halicindedir ve girişindeki, bir yandan dalgalar bacaklarını yalarken bir yandan da gözleriyle denizi tarar gibi görünen kocaman iki çıplak kadın heykeliyle göze çarpar. Liman neredeyse tamamen terk edilmiş olduğundan, seyyahlar Venusia'ya girişi oldukça kolay bulacaktır. Halicin ötesinde, geometrik şekilde düzenlenmiş caddeleriyle parlak renkli bir yer olan başşehir Fons Belli uzanır. Burası bahçeleri ile nam salmıştır ve Venus Victrix'in de en sevdiği dinlenme yeri olduğuna inanılır. Fons Belli, kanallar boyunca inşa edilmiş olan ve içinde begonya ve orkide gibi tropik bitkilerin tanrıça, Baküs rahibi ve Amazon heykellerinin etrafını sardığı su bahçeleri ile çevrilidir. Şehrin üstünde, birçok bahçesi ve mermer villası olan bir tepe yükselir. Bu tepe portakal ve limon bahçeleri ile çevrilidir, en üstünde de zafer edasına bürünmüş altın bir kadın suretini taşıyan dört kadın heykelinin yer aldığı bronz bir kule vardır. Ayakları altında, *Venus Victrix* yazıtına işaret eden erkek bir köle sürünür.

Şehir eşmerkezli dört bölgeye bölünmüştür: tapınaklar, kubbeli binalar, villa ve bahçeler ile liman (Plebeana) çevresindeki sokaklar. Askeri liderin adına bir Grek tapınağı tarzında yapılmış, üzerinde oyma ergen kızların dans edip müzik aletleri çaldığı narin kolonlarla desteklenmiş sarayı dikkate değerdir. Bu oymalar öylesine zariftir ki, ziyaretçiler müziği gerçekten duyduklarını söylerler.

Ada volkanik kökenlidir. Belkemiğini bir dağ zinciri oluşturur, koyunlarla sığırların otladığı yüksek meraları vardır. Artık adada tek bir faal volkan bulunur, depremler de seyrektir. Kükürdü ve kaynarcaları ile ünlü Astarte Dağı yakınlarında, kadınların ve üretme için seçilmiş erkeklerin yaşadığı, Anneler Şehri adıyla da bilinen Venus Genetrix şehri vardır. Erkekler devlete aittir, küçük yaştan itibaren farklı zanaat dallarında eğitilirler, sonra da köle olarak kadınlara verilirler. Her kadının bir ila beş kölesi olur; yüksek mevkideki kadınlar daha vasıflı erkeklere sahiptir. Genç kadınlar anne olmadan önce askerlik hizmeti yaparlar ve bu dönem boyunca bakire kalmaları gerekir – bu kanuna uymayanlar diri diri yakılır.

Venusia'nın ilk yerlileri, Hadrianus'un hükümdarlığı sırasında, kadırgaları güneye, Atlas Okyanusu'na savrulmuş olan İspanyol kadınlardı. Venüs kültünü erkeklere olan nefreti ekseninde örgütleyen Julia Senecion liderliğinde bir toplum kuruldu. Yüzyıllar boyunca iki rakip eğilim gelişti: cinsiyetlerin eşitliğine inanan "Eriller" ve dişi üstünlüğünden emin, dünyayı fethetmeye hevesli "Venusia'lılar". Bir iç savaş patlak verdi, ancak sonucu gerektiği şekilde kayıtlara düşülmemiştir.

Venusia uygarlığı, Romalılar döneminden kalma birçok özelliğine (dil, askeri örgütlenme) rağmen ileri bilim ve teknolojiye sahip bir uygarlıktır. 1788'de uçak, taşıt, denizaltı ve buharlı gemiler kullanılıyordu. Ateşli silahlar ise, iki yüzyıl önce icat edilmiş olsalar da, kanunla yasaklanmıştır. Venusia dili bağımsız bir dildir ama, azıcık öğrenci Latincesi bilen herhangi bir seyyah bu dilde derdini anlatmayı başaracaktır.

(Raymond Clauzel, *L'Ile des Femmes*, Paris, 1922)

VESVESECİLER MERKEZİ, Güney OZ'da, neredeyse Küpçükler Ülkesi ile Kırpışıklar Ülkesi sınırında, bir tepe üzerinde kurulu olan büyük bir kasabadır. ZIRVA kasabası gibi Vesveseciler Merkezi de Oz'un savunma yerleşimlerinden biridir. Ülkede Vesveseci haline gelen herkes buraya gönderilir.

Vesveseciler, hayali korkuları bahane edip sürekli kaygılanmalarıyla ve kafalarını şu ya da bu olursa başlarına gelecek felaketlere takmalarıyla ayırt edilirler. Tek bir örnek verelim: Bir Vesveseci, uyuyamadığından, çünkü uyumak için gözlerini kapatması gerekeceğinden yakınabilir. Eğer gözlerini kapatırsa, kirpikleri birbirine yapışabilir ve ömür boyu kör kalır. Böyle bir şeyin olduğunu hiç duymadığını kabul edebilir ama hemen bunun ardından eğer olursa korkunç bir şey olacağını ekler ve bu fikrin kendisini çok tedirgin ettiğini, bu yüzden de uyuyamadığını söyler.

(L.Frank Baum, *The Emerald City of Oz*, Chicago, 1910)

VEZZANO, ORSENNA'nın güney kıyısı açıklarında bir adadır. Orsenna'nın, geleneksel düşmanı FARGESTAN'a en yakın ileri karakoludur.

Adanın merkezindeki yüksek çayırlık platoya kadar çıkan derin yarıklarla koyakların yardığı beyaz yalıyarlar, Sirte Denizi'nden dimdik yükselir. Kayalıklar belli noktalarda, güvenli ve doğal demir atma yerleri sağlayan korunaklı koylarla bölünür. Ancak adanın doğu yakasında kayalıklar sarptır ve aralıksız uzayıp giderler.

Vezzano, kimisi adanın eni boyunca uzanan deniz mağaraları ile meşhurdur.

Ada, eskiden Orsenna'nın kıyısal yerleşim alanlarında avlanan korsanların buluşma yeriydi. O dönemden geriye sadece harabe halinde bir kule kalmıştır.

(Julien Gracq, *Le Rivage des Syrtes*, Paris, 1951)

VİCHEBOLK ÜLKESİ, Kuzey Kutup Dairesi'nin ötesinde, Kuzey Burnu'nun 2300 mil kuzeyindedir. Eskiden refah içinde bir krallık olan bu yer, ülkenin akıl sır ermez tanrısı Vietso'nun kültü ortaya çıktıktan sonra, şimdiki yoksul haline düşmüştür. Eşitlik adına mülkiyet tamamen kaldırılmış, sanayi duraklama noktasına gelmiş ve ulus bir çöküş dönemine girmiştir; oysa resmi açıklama, Vichebolk Ülkesi'nin "kendini egoizm ile mülkiyetin bağlarından kurtardığı" şeklindedir. İnsanlar açlıktan kırılmakta, paçavralarla dolaşmaktadır. Asker baskısı altında moralleri öylesine bozulmuştur ki, Vietso rahiplerinin çöp yığınının üzerindeki mantarlar gibi sırtlarından geçinmesine izin verirler.

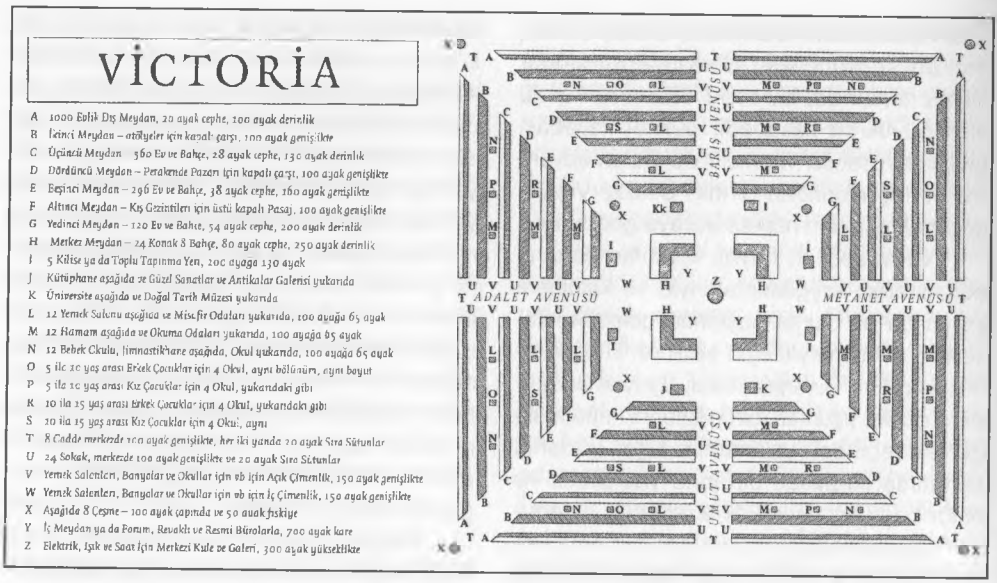
Başşehir Koumos, sarp kayaların koruduğu doğal bir liman üzerine inşa edilmiştir. Şimdi yarı harabe halindeki Koumos, dökülen bir tabyalar ve saraylar yığınıdır. Tanrı Vietso'nun mekânı, pencereleri kırılmış, bakımsızlıktan harap haldeki odaları çöpe bulanmış, viraneden farksız bir şatodur. Taht odasında (ki burası nispeten temiz tutulur), Vietso'nun yüksek rahibi Stoitol, etrafı rengi atmış yaldızlı sandalyelerde görkemli giysileriyle oturan on iki adamla çevrili halde, bütün ziyaretçileri kabul eder.

Denizcilerin ezelden beri bildikleri Vichebolk Ülkesi, Kaptan Lemuel Gulliver tarafından 1721'de keşfedilmiştir. Seyyahlar, Vichebolk sularına girildiği anda geminin ve tüm kargosunun Vichebolk malı sayıldığını ve karşı koymaya çalışanların işkenceyle öldürüldüğünü akıldan çıkarmamalıdır.

Vichebolk dili anlaşılmaz bir Asya lehçesidir, ancak Vietso rahipleri, İngilizce dahil, birçok Avrupa dilini konuşur.

(André Lichtenberger, *Pickles ou récits à la mode anglaise*, Paris, 1923)

VİCTORİA, İngiltere kıyısı yakınında, seyre elverişli bir nehrin kıyısına inşa edilmiş model bir kenttir. Model Kent Birliği Ltd. tarafından finanse edilmiş ve başlangıçta itidal



yanlısı cemiyetler ile sosyal misyonları birleştirmek amacıyla kurulmuştur. Kent, adını Kraliçe Victoria'dan alır, ama ("zafer" anlamındaki *victory* sözcüğünden gelen) bu isim aynı zamanda İngiliz toplumuna musallat olmuş kötülüklere karşı kazanılan ahlaki zaferi de ifade eder. Victoria'yı inşa etmek için, üç milyon sterline ek olarak, bir de bir milyon sterlinlik bir başlangıç yatırımına ihtiyaç vardı. Victoria'nın kuruluş ilkeleri beden sağlığı, zihin dinginliği, ılımlı ölçüde makul bir işçilik ve insanları sevmekti. Sarhoş edici içkilere, uyuşturuculara, tütüne ya da silaha izin verilmezdi. İbadet özgürlüğü sağlanmıştı, şabat gününe de sıkı sıkıya uyulurdu. Bir evlilik yürümezse eğer, o çift, rahip ve törene katılanlar şehirden sürülürdü. Çocuklar eğitimli bakıcılar tarafından yetiştirilse de, anne-babaları onları ziyaret edebilirdi. Tıbbi bakım ücretsiz olarak sağlanırdı.

Victoria'nın şehir planı, Sir Christopher Wren tarafından Büyük Yangın'dan sonra Londra'nın yeniden inşası için çizilmiş plana benzer. Her kenarı bir mil uzunluğunda bir meydan üzerinde kurulmuştur; daha küçük meydanlardan geçerek, halk toplantıları için bir forum oluşturan içteki büyük meydana gidilir. İç kenarı boyunca uzanan gotik sıra sütunlar sayesinde güneşe ve yağmura karşı koruma sağlanır. Bu planın amacı, kötülüğün serpilip gelişebileceği gizli köşeler ya da dar sokaklardan kaçınmaktır.

(James S. Buckingham, *National Evils and Practical Remedies, with a Plan of a Model Town*, Londra, 1849)

VİLLİNGS, Pasifik Okyanusu'nda bulunan, bazen yanlışlıkla Ellis ya da Tuvalu Takımadaları'nın bir parçası olduğu sanılan bir adadır. Muhtemelen, adanın ilk tarihçisinin seyahatlerine başladığı nokta olan Yeni Britanya'daki Rabaul limanından fazla uzak değildir. İşlemediğine inandığı bir suç yüzünden ensesine binilen tarihçi, Villings'i ilk olarak Kalküta'da bir İtalyan tacirden duydu. Tacirin dediğine göre Villings, esrarengiz bir hastalığın merkeziydi; bu hastalık ciltten başlayıp içeri doğru yayılarak kurbanın saç ve tırnaklarının, sonra derisi ile korneasının dökülmesine neden oluyor, nihayet de, sekiz ila on beş gün içinde tüm bedenin iflasına yol açıyordu. Bu uyarıya rağmen, tarihçi kaçmaya karar verdi ve 1940'ların başlarında adaya ulaştı.

Villings 1924'te, sonradan hepsi terk edilen bir müze, şapel ve bir yüzme havuzu inşa etmiş olan az sayıda beyaz tarafından iskân edilmişti. Kaçak Villings'e vardığında bu harabelere ve adanın bitki örtüsüne şaşırdı; görünüşe göre sadece genç fidanlar sağlıklıydı, geriye kalan ağaçların tümü öldü ölecek durumdaydı.

Harabeleri inceleyen kaçak, yüzme havuzu engerek yılanı, kurbağa ve su böcekleri kaynayan silindir kuleli, üç katlı müzenin de, aralarında birkaçı Picasso'ya ait birçok resimle bezenmiş on beş odadan ibaret olduğunu gördü. Odalardan birinde, içinde roman, şiir ve tiyatro oyunu kitapları ile sadece bir tane bilimsel risaleyi, Bellidor'un 1737 basımı *Travaux, Le Moulin Perse*'ini içeren eksik bir kütüphane vardı. On ikiye altmış metre büyüklüğündeki yemek odası, üç insan boyunda, oturmuş dört Hint ya da Mısır tanrısı heykeli ile çevriliydi.

Kaçak aniden, adaya gelen herhangi bir gemi, uçak ya da zeplin görmeksizin, bir şey fark etti: kalabalık bir grup insan kokuşmuş havuzda, Marienbad'ın yaz turistleri kadar rahat bir edayla dans ediyor, yürüyor ya da yüzüyordu. Yüksek sesli bir gramofon, *Valencia* ve *Tea for Two* ile rüzgâr ve denizin sesini bastırmaktaydı. Birkaç gün ve gece boyunca bu insanları izledi ve ona hiç yüz vermeyen bir Faustine'e âşık oldu. Sonunda gerçeği öğrendi.

Morel adlı görmüş geçirmiş bir bilim adamı, Villings'i hayatı tam anlamıyla taklit eden heyecan verici deneylerinden biri için sahne olarak seçmiş ve satın almıştı. Nesneleri, bitkileri ve insanları üç boyutlu olarak yeniden yaratan bir mekanizma yapmış ve gerçeğin, özgün örneğe temas ve kokuda bile sadık kalan bir ikizini yaratmıştı. Morel bu sayede, hareketlerini tekrarlamak ve gençliklerini korumak suretiyle arkadaşlarının imgesini sonsuza dek muhafaza edebilecekti. Ancak canlı özgün insanların bir kopyasını üretmek için kullanılan ışınların uygulanan kişilere zarar verdiği ortaya çıktı; adadaki esrarengiz salgının nedeni de işte buydu. Işınlardan birine yanlışlıkla değmiş olan tarihçi, muhtemelen Villings kayıtlarını bitirdikten sonra öldü. Temsilin hâlâ sürüp sürmediği, ya da bugünlerde adayı ziyaret etmenin seyyahlar için tehlikeli olup olmadığı bilinmiyor.

(Adolfo Bioy Casares, *La invención de Morel*, Buenos Aires, 1941)

VİNLAND, bkz. MARKLAND.

VİRAGİNYA, bkz. YENİ GİNYA.

VİTİ ADALARI, (Viti ya da Fiji ile karıştırılmamalıdır) Güney Pasifik'te, Polinezya'da, Fransız teknesi *Calembredaine* tarafından 1831'de keşfedilmiş bir grup adadır. Grubun keşfedilen ilk adası Vanoua-Leboli, tamamen terk edilmiştir. Öylesine boştur ki, ziyaretçiler sık sık içinde tek bir ev olmayan büyük köylere rastlar. Komşu ada Kanbadon'da ("kampüs" anlamına *kan* ve "kemik" anlamına *badon*'dan) bulunan kemik yığınları, bir zamanlar burada yamyamların yaşadığını gösterir. Bir sarmaşık tahtasına kazınmış ilkel bir yazıtta şöyle der:

Egnam sius em
emêm-iom
regnam à neir sulp tnaya'n
emêrtxe miaf am ed emitciv

ki bu, "Yiyecek başka şeyim kalmadığından, dayanılmaz açlığımın kurbanı oldum ve kendimi yemek zorunda kaldım" anlamına gelir.

Viti grubundaki diğer adaların en önemlisi UYGARLIK ADASI'dır.

(Henry-Florent Delmotte, *Voyage Pittoresque et industriel dans le Paraguay-Roux et la Palingénésie Australe par Tridacé-Nafé-Théobrome de Kao't'Chouk, Gentilhomme Breton, sous-aide à l'établissement des clyso-pompes, etc.*, Meschacébé [yani: Mons], 1835)

VLÉHA, Kuzey Pasifik'teki, HİKMET ADALARI diye bilinen takımadalarda, volkanik bir adadır.

Vléha, takımadaya ait adalar arasında tartışmasız en cazip olanıdır. Adanın merkezinden geçerek kuzeybatı yönünde uzanan bir dağ dizisi, alçak kesimleri kuzey rüzgârından korur. Bu nedenle, bu bölgeler astropik iklime sahiptir. Dağlar da birbirinden son derecede farklıdır ve Dolomite'lerdekine benzer görünümlerden tutun, daha tipik Jungfrau ya da Eiger manzaralarına varana kadar değişken manzaralar sunarlar. Kar hattının üzerinde arktik bitkiler yeşerir, vadiler ile daha alçak yamaçlar ise cengel bitkilerine bürünmüştür. Bu dağ manzarası zenginliği, tüten bir volkan olan Atrato ile tamamlanır.

Adanın bitki örtüsü ve hayvanları da aynı şekilde çeşitli ve görkemlidir. Dağların alçak yamaçlarında palmiyeler, ormangülleri ve manolyalar yetişir, ormanlar hayret verici parlaklıkta kelebeklerle rengârenktir. Vléha'nın kuşları, sinekkuşunun zarafeti, cennet kuşunun görkemi ve bülbülün şakımasını bir araya getirir. İklim düşünülünce şaşılacak bir şekilde, adada hiç zehirli sürüngen yoktur. Burada bulunan tek çıngıraklıyılan türü de oldukça zararsızdır ve küçük çocukların oynaması için bir cins canlı çıngırak yerine geçer. Vléha'nın diğer yılanları dişlerinden afyon niyetine kullanılabilecek bir sıvı salgılar.

Doğal güzelliklerinin çeşitliliği yüzünden Vléha tüm takımada için bir turistik mekân haline gelmiştir. Biraz Doğu Hint Adaları'ndakileri andıran bungalovlar, ziyaretçilerin rahatı için kırsal kesimin her yerine serpiştirilmiştir ve adanın tamamı demiryolu hatlarıyla örülmüştür. Kablo ile paralel giden dağ demiryolları, kayak ve diğer kış sporları için ziyaretçileri yüksek dağların içlerine doğru taşır.

Adalılar kendi gelişmiş ulaşım sistemlerini nadiren kullanırlar ve kendilerini kuşatan ihtişama karşı oldukça kayıtsız görünürler. Takımadanın diğer halklarından daha esmer olan bu insanlar besbelli miskindirler ve hemen hemen hiç hayati enerjileri yokmuş gibidir. Fiziksel olarak çok çekicidirler; özellikle kadınlardan etrafa, kendilerinin neredeyse hiç farkında olmadıkları şehevi bir cazibe yayılır. Adalılar geleceğe karşı kayıtsız olduklarını itiraf ederler, çünkü onların yaptığı gibi bir volkan üzerinde yaşanınca, insan her an yok olabilir.

Vléha'nın yazılı bir anayasası ya da resmi bir hükümeti yoktur; cumhuriyet de değildir, monarşi de. Adanın en yüksek yetkilisi, bir şekilde bu görevlerin tamamını yerine getiriyor olsa da, ne kral, ne başkan, hatta ne de yüksek rahip olarak tanımlanabilir. Resmi olarak atanmamıştır; sadece insanların arzu ve istekleri belli bir kişiye yönelik saygıda birleşmiştir.

Vléha yaşamının politikası, ayrılmaz şekilde diniyle ilintilidir. Vléha'nın dini Budizmdir ve "hükümdar"ın doğrudan doğruya, üç bin yılı aşkın süre önce Budizm'in temel öğretilerini biçimlendiren bir Vlaho'nun soyundan geldiği iddia olunur. (Daha sonra beden değiştirme yöntemiyle Hindistan'a gitmiş ve Buda olarak reenkarne olmuş ki, bu da Budizmin aslında Vléha'da doğduğunu gösterir.) Vléha Budizminin ideali, aklın duygulara üstünlüğü ve zevk duygusunun bastırılması yoluyla acı-zevk kutupsallığının yok edilmesidir. Bu emelin halkın pasifliğini ve çevrelerine karşı tam kayıtsızlıklarını açıklamaya yardımcı olacağından kuşku yok.

Adanın ilginç âdetlerinden biri, tipik evlilik törenidir. Gelin ve damat, birleşmelerinin yeni bir kuşağa hayat vereceği olgusunu simgelemek için, tapınağa havalandırılmış tabutlar içinde götürülür. Bu öğreti, ayini yöneten rahip tarafından tabutlarından çıkarılırken çifte açıklanır.

Son yıllarda genç Vléha nesli kayıtsızlık ve ret felsefesine başkaldırmıştır. Muhalefetin lideri, Vléha'nın hayli kuzeyindeki yarı-kutup adası Unalaska'dan bir ajitatör olan Sterridogg'dur. Kendisi, adanın soğuk kuzey rüzgârlarına açılması ve hakiki zevkin tek aracı olarak acıyı ve sancılı emeği benimseyen bir inanca dönülmesi için dağ bariyerlerinin yıkılmasını önermiştir. Bu ajitas-

yon gençler tarafından hoş karşılanmış ve kuşaklararası çelişkiler yüzünden, şimdiden birkaç plantasyon yakılmıştır. Yıkımın ne derecede yayıldığını ve sonuçlarının ne olacağını ise zaman gösterecektir.

(Alexander Moszkowski, *Die Inseln der Weisheit, Geshichte einer abenteuerlichen Entdeckungsfahrt*, Berlin, 1922)

VOE VADİSİ, PİRAMİT DAĞ'ın eteklerinde, yer yüzeyinin çok aşağısındadır. Vadi, dağın yemyeşil bayırlarına doğru zarifçe yükselen dev bir kâsenin çukuru gibidir. Zemini çayırlarla, bahçelerle, leziz egzotik meyvelerin yetiştiği meyve bahçeleri ve heybetli ağaçlarla kaplıdır. Voe'nun pitoresk evleri köy ya da kasabalar şeklinde bir arada toplanmaz, çakıl taşı kaplı bakımlı patikaların birbirine bağladığı ağaçlıklar ve tarlalar arasına dağılmışlardır. Tarlalar ile meyve bahçeleri arasında vadinin kristal gibi berrak latif dereleri akar. Hava mis kokulu, görüş nettir.

Vadinin bütün kuşları ve hayvanları gibi Voe halkı da, yiyen herkesi görünmez kılan dama meyvesine olan düşkünlükleri yüzünden görünmezdir. Dama meyvesi etrafa yayılan geniş yaprakları olan, alçak bir çalılıkta yetişir; şeftali boyundadır ve hem hoş kokulu hem de güzel renklidir. Tadına bakmış olanlar onun dünyanın en lezzetli meyvesi olduğunu söyler.

İnsanların görünmez oluşu, vadide kol gezen vahşi ve görünmez ayılardan tamamen korunmalarını sağlamaz. Ancak bu ayılar suya girmeye cesaret edemez ve ikinci bir sihirli bitki de sudan çekinmelerini onların aleyhinde kullanmayı mümkün kılar. Ayılar bilmez ama, belli bir bitkinin yaprakları, bunu ayaklarının tabanına sürttükleri zaman insanların suda yürüyebilmesini sağlar. Voe halkı normalde, dere ve nehirlerin üzerinde yürüyerek seyahat eder.

Voe halkı, topraklarını ziyaret edenlere karşı müşfik ve misafirperverdir ve neleri varsa seyyahlarla paylaşırlar. Diğer insanlarla pek temasları yok gibidir ancak GARGOYL'LAR ÜLKESİ'nin tahta halkının varlığından haberdardırlar. Efsaneler, Voe'lu kahraman Overman-Anu ile Gargoyl'lar arasındaki dokuz günlük savaştan ve Voe şampiyonunun onları savaş narasıyla nasıl yendiğinden söz eder. Overman-Anu, savaşı ya da düşmanını hiçbir zaman ayrıntılı olarak anlatamadı, çünkü kısa süre sonra bir ayı tarafından yendi. Ömrü boyunca on bir ayı öldürdüğü bilinir ki, bu bir adamın öldürdüğü en fazla sayıda ayıdır. Paramparça olan bedeni, son Gargoyl hasmı tarafından bulunmuştur.

(L. Frank Baum, *Dorothy and the Wizard in Oz*, Chicago, 1908)

VONDERVOTTEİMİTTİSS, ana yolların herhangi birinden hayli uzakta bir Hollanda kasabasıdır. Kasabanın adının nereden geldiği hakkında bilgi sahibi olmak isteyenler, Dundergutz'un *Oratiunculae de Rebus Praeter-Veteris* ya da Blunderbuzzard'ın *De Derivationibus* adlı eserlerine başvurmalıdırlar. Ancak kasabanın kuruluş tarihi bilinmez.

Vadinin hemen içinde –boydan boya yassı tuğla döşelidir ve hayli düzdür– aralıksız olarak altmış küçük ev sıralanır. Sırtlarını tepelere vermiş olan bu evler, doğal olarak, her birinin ön kapısına sadece altmış yarda uzakta olan düzlüğün merkezine bakar. Her evin önünde, dairevi bir patikası, bir güneş saati ve yirmi dört lahanası olan küçük bir bahçe vardır. Binalar birbirlerine öylesine benzerler ki, birini diğerinden ayırt etmek hiçbir şekilde mümkün değildir. Çok, çok eski olduklarından, mimari tarzları biraz gariptir ama, bu durum onları daha az pitoresk kılmaz. Evler, pişirilmiş kara uçlu kırmızı küçük tuğlalardan yapılmıştır, bu yüzden de duvarlar kocaman bir satranç tahtası gibi görünür. Kalkan duvarları öne dönüktür ve evin geri kalanı kadar büyük kornişler, saçaklarla ana kapının üstünden ileri uzanır. Pencereler dar ve derindir, minicik camları ve kalın çerçeveleri vardır. Çatıda, uzun kavisli kulakları olan

pek çok kiremit bulunur. Evin bütün doğrama işleri koyu renktir ve üzerinde, modeli pek değişmeyen hayli çok sayıda oyma vardır. Model pek değişmez, çünkü Vondervotteimittiss oymacıları ezelden beri iki objeden –bir kronometre ve bir lahana– başkasını oymayı başaramamıştır. Ne var ki bu ikisini çok iyi yaparlar ve keskiye yer buldular mı, eşsiz bir hünerle bunları oraya buraya serpiştirirler.

Evlerin dışı nasıl birbirine benzerse, içi de benzer; mobilyalar tek plan üzerinedir. Döşemeler kare fayanstandır, sandalye ve masalar ise ince eğri bacaklı ve ayaklı kara ahşaptan. Şömine rafları geniş ve yüksektir, ön taraflarına yalnızca kronometre ve lahana değil; ortada durup müthiş tik taklar çıkaran gerçek bir saat ile iki ucunda birer lahana bulunan bir saksı vardır. Yine her lahana ile kronometrenin arasında, göbekli küçük bir Çinli vardır; Çinlinin tam ortasındaki büyük yuvarlak delikten, bir saatin kadranı görülür.

Şömineler büyük ve derindir, vahşi görünüşlü demir ayaklıkları vardır. Lahana turşusu ve domuz eti dolu büyük bir çömlek, evin hamarat hanımının beslediği canlı şömine ateşinin üzerinde asılı durur.

Vondervotteimittiss'te dikkati en fazla çeken şey, kasabanın medarı iftiharı olan Belediye Binası'nın kulesi üzerinde durur: yedi cepheli kulenin her bir cephesine yerleştirilmiş, yedi kadranlı devasa saat. Kasabanın tüm yaşamı yüzyıllardır bu saatle düzenlenmiştir. Bilinen tek karışıklık, bir yabancı mekanizmaya müdahale edip muhterem saatin on üçü çalmasına neden olduğu zaman ortaya çıkmıştır. O gün lahanalar kırmızıya çalmış, mobilyalar dans etmeye başlamış ve kediler ile köpekler etrafı tırmalayıp ciyaklayarak koşuşturmuşlardır. Yabancının büyük bir kemanla bir İrlanda ezgisi çaldığı ve bir yandan da dişleriyle çan kulesinin çan ipini tuttuğu söylenir. O günden sonra Vondervotteimittiss'e eski düzenin dönüp dönmediği bilinmemektedir.

(Edgar Allan Poe, "The Devil in the Belfry", *Tales*, Philadelphia, 1845)

VRAİDEX, POİCTESME'in kuzeybatısında, Names kasabasının ötesinde bir dağdır. Bulutların sardığı dağın doruğunda, insanların rüyalarını tasarlayan ve onları beyaz buharlar şeklinde dağdan aşağı gönderen Dokuz Uykunun Efendisi Miramon'un Tekinsiz Sarayı vardır.

Dağın alçak yamaçları çıplak kayalık olduğu halde bunun hemen ardından mor çiçekli bitkilerle ve zirveye varmaya çalışırken ölen seyyahların etrafa saçılmış cesetleriyle kaplı çarpık çurpuk bir düzlüğe dönüşür. Tekinsiz Saray'ın kendisi ise, tek bitki örtüsünü sarı ve mor yapraklarıyla kötücül görünüşlü bir tür ağacın oluşturduğu bir plato üzerindedir. Altından ve kara lakeden yapılan saray, kuğu, kelebek ve kaplumbağa figürleri ile süslenmiştir. Buraya, kırmızı bir koridora çıkan, boynuz ile fildişinden yapılmış kapılardan girilir. Sarayın ortasında canavar Behemoth'un dişlerinden biri durur.

Dağa giden yolları, Miramon'un yarattığı hayali yaratıklar olan doğu, kuzey, batı ve güney yılanları tutar.

Bunlardan ilki kara bir ata biner, kafasının üzerine kara bir şahin tünemiştir ve ardından kara bir tazı gelir. Bu yılan, kendisine bir yumurta verilerek zararsız hale getirilebilir; ona, ölümünün sihirli bir yumurtadan olacağı söylenmiştir, bu yüzden de yumurtadan korkar.

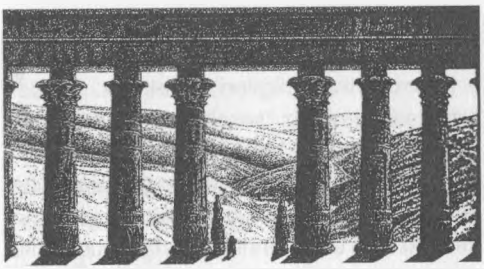
Kuzeyin yılanı başını topraktan çıkartır, alt büklümleri, Norroway'in temellerine dolanmıştır. Bu yılan gemlerden korkar, çünkü bir balığın nefesinden, kuşların tükürüğünden ve bir kedinin ayak seslerinden yapılma Gleipnir adlı sihirli bir gemin ölümüne neden olacağına inanır.

Batının yılanının mavi ve altın şeritleri vardır ve sinekkuşu tüyünden bir başlık takar. Üzerinde sekiz mızrak duran bir köprüyü korur. Bu yılan, bir kaplumbağa göstermek kaydıyla atlatılabilir; yılana, asla yalan söylemeyen kaplumbağa Tulapin tarafından öldürüleceği söylenmiştir ve Tulapin'i diğer kaplumbağalardan ayırt edemez.

Güneyin yılanı, dört yılan içinde en küçük, en güzel ve en zehirli olanıdır. Onunla başa çıkmak için gerekli donanımdan iki tanesinin adı söylenemez; üçüncüsü ise, fındık ağacı tahtasından küçük bir figürdür.

Dağdan iniş de tehlikelidir, çünkü seyyahlar genellikle, onları kara bir ata binmeye davet eden, Miramon'un üvey kardeşi Ölüm ile karşılaşırlar. At yorulmak nedir bilmez, ona binenler de asla geri dönmezler.

(James Branch Cabell, *Figures of Earth, A Comedy of Appearances*, New York, 1921)



VRİL-YA'nın girişindeki Mısır kolonları.

VRİL-YA ÜLKESİ, muhtemelen İngiltere'de Newcastle'ın altında bulunan bir yeraltı ülkesidir. Buraya bir madenden geçtikten sonra suni gaz lambalarıyla aydınlatılmış geniş ve düz bir yoldan inerek girilir. Yol, içinde muazzam büyüklükte Mısır kolonları olan, tuhaf bir kırmızı-sarı renkte bitki örtüsüyle kaplı, içinde pek çok göl ve derecik bulunan geniş bir vadinin göründüğü bir binaya gider. Vadide devasa eğreltiotları, öbek öbek çiçeği olan ve kamışa benzeyen uzun bitkiler, kocaman mantarlar yetişir. Çok büyük timsahların da aralarında bulunduğu birçok vahşi sürüngen, bir çeşit geyik ya da Avrupa musu sürüsü ve Hindistan'dakilerden daha geniş pençeleri olan, alnı daha geride büyük bir kaplan türü vadide kol gezer. Bu kaplan göl ve gölet kıyılarını uğrak edinmiştir ve balıkla beslenir; balıkların sayıları gittikçe azalmaktadır. Ayrıca, çoğunlukla müzik aleti hizmeti görsün diye kafeslerde saklanan birçok ötücü kuş ile, mavimsi tüylü kocaman bir sorgucu olan güzel bir kumru türü de vardır.

Şehirlerin, her iki yanında binaların sıralandığı sokakları vardır. Bu binalar rengârenk bitkilerin ve tuhaf çiçeklerin bulunduğu bahçelerle, bahçeler ise alçak duvarlarla birbirlerinden ayrılır. Binalar, ödağacı ve eğreltiotu taklidi kolonlarıyla, Mısır tarzındadır. Mozaikli büyük değerli taş bloklarından yapılmış olan döşemeler, hasır benzeri halılar ve bol miktarda yastık ve divanla kısmen örtülmüştür. Tavandan inen açık asansörler, üst katlara çıkar. Kirişler, metaller ve yontulmamış mücevherlerle süslü duvarların içinde, bir yaya dokununca camdan daha az şeffaf bir maddeden yapılmış bir kepenkle örtülen, büyük, camları sırlanmamış pencereler vardır. Özenle işlenmiş altın buhurdanlardan nefis rayihalar yayılır. Evlerin çoğunun ferah balkonları vardır.

Vril-ya denen yerli halk, dudaklarının dokunuşuyla şifa dağıtır. Kitapları miniciktir ve Avrupa'dakilere çok benzeyen kütüphanelerde saklanır. Hizmetkâr olarak robotları kullanırlar. Bir telgraf sistemleri vardır: üzerinde garip şekiller yazılı metalik bir plaka, evlerinden telgraf mesajları gönderebilmelerini sağlar. *Vril* denen bir tür elektro-manyetik ve galvanik güce inanırlar. Bir çocuk eliyle yönlendirilen bir çubuğun içindeki boşluktaki *vril*, bir binayı yıkabilir.

Vril-ya Ülkesi'ndeki en önemli mevki, her an ışık bulunabilmesini garanti eden Işık Sağlayıcısı mevkiidir. Kadınlarla erkekler eşit haklara sahiptir ama kadınlar fiziksel olarak daha kuvvetlidir, bu yüzden de devlet başkanı olurlar. Çocuklar fabrikalarda kol işinde çalıştırılır. Eğlenceleri havadaki sporlar (çünkü bütün Vril-ya'lar kanatlıdır) ya da konser salonlarındaki müzikten ibarettir. Ayrıca, ara sıra Çin tiyatrosunu andıran antik dramların sahneye konduğu tiyatrolar da vardır.

Vril-ya'lar yaklaşık yüz otuz yaşına kadar yaşar, öldüklerinde de yakılırlar. Yakıl-

madan önce tabutlarına "Bize ödünç verildi - (doğum tarihi)" ve "Aramızdan geri çağrıldı - (ölüm tarihi)" bilgileri işaretlenir. Günleri yirmi saattir: sekiz "sessiz saat", sekiz "gayretli saat" ve dört "kolay saat".

Fiziksel olarak Etrüsk vazolarının üstündeki ya da Doğu mezarlarının duvarlarındaki iblis suretlerini andırırlar. Kızıl tenleri ve iri siyah gözleriyle, yüzleri Sfenks'inkine benzer. Müzikal bir sesleri vardır. Uzun boylu olsalar da devasa değildirler ve iri kanatlarını göğüslerinde katladıkları zaman, uçları dizlerine dek uzanır. İnce, elyaflı bir kumaştan yapılmış iç tünikleri ve getrler giyerler.

Her biri yaklaşık on iki bin aileden oluşan birkaç Vril-ya kabilesi vardır. Her kabile kendi ihtiyaçlarına yetecek kadar bir bölgeyi işgal eder ve belli dönemlerde, fazla nüfus kendine yeni bir diyar aramak üzere gönüllü olarak ayrılır. Devlet ilkeleri, birliktir. Tur denen tek bir yüksek sulh hâkimi seçerler, o da bu görevi yaşamının sonuna dek sürdürür ama, diğerlerinden daha üstün bir ev ya da gelir sahibi olmaz. Burada suç diye bir şey bilinmez; ceza mahkemesi yoktur. Yurttaşlar arasında ender olarak görülen anlaşmazlıklar, ortak dostların hâkimliğine bırakılır, ya da Bilgeler Divanı tarafından karar bağlanır. Kanun yoktur; itaat, içgüdüseldir. Vril-ya'ların bir darbımeseli vardır: "Düzensiz mutluluk, otoritesiz düzen, birliksiz otorite olmaz". Vril-ya'lar arasında kabalık diye bir şey düşünülemez ve en küçük çocuklara bile herhangi bir şiddetli duygusal tepkiyi hor görmeleri öğretilir.

Bir tane ortak dilleri, ama birbirinin yerine geçebilen önekler üzerine kurulu birkaç lehçeleri vardır. *Gl-* şeylerin bir araya gelmesi ya da birleşmesi anlamına gelir, *oon* da ev demektir; böylece *Gloon* "kent" anlamına gelir. *Na-* yaşama, mutluluğa ya da rahata zıt olan şeydir. Bu yüzden *Nax* "karanlık" anlamına gelir, *Narl* "ölüm", *Nania* da "günah" ya da "şer". İsmin, üçünün değişen sonekleri ve dördüncüsünün de farklı bir öneki olan, dört hali vardır:

TEKİL		
YALIN HAL	*An*	Erkek
-E HALİ	*Ano*	Erkeğe
-İ HALİ	*Anam*	Erkeği
HİTAP	*Hil-An*	Ey Erkek!

ÇOĞUL		
YALIN HAL	*Ana*	Erkekler
-E HALİ	*Anoi*	Erkeklere
-İ HALİ	*Ananda*	Erkekleri
HİTAP	*Hil-Ananda*	Ey Erkekler!

Edebiyat geçmişe ait bir konudur. Tarih ve roman yazmak, mutlu toplumlarına zarar vereceğine inanıldığı için yasaktır. Mutlu dengelerini bozacak hiçbir şeye izin verilmez.

Vril-ya dini basittir. İkrar ettikleri inanca inanır ve inancın öğrettiği düsturları uygularlar. Tanrılarını –Evren'in ilahi yaratıcısı ve sürdürücüsünü– Vril'in tükenmez kaynağı olarak görür; sıradan adam için kendi başına bir düşünce yaratma yetisi imkânsız olduğundan, akla gelebilecek her fikri o gönderir. Vril-ya'lar, kurbağa soyundan geldiklerine inanır.

(Edward George Earle Lytton Bulwer, Lord Lytton, *The Coming Race*, Londra, 1871)

VULPİA, bkz. TIMARHANE.

VULPİNA, bkz. URSİNA.

W

WAFERDANOS, Kuzey Atlas Okyanusu'nda, Büyük Britanya ve Newfoundland arasında bir adadır. İklimi ılıman, ormanları derin, av bol, toprak bereketlidir. İyi huylu bir ırk olan Waferdanos'luların bedenleri baştan ayağa, kendilerini sıcak tutan yumuşak, kahverengi bir kürkle kaplıdır; bu yüzden hiçbir şey giymezler. Doğanın kanunlarından başka kanun bilmeyen ve zanaat ile sanatı önemsemeyen Waferdanos'lular için giyinme fikri çok gariptir. Mimarileri gelişmemiştir: barınak ihtiyaçlarını basit bambu kulübeler karşılar. Beslenme rejimleri, avladıkları hayvanlar ile yetiştirdikleri birkaç sebzeden ibarettir.

Waferdanos toplumu anlayış, kardeşlik ve yardımlaşma üzerine kuruludur. Aralarındaki en bilge adama "İnsanların Kralı" derler. Her sabah, "Tapınak" denen yüksek bir bambu taraçada halkı kabul eder. Bütün halk onu selamlamak ve nasihat almak üzere buraya gelir. Oturum bitince, kral diğerleri gibi gene halktan biri haline gelir ve ava katılır. Bütün halk öğle vakti yemek yemek üzere yeniden toplanır; günün geri kalanı sevişerek ve oyunlar oynayarak geçer. Doğaya olan aşklarından esinlenen dinleri, Adalet ve Kardeşlik dinidir. Felsefi tartışmalara olan düşkünlüklerine rağmen Waferdanos'luların fena halde sıkıldıkları ve melankoli nöbetlerine tutuldukları da olur.

Bu monoton örgütlenmeyi şimdiye dek hiçbir şey bozmamıştır, hatta on yedinci yüzyıl sonunda, gemileri batmış iki Avrupalının gelişi bile. Bu ziyaretçiler *daquir* ya da iğdiş edilmiş üç-boynuzlu boğa derisi giymeye kalkmış, ancak kral geleneğe uyulmasına karar verince, çıplaklık hüküm sürmüştür; öte yandan, ziyaretçilerin *daquir* derisinden yapılma kemerler takmalarına izin vermiştir.

(Anonim, *Voyage Curieux d'un Philadelphe dans des Pays nouvellement Découverts*, Lahey, 1755)

WATHORT, YERDENİZ'in İçdeniz'inin güney kıyısında büyük bir adadır. Kuzey kıyısındaki Hort, takımadaların en önemli limanlarından ve Güney Uçyöreleri'nin en önemli ticari merkezlerinden biridir. Burada İçdeniz'in kadırgaları ile, Yerdeniz'in güney kıyılarında işleyen gemileri yan yana görmek mümkündür. Bunlardan ilki, kıyı hattını kucaklayıp her fırsatta geceyi limanda geçiren, daha çok kürekli araçlardır; ancak güneyin gemileri, güney denizlerini etkileyen sıcak sakin havalar boyunca tepelerdeki hava akımlarını yakalayabilmek için tasarlanmış üçgen şeklinde yüksek yelkenleri olan, ince ve uzun gemilerdir.

Hort şehri, üç tepe ile onlar arasındaki dik vadiler üzerine kuruludur. Şehir, geniş koy ve limandan dimdik yükselerek, kıvrımlı dar sokaklar ve geçitlerden meydana gelen bir labirent oluşturur. Çatı damları kimi yerde hemen hemen birleşir ve sokaklar açık yollardan çok tüneller halini alır. Sokaklar, biraz daha geniş oldukları yerlerde, açık pazarlara gölge vermeye yarayan renkli güneşliklerle örtülüdür. Evlerin ise genelde morumsu kırmızı kiremitli damları vardır ve kırmızı, kavuniçi, sarı ya da beyaza boyalıdırlar.

Her ne kadar Hort'ta, LORBANERY'nin ipeğinden GONT'un muflonlarına kadar Yerdeniz'de bulunan malların çoğunun ticareti yapılsa da, burasının hem korsanlık yüzünden, hem de Güney Uçyöreleri'nin köle ticaretinin kalbinin attığı yer olması dolayısıyla, hayli tatsız bir şöhreti vardır.

Yerdeniz'in büyük kısmı gibi Wathort da takımadalarda yıllar önce ortaya çıkan

kötücül ve yoz güçlerin etkisi altına girmişti. Hort düşüşe geçmiş ve kısa bir süre sonra gerçek bir hükümeti olmaksızın kalakalmıştı. Eskiden şehri yönetenlerin bazıları çekilmiş; kimileri ölmüş ya da öldürülmüş ve şehir, her biri şehirde kendine ait bölümün başı olan muhtelif reislerin kontrolü altına girmişti. Limanın kendisi de, orada demirlenmiş gemilere bir zarar gelmemesi için fahiş paralar alan muhafızların kontrolüne geçmişti. Vaktiyle çok yaygın biçimde gerçekleştirilen sihir, önemini yitirmişti; sihirbazlar, bir zamanlar pazarların çekiciliğine çekicilik katan gözbağcılık oyunlarını yapmaz olmuştu. Ama en büyük bela, *hazia* diye bilinen uyuşturucunun ortaya çıkmasıydı.

Hazia bedeni yatıştırıp aklın hayal âleminde serbestçe gezinmesine izin veren bir uyuşturucudur. Yüksek derecede bağımlılık yaratır ve uzun süreli kullanımı çoğu kez felç ve ölüme yol açar. Gerileme yılları boyunca şehrin cadde ve meydanlarının kenarları, uyuşturucunun etkisi altındaki insanlarla dolardı. Güneşin altında hareketsiz oturur ya da yatar, morarmış, siyahımsı dudaklarına konan sineklere aldırmazlardı. Uyuşturucu bütün şehre nüfuz etmiş, yaşantısının her yanını kirletmiş gibiydi. Pazarlardaki fiyatlar yükseldikçe yükseldi, satılan malların kalitesi ise düştükçe düştü, ama iptilaları öylesine büyüktü ki, buna aldıran ya da fark eden insan sayısı çok az oldu. Bütün bunlara rağmen Hort, rengârenk evleri ve *pendich* ağaçlarının koyu kırmızı çiçekleriyle, güzel bir şehir olarak kaldı.

Yerdeniz'in tek bir kralın yönetimi altında birleşmesinden sonra Wathort ve limanı, eski görkemine yeniden kavuşmuştur.

(Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea*, New York, 1968; Ursula K. Le Guin, *The Farthest Shore*, Londra, 1973)

WATKİNS ÜLKESİ, Latin Amerika açıklarında bulunan ya da belki anakaranın bir parçası olan bir adadır. Şimdiye kadar yalnızca kıyı şeridi ile onun hemen üzerindeki yüksek plato ziyaret edilmiş ve detaylı şekilde tasvir edilmiştir.

Ana kumsal, beyaz bir kavis oluşturan dümdüz kumlardan meydana gelir. Kumsalın gerisinde geniş bir nehir, sık ormanların arasından çağıldayarak akar. Toprak yükseldikçe nehir sığlaşır ve kayalıklar, ivinti yerleri ve küçük adacıklarla bölünür. İnsan elinden çıktığı belli olan bir patika, bir süre nehrin kıyısını izledikten sonra, ayrılarak yüksek platodaki duvarların dibine doğru uzar. Platonun tepesine çıkmak için tek yol, kayadan oluşmuş dimdik bir bacaya tırmanmaktır.

Bacaya tırmanabilmek için profesyonel bir kaya tırmanıcısının yetenek ve tekniğine sahip olmak gerekir. Tırmanıcı, vücudunu eğip bükerek –omuzları bir duvara, ayakları ise diğerine dayayarak– bacanın tepesine çıktıktan sonra, yirmi ila otuz ayak yüksekliktaki ayna gibi pürüzsüz bir kaya yüzeyinin altındaki, raf misali dar bir çıkıntıya ulaşacaktır. Burayı boydan boya geçen zorlu patika ise neredeyse görünmezdir ve onun dışında sadece pırıl pırıl olan kayanın üzerindeki bir tırmık izi sanılabilir.

Sonunda, platonun tepesindeki geniş bir çayıra ulaşılır. Uzaktan, elli mil kadar batıda yüksek dağları görmek mümkündür. Aynı nehir şimdi de çok büyük süt beyazı sığır sürülerinin otladığı çayırı geçer, yerdeki bir yarıktan aşağı dökülür ve birkaç yüz ayak ötede yeniden ortaya çıkar.

Watkins Ülkesi'ne giden seyyahlar, yüksek platoda göze çarpan terk edilmiş şehrin harabelerini mutlaka ziyaret etmelidir. Şehrin ne zaman inşa edildiğini de, niye terk edildiğini de bilen yoktur. Taştan ve zamanla sertleşmiş balçıktan yapılma tuğlalardan inşa edilmiş olan şehir, platonun kıyısında durur; aşağıdaki nehre, ormanlara ve kumsallara bakar. Binaların hiçbirinin çatısı yoktur, belki de damları vaktiyle, yağmurlarla boraların etkisine dayanamayan sazlar ya da kiremitlerle kaplandığı için.

Bütün duvarlar ve mavi, yeşil, altın rengi narin mozaiklerle döşeli zeminler, olduğu gibi yerinde durur. Boş binaların arasında, muhtemelen şehrin bahçelerinden geri kalan tek şey olan ağaçlar ve çiçekli bitkiler yetişmiştir. Şehrin ortasında, diğer taraflardaki bütün binaları birbirine bağlayan su kanallarının içinden geçmediği, pürüzsüz taş döşeli bir meydan vardır. Bir ucundan bir ucuna yetmiş ile yüz yarda olan meydanın merkezi, çapı belki de elli yarda olan bir iç halkayla pekiştirilir. Dairenin içine, akla çiçeklerle bahçeleri getiren ve gökyüzünün hareketleriyle de belli bir bağlantıları olan tuhaf desenler çizilmiştir.

Watkins Ülkesi'nde yaşadığı bilinen tek halk, platoda da boy vermiş olan ormanlarda oturur; terk edilmiş şehre gitmeye hiç kalkışmıyormuşa benzerler. Bu insanlar ok ve yayla silahlanmışlardır ve düzlükte otlayan sığırları avlarlar. Eti, açık alanda yaktıkları ateş üzerinde kızarttıktan sonra yer ve besbelli onları sarhoş eden sığır kanını içerler. Şarkılar eşliğinde yedikleri yemeklerinin, neredeyse kana susamış, sefih bir niteliği vardır.

Watkins Ülkesi'nin atmosferi sakin ve huzurludur; ne kuşlar ne de hayvanlar insanlardan korkar. Kıyı yakınlarında biraz leopara ya da pantere benzeyen büyük kedilere rastlanmıştır ama düşmanca bir halleri yoktur.

Watkins Ülkesi'nin hayvan varlığı, başka hiçbir yerde bulunmayan garip birkaç türü içerir. Loş ormanda, on ila on iki ayak kanat açıklığı olan ve tünediğinde boyu en azından dört ayağa varan büyük bir kuş görülmüştür. Bu kuş, kendisine sert bir hava veren dümdüz sarı gagasının dışında bembeyazdır. Boş şehir dışında bir tür şempanzeye de, en iyi fare-köpek diye tanımlanabilecek bir yaratığa da sık sık rastlanır. Bu yaratık bir maymunun başına ama bir köpeğin sık kahverengi tüylerine ve fareninkini andıran uzun, pullarla kaplı bir kuyruğa sahiptir. Çoğu zaman yaptığı gibi, arka ayaklarının üstüne dikilip yürüdüğünde, boyu bir insanınki kadardır. Ancak görünüşe bakılırsa, vaktiyle dört ayak üzerinde yürümüştür, dik yürümeye başlayınca da görme sorunları yaşamıştır, çünkü bu pozisyonda gözleri odaklanmaz.

Fare-köpekler havlayarak ve ıslık çalarak iletişim kurar, sopalarla taşları kaba silah olarak kullanabildikleri de anlaşılıyor. Toplumsal örgütlenmeleri fazla gelişkin görünmemektedir. Genelde gruplar ya da sürüler halinde gezerler; bazen bu sürüler karmadır ve normal şartlar altında da, ya bir dişinin ya da bir erkeğin idaresi altındadır; hep kavga edip tartıştıkları için gruplar sürekli değişir. Tek başına kalan çok sayıda fare-köpeğin gruplara girme çabalarının, grubun düşmanca davranan üyeleri tarafından engellenmesi de, seyrek rastlanan bir şey değildir.

Fare-köpeklerin başlıca etkinlikleri dövüşmek, itişip kakışmak ve çiftleşmedir. Cinsel etkinlik seviyeleri, belki de cinsel organları hemen her zaman sergilendiği için, oldukça yüksektir. Dişiler, anüslerinden karınlarının alt kısmına uzanan kızıl-kenarlı bir şerit ile ayırt edilirler; dişinin cinsel organlarının görünüşü bile, erkeklerde vahşi bir cinsel heyecan uyandırmaya yeter. Günün büyük bir kısmı cinsel teşhirle, başkalarının eşlerini alenen baştan çıkarmakla, onları çalmakla ve üçüncü şahısların çiftleşmesini izlemekle geçer. Fare-köpekler cinsel ilişki için mahremiyet arasa da, çift, kaçınılmaz biçimde kalabalık bir seyirci grubu tarafından izlenir ve bu seyirciler öyle tahrik olur ki, kendileri de çiftleşmeye başlar. Tek bir çiftleşme yarım gün ya da daha fazla bile sürebilecek cinsel bir hummayı başlatmaya yeterlidir.

Fare-köpekler, kendilerinin baskın cins olduğuna kesinlikle inanırlar, görünürde bu durum Watkins Ülkesi'nin diğer hayvanlarınca da kabul edilmiştir. Öte yandan, şempanzelerle aralarında çok vahşi çarpışmalar da gözlenmiştir. Dövüşün sarhoşluğu içinde aynı türün üyelerinin bile birbirlerine saldırdıkları görülmüştür. Yamyamlığa rastlanmış-

tır, ancak her iki tür de ilkel cenaze törenleri düzenler gibidir; cesetleri nehre sürükleyip kanyona attıklarına rastlanmıştır.

Watkins Ülkesi'ne, Cambridge'de klasik diller ve edebiyatları profesörü Charles Watkins'in adı verilmiştir. Profesör, kendi ifadesine göre, gemisi Atlas Okyanusu'nun güneyinde battıktan sonra, buraya bir domuzbalığı tarafından getirilmiştir.

Gene profesöre göre, uçan daire olduğunu ima ettiği pırıl pırıl bir ışık diski, terk edilmiş şehrin merkezindeki halkadan iniş yeri olarak yararlanmıştır. Profesör Watkins'in verdiği bilgi henüz doğrulanmamış olsa da, seyyahların temkinli davranmaları tavsiye olunur.

(Doris Lessing, *Briefing for a Descent into Hell*, Londra, 1971)

WENG, Avusturya dağlarında ırak ve iç karartıcı bir köydür. Tren istasyonu, dağdan aşağı doğru beş kilometre uzaklıkta, sınai vadidedir, ama köye ancak yayan giderek ulaşılabilir. Seyyahları uluyan köpekler ile kasvetli, silik bir manzara karşılar. Ne var ki, bu manzaranın, yeryüzünün birçok güzel manzarasından daha çekici olduğu söylenir. Bu çekiciliğin öyle bir etkisi vardır ki kimini delirtebilir. Bu yüzden de seyyahlara zamparalık ederek, dua ederek ya da içerek dikkatlerini dağıtmaları önerilir.

Weng'in sakinleri, boyu 1,40 metreyi aşmayan, cüce gibi, ebleh, cırtlak sesli bir halktır; hepsi ana rahmine sarhoşluk sırasında düşmüştür.

(Thomas Bernhard, *Frost*, Frankfurt, 1963)

WİCKET, KÂTİPLİK'e pek uzak olmayan bir adadır, burada küçük çocukları yiyip mermer taşlar üstünde yaşayan, Tüylükediler adlı korkunç bir kabile yaşar. Tüyleri içe doğru uzar ve öyle uzun, güçlü, çelik-uçlu pençeleri vardır ki, bir batırdılar mı bir daha kurtuluş olmaz. Bazıları üstü düz kepler, bazıları dört fıskiye ya da yumurtalık kalkanıyla bezenmiş kasketler, kimisi de üzerinde değişiklik yapılmış başlıklar takar. Buna karşılık hepsi, nişan ya da simge niyetine, ağzı açık keseler taşır. Bir harpyanın pençelerine, kuzgun gagası gibi bir ağza sahip, yabandomuzu gibi dişleri ve cehennemin gırtlağından farksız gözleri olan Arşidük Pençepisi adlı canavar tarafından yönetilirler. Genelde, sadece pençeleri dışarıda kalacak şekilde, havanlarla ve havanelleriyle sarılıp sarmalanır. Çoğunlukla yeni bir rafta oturur. Mahkemede ise bir Pençepisi adalet sembolü altında oturur: sembol, sol elinde bir orak kılıfı, sağ elinde ise adalet terazisi taşıyan gözlüklü, yaşlı bir kadındır. Terazinin kefeleri, bir çift kadife kesedir. Bunlardan biri boştur, diğeri ise altın külçeleriyle doludur; bu, ülke adaletinin eksiksiz bir temsilidir. Kanunlar, bütün ufak sineklerle sevimli güveleri yakalamak üzere tasarlanmış, ancak büyük atsinekleri (soyguncularla zorbalar) tarafından kolayca parçalanabilecek bir örümcek ağı gibidir. Wicket'e çıkma konusunda belli bir kısıtlama yoktur, kaçabilmek içinse, mahkemenin emri ya da izni şarttır. Mahkemeye çıkıldığında adli işkence değilse bile, sorgulama neredeyse kaçınılmazdır. Cezadan kurtulmanın en sık rastlanan (ve tek) yöntemi ise, Pençepisi'ye büyük rüşvetler ödemektir. Aslında, dünyanın her yanından rüşvet kabul ederek pek rahat yaşayan Tüylükediler'in temel gelir kaynağı rüşvettir. Kimseden korkmazlar, insanlar da canlarını insan kanına susamış Tüylükediler'e teslim etmektense, memnuniyetle rüşvet öderler.

Tüylükediler için sefahat erdem, kötülük iyilik ve vatana ihanet de sadakattir; hırsızlığa da "liberallik" derler. Yağma, düsturlarıdır. Seyyahlar, bütün dünyadaki salgın hastalık, kıtlık, savaş ve doğal afetlerin gezegenlerin kavuşumuna ya da doğal veya doğaüstü başka herhangi bir nedene bağlanmaması gerektiğini anlayacaktır; bunların hepsi, dünyadaki her türlü kötü-

lükten sorumlu Tüylükediler'in dolaplarıyla dalaverelerinden doğar. Eğer güçlü bir sulh hâkimi ya da sert yasalar tarafından durdurulmazlarsa, sonunda bir gün dünyaya hükmedeceklerinden ciddi olarak korkulmaktadır.

(François Rabelais, *Le cinquiesme et dernier livre des faicts et dicts du bon Pantagruel, auquel est contenu la visitation de L'Oracle de la dive Bacbuc, et la mot de la bouteille; pour lequel est entepris tout ce long vauyage*, Paris, 1954)

WİNKFİELD'IN ADASI, Kuzey Amerika'nın doğu kıyısının açıklarındadır. Adanın kesin yeri belirsizdir, ancak PUT ADASI'na yakın olduğu bilinmektedir.

Ada ismini, Put Adası'nda yıllarca tek başına kaldıktan sonra Yerliler'in geleneksel güneş tapınmalarını bırakıp Hıristiyanlığa dönmelerini sağlayan Bayan Unca Eliza Winkfield'dan alır. Kendisi, bir süre sonra onu aramaya çıkıp sonunda Put Adası'nda bulmuş bir rahip olan kuzeniyle evlenmişti. İkisi Yerliler'in din değiştirmesini tamama erdirdiler. Şimdi Winkfield'ın Adası, Avrupa ya da başka yabancı ülkelerle ilişki kurmamayı tercih eden ve gelişmekte olan bir Hıristiyan topluluğudur. Ziyaretçiler hoş karşılanmaz.

(Unca Eliza Winkfield [?], *The Female American; Or The Adventures of Unca Eliza Winkfield. Compiled by Herself*, Londra, 1767)

WİNTON GÖLETİ, İngiltere'de, Doğu Anglia'daki küçük bir mülkte bulunur; altında bir tüneller labirentinin uzandığı değişken boyutta adasıyla tanınır. Bazen bir göl kadar büyük görünen gölete, mülkün bahçelerindeki bir defne patikası olan Karanlık Yol'dan geçmek suretiyle varılır. Adanın bir masa üstü boyutunda olduğu söylenir ama onun da zaman zaman çok daha büyüdüğü bilinir. Buraya ya yüzerek ya gölde yürüyerek ya da sal kullanarak ulaşılır.

Adaya varan seyyahların, adını bölgenin ilk kâşifi William Wilditch'ın taktığı bir konaklama yeri olan Umut Kampı'nda gecelemeleri tavsiye olunur. Buradan yaklaşık üç yüz yarda uzakta, kökleri toprağın üzerine çıkmış müthiş yaşlı koca bir meşe yükselir. Köklerden biri, iki ayaktan uzun bir kemer oluşturur ve bu kemerin gerisinde de Cuma'nın Mağarası vardır. Buradan itibaren ziyaretçinin, gitgide yerin daha da altına inen alçak bir tünelden, ağır ağır, solucan gibi ilerlemesi gerekecektir. Sonunda bir odaya ya da bir dizi odaya gelecektir: duvarlardan birine devasa bir balığın hatları ile birkaç okunmaz harf oyulmuştur.

Bu yeraltı meskeninde yaşlı bir çift yaşar, ördek gibi vaklayan bir kadınla, felsefe yapmaya eğilimli bir adam. Harap mobilyalar ve patates çuvalları arasında yaşarlar, üzerinde "Fido" yazan bir çanaktan sağlığa yararlı et suyuna çorba içerler. William Wilditch buraya ulaştığında dört bir yandaki pek çok eski gazeteden ona bölümler okuması konusunda ısrar eden yaşlı adam tarafından alıkonmuştu. William kaçabilmek için, kadın bakmazken yaşlı adamın boş bulunduğu bir anı yakalayıp onu bağladı. Yeraltı dünyasından peşinde vaklayan yaşlı kadınla kaçışı, korkulu bir deneyimdi.

Yaşlı çiftin yeraltına gizlenmiş muazzam bir hazineleri olduğuna inanılıyor ki seyyahlar bunu iştah kabartıcı bulabilir: kolyeler, bilezikler, madalyonlar, halhallar, iğneler, yüzükler, pandantifler, düğmeler, turist hatıraları, altın paralar, değerli taşlardan yapılmış kuşlar, yakutların güllere dönüştürüldüğü saç tokaları, altın kürdanlar, kokteyl karıştırıcıları, insanın kulağındaki kiri çıkarması için altın kaşıklar, elmas kakmalı ağızlıklar, pastiller ve enfiye için küçük kutular, anahtarlıklar ve altın ile mineden portreler. Hazinenin, çağlar boyunca insanların kaybetmiş olduğu değerli ıvır zıvır-

dan oluştuğu anlaşılıyor. Seyyah, yeryüzüne çıktığında, hazineden aldıklarını bırakırsa, hazinesi sanki yeraltındaki yaşantısının bütün izlerini silmek istiyormuşçasına, değerini yitirir.

Bu yeraltı mekânında W harfinin önemli olduğu anlaşılıyor, belki de alfabenin baş aşağı olunca başka bir anlam kazanan tek harfi olduğu için; daha önce HARİKALAR DİYARI'nı ziyaret etmiş seyyahlar ise yaşlı adamın konuşmasında Harikalar Diyarı'nın öğütçü karakterlerinden bir şeyler bulacaktır.

(Graham Greene, "Under the Garden", *A Sense of Reality*, Londra, 1963)

WİTLİNGEN ADASI, bkz. TIMARHANE.

WOTNEKST, bkz. TIMARHANE.

X

X, yeri belli olmayan, sınırsız bir şehirdir. Ancak, en yakın tren istasyonuna yayan üç haftada gidildiğinden yola çıkılarak, Avrupa'da bulunmadığı sonucuna varılabilir. X'e adım attığı bilinen tek seyyah –raporunu 1929'da yazan, A.G. diye Budapeşteli biri– tarafından, şehrin sadece kısmi ve eksik bir tasviri sunulmuştur.

A.G., trenden son istasyonda indi (istasyonun adını vermeyi unutmuş) ve bir eşek arabasıyla, iyi kalpli bir demiryolcunun rehberliğinde, dört gün seyahat etti. Ondan sonra inatçı rüzgârların estiği kurşuni, düz bir arazide yayan seyahat etti. Önce, metal hurdalarının saklandığı ya da atıldığı çok geniş bölgeler buldu. İki gün boyunca sadece kırık borular ve arapsaçı gibi metal kablo düğümleri gördü; ertesi gün ise tek bulduğu, koca yığınlar halinde mutfak kap kacağı, yanmış saplı tencereler, kırılmış kevgirler, yamuk tavalardan oluşan, insan boyunda tepecikler oldu; bir başka gün boyunca da yalnızca dişli çarklar gördü. Ondan sonraki iki gün, sanki bütün arazi farklı kalınlıklarda demir levhalarla kaplıydı. Nihayet, şehre yaklaşırken, savaş makineleri, demiryolu donanımı ve otomobil parçalarından oluşan üçlü bir çemberin içinden geçti.

X'in varoşları tamamen harap olmuş haldedir; A.G. üç gün boyunca terk edilmiş, harap haldeki evlerle dolu sayısız banliyöden geçti, ancak dördüncü gün bir insan gördü. Sonunda, ertesi gün, X'in iskân edilmeyen bölümüne ulaştı. Raporuna göre, X'in merkezi yoktu – ister coğrafi, ister ruhani, ticari ya da tarihi olsun. Şehir, kauçuktan yapılmış gibi aldatıcıydı, bazen genişliyor, bazen de daralıyordu. Bir ucunda, sakinlerin bilinen hiçbir neden olmasızın terk ettikleri bir mıntıka vardı. Diğer ucunda yeni bir bölüm yükselmişti; kimse niye olduğunu bilmiyordu, çünkü kimse orada yaşamayı planlamıyordu. Zaman zaman, kimse farkına varmadan, şehir yeniden kalabalıklaşıyordu; öyle ki, harap haldeki binalarda bile insanlar yaşıyordu. Şehrin bütününde sokaklar aynı görünür – iki yanlarında yıkık ya da neredeyse harap olmuş evler, yarıda kalmış inşaatlar, kaldırımları tıkayan kum ve tuğla yığınları, terk edilmiş su tesisatı, –ekmek, ayakkabı, ne olursa– her türlü eşya satan ve ellerinde ancak bir tane nümune olan yoksullaşmış dükkânlar vardır.

Sokaklardan gece gündüz, kirli ve yırtık pırtık giysiler içinde şekilsiz bir kalabalık akar. Dar bir ray üzerinde de küçük bir buharlı lokomotif şehri kateder, ama kimse nerede bineceğini bilmez, çünkü duraklar önceden duyurulmadan ve belli bir plan olmaksızın düzenlenir. Taksi sıraları vardır elbette ama, taksi görme ihtimali çok zayıftır. Restoranların yiyecek kalitesi, bir restoran bulabilirseniz elbet, her ziyaretle birlikte daha da bozulur ve söz konusu restoranlar hiçbir açıklama olmaksızın, herhangi bir gün kapanabilirler. Otellere gelince, en konforlu olanlarının bile duvardan duvara uzanan eski moda, gürültülü boru sistemleri vardır. Gün boyu yanan ve hava kararır kararmaz kapatılan lambalar, merkezi bir panodan kontrol edilirler, odalarda ayrı elektrik düğmesi yoktur. Asansörler son derece hızlıdır ve kontrol düğmeleri bulunmaz; bunun için de insanın ineceği kat, yukarı çıkıp aşağı inme süresine göre tahmin edilmelidir.

A.G. bize, başkanın kollarının uzunluğuna göre seçilmesi dışında, X'in siyasi örgütlenmesi hakkında pek bir şey söylemiyor. En sevilen başkanlardan biri, kolları bütün seleflerinden en az iki inç daha uzun olan Larra Senior adında biriymiş. Hemen hemen hiç zahmet çekmeksizin sağ elini pantolonunun sol cebine, ya da sol elini pantolonunun sağ cebine sokabilirmiş.

A.G.'ye göre, X sakinlerinin hayatta hiç amacı yokmuş ve eğer olsaydı bile, buna nasıl ulaşacaklarını bilemezlermiş. Bu zihniyet, şehirlerinin mimarisiyle de biraz çakışıyor: yarısı harabe halindedir, yarısı ise inşa edilmemiş durumda.

(Tibor Déry, *G.A. úr X.-ben*, Budapeşte, 1963)

XANADU, bkz. ŞENGDU.

XEXOT'LAR ÜLKESİ, sarı derili Xexot'ların ülkesi, yeraltı kıtası PELLUCİDAR'ın güneybatısında, Korkunç Gölge Ülkesi'nin ve KORSAR Az ile Sojar Az'ı birleştiren isimsiz boğazın gerisindeki bir ülkedir. Xexot'ların kültürel gelişim düzeyi, aşağı yukarı dünya yüzeyindeki Tunç Çağı'na denktir. Pellucidar halkının çoğunun aksine, Xexot'lar surla çevrili şehirlerde yaşarlar. Evler, balçık tuğladan kaba yapılardır, sokakları dar ve dolambaçlıdır. Xexot'lar, Pellucidar'ın büyük kısmında erişilenden daha ileri bir kalkınma düzeyini temsil eder. En büyük mimari başarıları, şehirlerindeki kubbeli tapınaklardır ki, bu cüretkâr tasarımlı harika yapıları hiçbir seyyahın kaçırmaması gerekir.

Xexot'lar Ülkesi'nin sekizgen bronz paraların kullanımına dayalı, ilkel bir para sistemi vardır. Silahları da bronzdandır. Üzerlerine parlak desenler boyanmış deri önlükler takarlar, ama erkeklerin de kadınların da belden yukarısı çıplaktır; çocuklarla gençler hiçbir şey giymez. Rahipler, uzun deri paltoları ve yüzlerine taktıkları korkunç maskelerle diğerlerinden kolayca ayırt edilir.

Xexot'lar aynı zamanda, sistematik dine yakın bir şeye sahip olan ender Pellucidar halklarındandır. Pellucidar'ın birçok sakini, dünyalarının Molop Az adlı yanan bir denizde yüzdüğüne ve kötülük yapanların burada yaşayan hain küçük adamlar tarafından parça parça aşağı indirildiğine inansa da, erdem sahiplerinin öldükten sonra gittikleri bir cennet fikrinin sadece Xexot'lar tarafından geliştirildiği anlaşılıyor. Karana denen bu cennet, aynı zamanda Pu diye bilinen kadiri mutlak Tanrı'nın da eviydi.

(Edgar Rice Burroughs, *Return to Pellucidar*, New York, 1941; Edgar Rice Burroughs, *Men of the Bronze Age*, New York, 1942)

XİMEQUE, güney Atlas Okyanusu'ndaki GENOTYA kıtasında bulunan imparatorlukların en büyük ve en güçlülerinden biridir. Seyyahlar Genotya Körfezi'ndeki, sakinleri Mitra dinine geçmiş olan Phenacil eyaletini ziyaret edebilir.

(Louis Adrien Duperron de Castera, *Le Theatre Des Passions Et De La Fortune Ou Les Avantures Surprenantes de Rosamidor & de Theoglaphire, Histoire Australe*, Paris, 1731)

XİROS, Ege Denizi'nde, Rynos Adası'ndan özel bir tekneyle ya da erzak bırakmak ve balıkçıların yakaladığı balıkları toplamak için her beş günde bir buraya uğrayan araba vapuru ile ulaşılabilen bir adadır. İnsanları Yunanlıdır ve başlıca uğraşları da ahtapot yakalamaktır.

Xiros biraz uzaktan, özellikle de öğle vakti bakıldığında, bacakları havada bir kaplumbağayı fazlasıyla andırır. Adanın güney kıyısında yaşanılmaz, ama batıya doğru bir Lidya ya da Greko-Miken kolonisi vardır. Ziyaretçiler iskeleyi destekleyen, hiyeroglifle süslü ve Profesör Goldmann adlı biri tarafından keşfedilmiş iki taş sütunu gözden kaçırmamalıdır.

Adanın belli başlı özelliği, uzaktan bile olsa bir kere görülünce unutulmayışıdır. Seyyah adanın görüntüsünü ömür boyu aklından çıkaramayacak, beyaz kumunun ve yakıcı güneşinin hasretini çekecek ve nihayet Xiros'a adım attığı zaman, çok özlediği

bir sığınağa ulaşmış olmanın katıksız mutluluğunu yaşayacaktır. Ancak bu mutluluk kısa süreli olacak ve birkaç saatlik huzur dolu bir sevincin ardından, ölüm onu aniden ele geçirecektir.

Xiros'un tuhaf, akıldan çıkmayan özelliği, *zâhir* adlı bir nesnede de bulunur. Bu nesne, birçok farklı biçimden biri olarak tezahür edebilir: yirmi sentlik bir Arjantin madeni parası, bir kaplan, kör bir adam, bir usturlap, küçük bir pusula, Kordoba Camii'nin bin iki yüz mermer sütunundan birindeki bir damar, Tetúan'daki bir kuyunun dibi. İnsan bunların herhangi birini bir kez görünce bir daha hafızasından silemez.

(Jorge Luis Borges, "El Zahir", *El Aleph*, Buenos Aires, 1949; Julio Cortázar, "La isla a mediodia", *Todos los fuegos el fuego*, Madrid, 1976)

XUJAN KRALLIĞI, Afrika'da, papağanlara hürmet eden bir deliler kabilesinin yaşadığı, surlarla çevrili bir şehirdir. Kabilenin bu kuşları içeren dinsel ayinleri son derece iğrençtir ve ırkın bugünkü ahmaklık düzeyinden sorumlu olabilirler. Xujan'lar yalnızca ibadet şekilleriyle değil, birçok yönden acayiptir; başkaları nasıl sığır yetiştirirse onlar da, kimini sütü için, kimini de semirtip yemek için,



aslan besler. Kuşların ya da maymunların etine asla dokunmazlar ve aslanlarını beslemek için yabandomuzu, geyik ve antilop bulundururlar.

Xujan'lar yapılı ve sağlamdır. Ciltleri sarıdır, kayış gibidir; saçları kömür karasıdır, çok kısa kesilmiştir, diken gibi, kafa derisine dik açıda uzar. Üstteki köpekdişleri olağanüstü uzun ve keskindir, birbirine yakın gözlerinin kara irisleri vardır, öyle ki gözün akı bütün gözü kaplıyormuş gibi görünür. Sakalları yoktur, alt dudakları kalın, çeneleri zayıftır; sanki çehreleri pis alışkanlıklarla ve yakışıksız düşüncelerle bozulmuş gibidir. Çoğu sokaklarda nöbet geçirir, vahşi çığlıklar atar ya da masum çocuklara saldırır.

Şehir bir kubbeler ve minareler ormanıdır. Bazıları üç yüz ayak yükseklikte olan dış surlar uzun, dar bir dikdörtgen oluşturur; içindeki sokaklar eğri büğrü ve dolambaçlıdır. Ana cadde birden geniş bir bulvara ve yayvan bir lagüne açılır. Bu bölümdeki binalar daha yüksektir ve evler altın papağanlar, aslanlar ve maymunlarla süslenmiştir. Lagün civarındaki en yüksek ve iddialı bina, yedi katlı Kraliyet Sarayı'dır. Buraya, muazzam taş aslanların nöbet tuttuğu geniş basamaklarla ulaşılır; girişin iki yanında iki taş papağan vardır.

Ziyaretçiler, üzerine binlerce papağan işlenmiş perdelerin tamamen gözden sakladığı duvarlarıyla sarayın taht odasını gözden kaçırmamalı; döşemede kakma altın papağanlar vardır, tavana da uçan papağanlar resmedilmiştir.

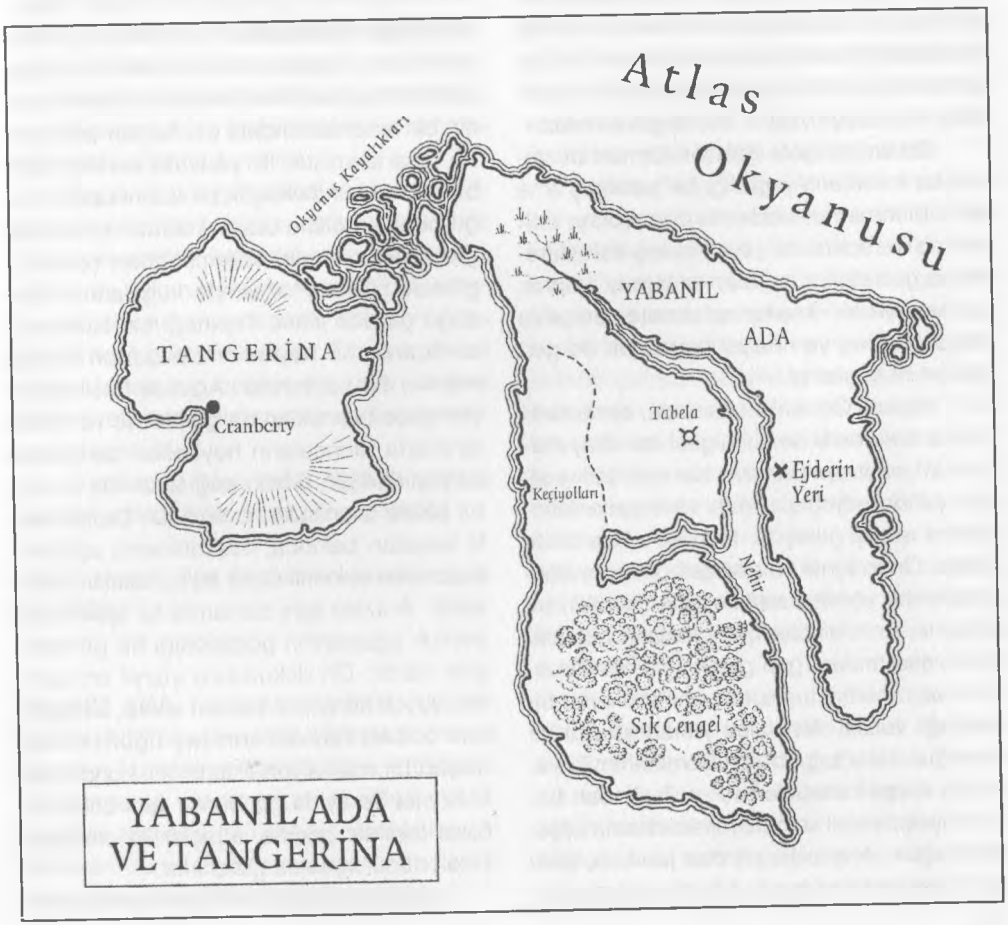
Seyyahlar, Xujan Krallığı'nı ziyaret etmenin son derece tehlikeli olabileceği konusunda uyarılır. Kadınlar kral tarafından kaçırılır ve sonra da kraliyet odalarından birinde unutulur; erkekler öldürülür ya da ağır işlerde köle olarak çalıştırılır. Kaçmak zordur. Evlerin parmaklıklı pencereleri vardır, kapıları haremağaları bekler, sokaklarda askerler devriye gezer, dış suru muhafızlar ve bekçi köpeği olarak eğitilmiş aslanlar korur. Rivayete göre on altıncı yüzyılda bir İspanyol, şehri ziyaret etmiş ve kaçmayı başarmış, ama şehrin ötesindeki çölde ele geçmiş. Yerlilerin Tarzan adıyla tanıdığı Lord Greystoke da Xujan Krallığı'nı ziyaret etmiş ve zarar görmeden burayı terk edebilmiştir. Başka hiçbir seyyahın buradan döndüğü bilinmiyor.

(Edgar Rice Burroughs, *Tarzan the Untamed*, New York, 1919)

Y

YABANIL ADA, belki Atlas Okyanusu'ndadır, bir dizi kayayla Tangerina Adası'na bağlanmıştır. Yabanıl Ada, büyük bir orman ile olan kıyıları bataklıklı bir nehir tarafından neredeyse ikiye bölünmüş olan dar bir kumsal şeridinden oluşur. Ormanda vahşi yabandomuzları, maymunlar, kaplumbağalar, sakız çiğneyen kaplanlar, gergedanlar, aslanlar, goriller, bir de lolipopa düşkün timsahlar yaşar. Elmer Elevator adlı biri, bu adayı evlat edindiği bir sokak kedisinden duydu. Buraya seyahat etti, alçak bir buluttan düşmüş, diğer hayvanlar tarafından kendilerini ve eşyalarını nehrin öte yakasına taşıtmak amacıyla kullanılan çaresiz bir ejderi kurtardı. Nehir kıyısında hâlâ şu tabelayı görmek mümkündür: "Ejderi çağırmak için kolu kuvvetle çekin. Uygunsuz davranışları gorile bildirin." Kol bir ipe, ipin diğer ucu da ejderin boynuna bağlıydı. Bugün seyyahlar, nehrin öte kıyısına geçmek için sal kullanmalıdır.

(Ruth Stiles Gannet, *My Father's Dragon*, Londra, 1957)



YABANIL ADA VE TANGERİNA

YABANIL ORMAN, NEHİR KIYISI'nın sulak çayırlarının kenarındaki geniş bir ormanlık alandır. Belli bir mesafeden bakınca, Yabanıl Orman küçük, sık ve bir şekilde tehditkârdır. Nehir Kıyısı'nın halkı burayı nadiren ziyaret eder ve içine girmiş bulunanlar da "Yabanıl Orman'ın Dehşeti"nden bahseder. Ormana girmeye cesaret eden ziyaretçiler bir süre sonra izlendikleri hissine kapılır ve hatta ağaçların altındaki sık bitkiler arasından kendilerine bakan keskin gözlü, zalim yaratıklar görebilirler. Çalılıklar arasından ayak sesleri ve ıslıklar duyulabilir ve oraya, Yabanıl Orman'lıların kullandıkları parolalarıyla işaretlerini bilmeden, bir önlem olarak cepte taşınması gereken birkaç bitkiyi yanına almadan gitmek tavsiye olunmaz.

Yabanıl Orman'da çeşitli yaratıklar yaşar. Sincap, kirpi ve tavşanlar zararsızdır (sonuncusu, ödlek olduğu kadar küstah olabilse de), ancak karanlık yerlerde tilki, sansar, kakım ve dağ gelinciği gibi daha tekinsiz yaratıklar da pusuya yatar – onlara güvenilmez.

Görünüşe göre Yabanıl Orman bir zamanlar insanların yaşadığı bir şehirmiş ama hâlâ bilinmeyen nedenlerden dolayı terk edilmiş ve sonra da yavaş yavaş eski durumuna geri dönmüş; fidanlar bitmiş, yaprak gübresi yerleri kaplamış, dereler bölgeye toprak taşımış ve nihayet hayvanlar da geri dönmeye başlamış.

Yabanıl Orman'ın ortasında, ormandaki hayvanların belki de en bilgesi olan Bay Porsuk'un yeraltı evi bulunur. Kendisi, terk edilmiş şehrin gömülü cadde ve meydanlarından oluşmuş geniş bir tüneller labirentinde yaşar. Onun tünel ve geçitleri ormanın altında dört bir yönde uzaklara gider; kimilerinin, ormanın sınırının ötesinde olanların bile, sadece ona malum gizli girişleri vardır. Evi sıcak ve rahattır, tuğla duvarlı, etkileyici bir mutfağı vardır. Alev alev yanan ateşini bir koltuğun koruduğu büyük şöminenin iki yanında meşe kanepeler durur. Tuğladan baca köşeleri rahat ve cereyansız oturma köşeleri sağlar. Ahşap kirişlerden jambon, şifalı bitki demetleri ve ipe bağlanmış upuzun soğan hevenkleri sarkar. Bay Porsuk'un evinin diğer odalarının büyüklüğü birbirinden farklıdır; kimileri bir dolaptan az kabacayken diğerleri de neredeyse KURBAĞA KONAĞI'nın büyük balo salonu kadar büyüktür.

Bay Porsuk, asosyal biri diye nam salmış olsa da, hem iyi bir ev sahibidir hem de sadık bir arkadaştır. Buna rağmen ormanın anne sansarları çoğu zaman huysuz çocuklarını korkutup sindirmek için onun adından yararlanır, Bay Porsuk'un onları ham yapacağını söylerler. Aslında Porsuk çocuklardan hoşlanır ama, uyarı da kaçınılmaz biçimde, istenen sonucu verir.

(Kenneth Grahame, *The Wind in the Willows*, Londra, 1908)

YALDİNG KULELERİ, Lord Yalding'in ihtişamlı evi; İngiltere, Hampshire'de, küçük Liddlesby pazar kentinin yakınındadır. Geniş bir arazi üzerindeki ev, İtalyan üslubunda tasarlanmıştır. İki yanında serviler olan bir yol, ortasında küçük bir adanın bulunduğu bir süs gölüne bakan mermer bir terasa gider; gölün etrafını salkımsöğütler çevreler, göldeki nilüferler arasında kuğuların süzüldüğü görülür. Flora Tapınağı sol taraftadır, tanrıçanın bir heykelini barındıran beyaz mermer bir pavyondur. Arazide Phoibos ve Dionysos tapınakları da görülebilir ve klasik tanrılarla tanrıçaların heykelleri bahçelere serpiştirilmiştir. Gölün sağ tarafında yapay bir şelale onun sularına dökülür. Tepesindeki terastan bakınca, misketlimonu ağaçları arasından evin irili ufaklı süslü kuleleri görülebilir. Arazide aynı zamanda bir labirent ve porsuk ağaçlarının gölgelediği bir gül bahçesi vardır. On dokuzuncu yüzyıl ortalarında, Büyük Sergi'den hemen sonra, bahçeye tarihöncesi hayvanların taş figürlerinden oluşan bir koleksiyon eklenmişti. Londra'daki Kristal Saray'da görülenler gibi onlar da, biraz tekinsiz şekilde, ağaçlar ile ormanaltı bitki örtüsü arasında gizlenirler.

Mülkün kenarındaki kayın ormanlarının

gerisinde, arazi yükselerek, dikilitaşlardan oluşan bir çemberin görüldüğü, üstü düz bir tepe halini alır. Bu taşlardan, muhtemelen Barbara Hepworth'un bir habercisi tarafından dikilmiş olan birinde tuhaf, yuvarlak bir delik açılmıştır, şimdi kenarları aşınıp düzgünleşmiştir. Taş çemberinin ortasında, eski inançlar ve itikatların uzak anılarıyla dolu, tek başına, yassı bir taş vardır.

Yalding Kuleleri'nin kendisi, daha çok kavisli duvar panolarıyla ve yemek odasındaki silah koleksiyonuyla bilinir. Evin en sıradışı odası, içine altın yıldızların resmedildiği mavi tavanlı, kubbeli bir bölmedir.

Yalding Kuleleri, kısmen bir Fransız kadının aşkı için, kısmen de sihrini talim etmek amacıyla, şimdiki sahibinin bir atası tarafından inşa edilmişti. Sihir, ailede kuşaktan kuşağa geçen ve başlangıçta doğaüstü bir varlık tarafından bir faniye verilmiş olan yüzükten geliyordu. Ancak sihirli yüzüğü kullanmak için bir bedel ödenmesi gerekiyordu – ve Fransız kadın, âşığının eserinin tamamlanmasını göremeden öldü.

Bugün Yalding Kuleleri'ne gelen bir ziyaretçi, yüzüğü bulursa, takanı görünmez hale getireceğini keşfedecektir. Yüzük aynı zamanda, takan kişiye bahçedeki heykellerle tarihöncesi hayvanların canlanmasını gösterecek güce de sahiptir. Daha pratik bir düzeyde ise, hiç değilse bir sefer, değerli bir mücevherat koleksiyonunun bulunmasına yol açmıştır.

Yalding Kuleleri halka haftada sadece bir gün açıktır; arazide piknik yapılamaz.

(Edith Nesbit, *The Enchanted Castle*, Londra, 1907)

YALNIZ ADA, Finlandiya Körfezi'nde, MOOMİN ÜLKESİ açıklarında bir adadır. Yalnız Ada'nın kumsalları zambaklarla örtülüdür. İçerilerde sık beyaz çiçek öbekleri vardır, uzaktan bakınca camdan yapılmış gibi görünürler. Burada gök mavisi güller ile kıpkırmızı ve siyah düğüngiçekleri de yetişir.

Ada, duymayan ve konuşamayan tüp biçimli küçük hayvanlar olan *Hattifattener*'lerin toplanma yeridir. *Hattifattener*'lerin yüzleri normalde boş ve ifadesizdir, uyumaz ve hiçbir şey hissetmezler. Normalde bunlara Moomin Ülkesi'nde rastlanır ama her yıl Haziran ayında Yalnız Ada'ya gelirler ve sonu gelmez bir konuşma tuttururlar; arayışlarının amacının ne olduğunu kimse bilmez.

(Tove Jansson, *Taikurin hattu*, Helsinki, 1958; Tove Jansson, *Muumipapan urotyöt*, Helsinki, 1966)

YALNIZ DAĞ, ayrıca **EREBOR** diye de bilinir, KUYTUORMAN ile DEMİR TEPELER arasında, Uzun Göl'ün kuzeyindedir. Adının da ima ettiği gibi, diğer sıradağlardan ayrı durur ve Kuytuorman'ın doğusundaki yassı düzlükte dikkati çeken bir sınır işaretidir. Akan Nehir, dağın güneyindeki çıkıntıların etrafında büyük bir ilmek oluşturur; burası, insanların şehir-krallığı DALE'in yeridir.

Yalnız Dağ, Dağın Altındaki Kral diye bilinen cüce kralın makamı ve MORİA'dan kaçışlarının ardından, Durin'in Halkı'nın belli başlı mekânıdır. Dağın altındaki kocaman binalar ve saraylar, çıkardıkları altın ve mücevherlerle zengin olan ve yeraltındaki işliklerinde çalışan cücelerin kendileri tarafından dağın içi boşaltılarak yapılmıştır. Yıllar boyunca refah içinde ve Dale'deki insanlarla iyi ilişkiler sürdürerek yaşadılar; kasaba, onların yaptıkları şeylerin çoğu için bir çıkış noktasıydı. Bu refah dönemi, Kuytuorman'ın kuzeyindeki dağlardan bir ejderha olan Altın Smaug'un gelişiyle aniden sona erdi. Büyük servet hikâyeleriyle Yalnız Dağ'a cezbedilen Smaug, hiç beklemedikleri bir anda cücelerin üstüne çöktü, çoğunu öldürdü, geri kalanını da sürüp attı. Yaklaşık iki yüz yıl boyunca Smaug cücelerin sarayının en derindeki salonunda yaşadı, dağın bütün hazinesini, üzerinde uyuduğu koskocaman, parıl parıl bir yığında topladı. Bütün ejderhalar gibi Smaug da serveti herhangi

bir amaçla kullanmakla değil, ona sahip olmakla ilgileniyordu. Muazzam ejderha Dale'e sık sık baskın düzenliyor, devasa yarasa kanatlarıyla kasabanın üstünde uçup ateş ve duman soluyordu. Kurbanı o kadar çoktu ki kasaba sonunda bütün sakinleri tarafından terk edildi. Dağ'ın çevresindeki arazi, Smaug'un Viranhanesi diye tanınmaya başladı; yanmış ve kararmış ağaç kütüklerinden oluşan, hiçbir şeyin yetişmediği çorak bir araziydi.

2941 Üçüncü Çağ'da, başını cüce kral Thorin'in çektiği bir sefer heyeti, Smaug'u ininden çıkarmak için yola koyuldu. İçlerinden biri, SHİRE'dan bir hobbit olan ve Smaug'u uzun bir bilmece alışverişiyle meşgul eden Bilbo Baggins'di. Bu belki de ORTA DÜNYA ejderhalarıyla konuşmanın en uygun yoludur, çünkü hem bilmecelere karşı doğal meraklarını cezbeder, hem de konuşanın gerçek kimliğini gizlemesini sağlar. Ancak Bilbo'nun bilmecelerinin talihsiz bir sonucu oldu. Smaug bunlardan biri yüzünden, hobbitin ya GÖL-KENT'ten geldiği ya da orayla bir ilgisi olduğuna hükmetti. Ejderha kasabaya saldırmak için uçup gitti. Dale'in müstakbel kralı Bard tarafından öldürülmeden önce de orayı yakıp yıktı.

Smaug öldükten sonra, insanlar, cüceler ve elfler ittifakı ile, orklar ve MORDOR'la ilgili diğer kötücül yaratıklardan oluşan istilacı güç arasında büyük bir savaş oldu. Tarihe Beş Ordu Savaşı olarak geçen savaşı cücelerle müttefikleri kazandı ama ancak DUMANLI DAĞLAR'ın kartallarının ve ANDUİN VADİLERİ'nden Kocaoğlangiller'in müdahalesi sayesinde.

Dale kasabası gibi, cüce krallığı da şimdi, Yüzük Savaşı'na kadar sürecek yeni bir barış ve refah devrine girmişti. 3019 Üçüncü Çağ'da, Dale, doğudan gelen bir istilacı güç karşısında düştü; işgal altındaki insanlarla cüceler Dumanlı Dağlar'ın mağaralarına çekildiler. İşgali, kötülük kuvvetlerinin güneyde yenildiğinin öğrenilmesinin ardından düşmana karşı girişilen son bir huruç harekâtı kırdı.

Dağın altındaki krallığa girmenin en belirgin yolu, dağın güney cephesindeki büyük bir mağara olan ve Ön Kapı denen yerden girmek suretiyledir; Akan Nehir, bu doğal kemerden geçer. Ama cüceler dağın batı yanında gizli bir giriş de inşa etmiştir. Kapı, yarın yüzüne konmuştu ve onu çevreleyen kayadan ayırt edilmiyordu. Sadece sihirle açılabiliyordu; sadece günün belli bir saatinde, batan güneş gizli anahtar deliğinde parladığı anda özel bir anahtarla açılabilirdi. Bu kapı, Thorin kumandasında dağı Smaug'dan geri almak için yola çıkan on üç cücenin hedefiydi.

Kapıyı gösteren haritada bahsi geçen tüm öğelerin bir araya geldiğini fark eden ve sonunda kapıyı açan, hobbit Bilbo oldu. Ancak dağa bu giriş, Göl-Kent'e doğru son baskınını düzenlemek için uçarken, Smaug tarafından yok edildi.

Gizli girişten geçilen dar bir geçit, Smaug'un ini haline getirdiği derin mağaraya gidiyordu. Geçide aynı zamanda, Ön Kapı'nın düzeyinde yapılmış ve büyük salonlara çıkan geniş, düzgün basamaklar yoluyla da varılabilirdi. Başlıca salonlar, şölen salonları ve divan salonudur. Ancak, iki büyük kapıdan girilen Thrór'un Büyük Odası, ihtişam açısından bunları aşar. Oda'nın arka tarafından bir kapı, Akan Nehir'in yükseldiği bir mağaraya gider. Çalkantılı dere, büyük Ön Kapı'dan dışarı akmadan önce, eski günlerde yapılmış dar bir kanalın yanı sıra akar.

Yalnız Dağ'ın uzun güney çıkıntısı Kuzguntepesi diye bilinir ve kadim bir muhafız karakolunun yeridir. Burasının adı, geleneksel olarak cücelerle iyi geçinen eski ve bilge bir ırk olan dağ kuzgunlarının yuvası olmasından gelir. Smaug'un gelmesinden önceki günlerde, Kuzguntepesi, muhafız karakolunun üstünde yuvalarını kurmuş saygın yaratıklar olan Carc ile eşinin yuvasıydı. Kuzgunlar, bir gelenek olarak, cücelere dağdan haber getirir, karşılığında da onlara pek hoşlandıkları o parlak, ışıltılı nesneler verilirdi. Şimdi Yalnız Dağ'da az sayıda kuzgun kal-

mış gibi görünüyor. Beş Ordu Savaşı sırasında elfler de Kuzguntepesi'nde saf tutmuşlardı.

Yalnız Dağ aynı zamanda, benekli, solgun sarı göğüslü kocaman koyu renk kuşlar olan kadim bir ardıçkuşu cinsinin de yuvasıydı. Dağ ardıçlarının iki yüz yıldan fazla yaşadığı söylenir. Cücelerin dostuydular ve konuşmalarını anladıkları Dale insanlarına habercilik yaparlardı. Bu kuşlardan biri, Bilbo'nun Smaug ile yaptığı bilmece alışverişinden söz ettiğini duydu ve kazayla ejderhanın zayıf noktasını gösterdiğini fark etti. Ardıç daha sonra Dale'e uçup durumu Bard'a bildirdi, böylece onun ejderhayı öldürmesini sağladı.

Cücelerin bulduğu en büyük hazine de sonunda Yalnız Dağ'da keşfedilmiştir. Bu, ışığı yansıtan ve ışık değiştikçe rengi değişiyora benzeyen çok yüzeyli büyük beyaz bir mücevher olan Arkentaşı'ydı. Cüceler Smaug tarafından dağdan sürüldüğünde, dağda kalmış, Smaug onu stokuna katmıştı. Arkentaşı Bilbo tarafından bulundu. Taş sonunda, dağın derinliklerindeki mezarına Thorin ile birlikte gömüldü.

(J.R.R. Tolkien, *The Hobbit, or There and Back Again*, Londra, 1937; J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Return of the King*, Londra, 1955)

YAM ADASI, bkz. VALAPEE.

YAMYAM ADASI, Karayip Denizi'nde, İsle des Jumeaux yakınlarında bulunan, Ciacos Takımadaları'ndan bir adadır. Yerliler kendilerine *Caraibe*'ler (ki "büyük savaşçı anlamına gelir) denmesini tercih ederler ve Avrupalılarla bir miktar temasları vardır, onlarla silah ve içki alışverişi yaparlar. Vücutlarını boyarlar, kamışlardan yapılmış, çatılarına palmiye yaprakları örtülmüş uzun kulübelerde yaşarlar, ancak kadınlarla çocuklar daha küçük meskenlerde tutulur. Halkın kabulüyle seçilmiş bir Büyük *Cacique* tarafından yönetilirler. Kayın ağacı tahtasından ustaca oyulmuş zehirli oklarla avlandıkları halde, başlıca avları olan tünekteki kuşları yakalamakta bunları kullanmazlar; bu kuşlar, ağaçların dibine kızarmış kömürler koymak ve korların üstüne kauçuk ya da biber atmak suretiyle yakalanır. Yoğun duman, kuşların nefesini keser, onlar da yere düşer. Ancak seyyahlar, çoğu kez önüne geçilemeyen orman yangınlarıyla sonuçlandığı için, bu avlanma yöntemine başvurmamaları konusunda uyarılır.

Caraibe'ler, insanın çeşitli ruhları olduğuna, bunların başlıcasının da kalpte bulunduğuna inanır. Ölüm sırasında kalp-ruh semalara doğru yöneltilir, diğerleri ise havada dağılır ve denizde fırtınalara, karada da türlü muzırluğa yol açarlar. Güneşe, aya taparlar ve dünyanın durumuna kayıtsız kalan yüce bir varlığa inanırlar. Bir *Caraibe* ölünce, bütün akrabalarının cenazeye katılması beklenir. Gelmeyen olursa, o kişi, cenazeye katılanların hepsini kıyıma uğratmak zorunda kalır; bu durumda, onların hepsinin ya ölü adamı katlettiğini ya da şu veya bu şekilde ölümüne katkıda bulunduğunu varsaymak âdettendir.

Yakındaki İsle des Jumeaux ("İkizler Adası") adını on sekizinci yüzyıl sonlarına doğru burada terk edilen iki İngiliz çocuktan alır. Çocuklar kurtarılmışlardı ama, daha sonra Lord Welly'nin önderliği altında bir koloni kurmak için adaya döndüler.

(François Guillaume Ducray-Duminil, *Lolotte Et Fanfan, Ou Les Aventures De Deux Enfants Abandonnes Dans Une Isle Déserte. Redigées & publiées sur des Manuscrits Anglais, par M.D.*** du M****, Charlestown & Paris, 1788)

YANIK ADA, EJDER ADASI'ndan görülebilen, alçak ve yeşil bir adadır. Ada üzerindeki canlılar, tavşanlar ve keçilerden ibarettir;

ancak, kararmış alanlar arasındaki taş kulübe harabeleri, birtakım kemikler ve kırık silahlar, burasının yakın zamana kadar bir yerleşim yeri olduğunu gösterir.

Seyyahlar, Yanık Ada açıklarındaki sularda bir denizyılanı görüldüğü konusunda uyarılır. Yılan, ok ve kılıçlara dayanıklı bir derisi olan, muazzam büyüklükte bir canavar olarak tasvir edilmiştir. Kabuklu deniz hayvanlarının yapıştığı yerler dışında, gövdesinin mor lekeli yeşil ve al renkte olduğu söylenir. Başı daha çok at başı gibidir ama kulağı yoktur; açık ağzında, köpekbalığınınki gibi, çift sıra keskin diş vardır; devasa vücudu kocaman bir kuyrukla son bulur. Son derece saldırgan ve tehlikeli olduğu halde, denizyılanının düşük zekâlı olduğu anlaşılmaktadır; dolayısıyla kolayca kandırılabilir.

(C.S. Lewis, *The Voyage of the "Dawn Treader"*, Londra, 1952)

YAPYALNIZTAŞI, Atlas Okyanusu'nun kuzeyinde, denizin içinde bir kayalıktır. Çok uzun zaman önce av sonucu nesli tükenmiş bir kuş olan son *gairfowl*'un yani usturagaganın evidir. Son *gairfowl* bu ıssız kayalıkta oturur, çok gerilerde kalmış gençliğinde öğrendiği eski şarkıları mırıldanır.

Ziyaretçiler, *gairfowl*'un kayaya gelen herkese hüzünlü hikâyesini anlatmaya istekli olduğunu göreceklerdir, ama ziyaretçinin kanatları olmaması şartıyla. *Gairfowl* uçmayan bir kuştur ve kanatlara gösteriş aracı bayağı bir icat gözüyle bakar.

(Charles Kingsley, *The Water-Babies: A Fairy Tale for a Land-Baby*, Londra, 1863)

YASAK ORMAN, İngiltere'de HOGWARTS Okulu yakınlarında tehlikeli bir ormanlık alandır; içinde tekboynuzlar, kurtadamlar ve atadamlar yaşar. Kötü varlıklar, tekboynuzları öldürüp kanlarını (ki, gümüş rengidir) almak için ormana gelir, çünkü bu kan her kim içerse onu ölümden korur. Tekboynuzları katledenler, kendi canlarını kurtarmak uğruna saf ve savunmasız bir canı aldıkları için kan dudaklarına değdiği andan itibaren yarım bir hayat, lanetli bir hayat yaşayacaklardır. Ziyaretçilerin bu yere girmeden önce büyük önlemler almaları ısrarla tavsiye olunur.

(J.K. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Londra, 1997 [*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, ABD])

YASAK ŞEHİR, bkz. ASHAİR.

YASLI DENİZ, bkz. ELİFBA.

YAŞAYAN ADA, mitolojik canavarlar ve konuşan gemilerin, saatlerin, puro içen şöminelerin ve canlı müzik aletlerinin yaşadığı bir ülkedir. Belediye başkanı, H.R. Pufnstuf adlı, dost canlısı bir ejderhadır.

Seyyahlar, Witchiepoo Şatosu'nu ziyaret edebilir; şatoya adını veren bilim kadını sahibesi, flütünü çalmak istediği Jimmy adlı küçük oğlanla başarısız bir karşılaşmanın ardından kazayla kendini havaya uçurmuştur.

Seyyahlar ziyaretleri sırasında bir cadıya rastlarlarsa eğer, meleksi bir görünüm takınmakla isabet ederler, çünkü Yaşayan Ada'da cadıların karşıtı meleklerdir.

(*Pufnstuf*, Yönetmen: Hollingsworth Morse, ABD, 1970)

YAŞAYAN İNSANLAR ÜLKESİ, bkz. PARILDAYAN OVA ÜLKESİ.

YAŞLI ORMAN, ORTA DÜNYA'nın kuzeyinde, ERDİYARI ile HÖYÜKTEPE YAYLALARI'nın ortasındadır, vaktiyle DUMANLI DAĞLAR'dan, kuzeybatıdaki Mavi Dağlar'a uza-

nan koca ormandan kalanlardır. Bu muazzam ormandan kalan tek belli başlı yer, şimdi FANGORN diye bilinen alandır. Gündüzsefası Nehri, Höyüktepe Yaylaları'ndaki pınarından çıkıp Yaşlı Orman'dan akarak, Erdiyarı'nın güney ucunda Brendibadesi'ne kavuşur.

Yaşlı Orman, içindeki her şey canlıymış ve olup bitenlerin farkındaymış duygusu uyandıran korkutucu bir yerdir ve ağaçların sürekli mırıldanması dışında sessizdir. Ormanın ağaçları yabancılara karşı haince, düşmanca davranır ve orman patikalarını izlemeyi imkânsız kılacak şekilde hareket ederler. Onları dallarıyla kavrayarak ya da yaklaşıp etraflarını kuşatarak seyyahlara saldırdıkları da bilinir. En korkunç yer ise, Gündüzsefası Vadisi yani Dere'dir, burası ormanı dolduran esrarlı gücün merkezidir. Nehrin kıyılarında söğüt ağaçları dizilidir, aralarında başlıcası da, geçenlere büyü yapan ve onları gövdesine dayanmış halde uyutan, sinsi ve kötü ağaç, uğursuz Yaşlı Söğüt Adam'dır. Yolcular uyuyunca gövde açılır ve yaşlı ağacın içine çekilirler.

Yaşlı Orman'ın ağaçları bir keresinde, Erdiyarı'nın doğu sınırı boyunca uzanan Çalıçit'e saldırmıştı, ama o bölgedeki hobbitler koca bir ateş yakınca geri çekilmişlerdi. Ateş, bugün de Şenlik Ateşi Meydanı diye bilinen büyük, boş bir alan yarattı.

Kadim ağaçların bütün diğer canlılara nefret duymasının nedeninin gururları olduğu sanılır. Belki de efendi oldukları zamanki ihtişamlarını hatırlıyorlardır ve bütün diğer yaratıkları gaspçı ve yok edici olarak görüyorlardır. Seyyahlara, Yaşlı Orman'a girmekten kesinlikle kaçınmaları şiddetle tavsiye olunur. Ancak eğer bunun aksini yapmaları ille de gerekiyorsa, onlara güvenlik içinde rehberlik edebilecek tek bir kişi vardır – Yaşlı Orman ile Höyüktepe Yaylaları arasında yaşayan olağanüstü Tom Bombadil. Nereden geldiği bilinmez ama kendinden En Yaşlı Olan diye söz eder ve Orta Dünya'da ilk varolanın kendisi olduğunu iddia eder. Uzaklardaki Birinci Çağı hatırlayanlar, onun o zaman da yaşlıdan yaşlı olduğunu söyler ama kökeni ve geçmişi hakkında hiçbir bilgileri yoktur. Elfler ona İarwain Ben-adar, ya da "en yaşlı ve babasız" derken, cüceler için o Forn, kuzeyin adamları için de Orald'dır. Orman, su ve tepenin efendisidir, kendisi efendi tanımaz ve ormanın ağaçları ile Höyüktepe Yaylaları'nın höyüklü kişileri üzerinde güç sahibidir. Yüzük'ten asla etkilenmemiş ve ne hükmü altına girmiş, ne de onu giyince görünmez olmuş tek kişi odur. Hep şen ve neşelidir, hep şarkı söyler, hoplar zıplar. Mavi gözleri, kırmızı ve kahkaha kırışıklarıyla dolu yanakları, uzun ve kahverengi sakalıyla tanınabilir, parlak mavi bir ceketle sarı çizmeler giyer. Bir hobbitten daha uzundur. İnsana benzer, ama çoğu insanlardan daha ufak tefektir. Onun kim olduğu sorulunca, karısı Altınyemiş sadece "Odur" diye cevap verir.

(J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, Londra, 1954; J.R.R. Tolkien, *The Two Towers*, Londra, 1955)

YAZ ADASI, bkz. YÜZEN ADA.

YAZILMAMIŞ KİTAPLAR MEZARLIĞI, Paris'te Hôtel de Sens'ın altında geniş bir dehlizler topluluğudur. Ziyaretçiler yapının arkasındaki bir avluya girerler, burada yosunlu bir duvarda küçük bir geçit açılır. Bu geçit dar, kasvetli bir dehlize, dehliz de yeraltında bir iç avluya çıkar. Bu avluda bir kuyu bulunur; bir ip merdiven ziyaretçilerin kuyunun derinlerine inmesini sağlar. Ziyaretçi, kuyunun dibine vardığında, duvarları nemli, tonozlu bir dehliz bulacaktır; bu dehliz bir demir kapıya varana kadar izlenmelidir. Ziyaretçilerin içerideki geniş kitap deposuna alınmak için kapıya vurmaları gerekir. İçerde her yönde üniformalı görevliler gider gelir, kitapların kilit altında tutulmasını sağlarlar. Yazılmamış Kitaplar Mezarlığı ya da Zincirli Kuyu adıyla bilinen buraya, bütün dün-

yada yetkililerce yasaklanan kitaplar kapatılır. Bu kitapların bazıları yayımlandıktan sonra yasaklanmıştır; bazıları ölü doğmuştur; çoğu hiç yazıya dökülmemiştir. Ziyaretçilere el feneri götürmeleri ve ellerinde kitapla ortada görünmemeleri önerilir.

(Nedim Gürsel, "Yazılmamış Kitaplar Mezarlığı Zincirli Kuyu", *Sorguda*, 1988)

YAZ ÜLKESİ, ayrıca **YAZ TOPRAKLARI** diye de bilinir, PRYDAİN'den hayli uzakta, denizin öbür yanındadır. Yaz Ülkesi'nde kötülük ya da ıstırap yoktur. Erkekler ve kadınlar burada ebediyen yaşar ve bütün arzuları yerine getirilir.

Yaz Ülkesi Don Sülalesi'nin, Leydi Don ve Güneş'in Lord'u Belin'in oğullarıyla kızlarının ülkesidir. Zengin Prydain ülkesi Achren ile yoldaşı Ölüm Lordu Arawn'ın hükmü altına geçince, Don Sülalesi ülkeyi kötülüğün güçlerinden kurtarmak için altın gemilerle oraya gitti. Achren ve Arawn'ı hezimete uğratıp Prydain'in savunmalarını inşa ettiler. CAER DATHYL'de, Prydain'in Yüksek Kralları'nın tahtının bulunduğu büyük bir şato diktiler ve ülkenin güneyinde de en önemli istihkâmı, görünürde mütevazı bir çiftlik olan ama çok kuvvetli sihirli güçler tarafından korunan CAER DALLBEN'i inşa ettiler. Burası bütün ülkenin en büyük büyücüsü olan Dallben'in evi haline geldiği gibi, sonunda Prydain'in Yüksek Kralı makamına yükselen domuz bakıcısı yardımcısı Taran'ın da çocukluğunu geçirdiği yerdi.

Yıllar boyunca kötülüğün güçleri belli bir mesafede tutuldu ama Yüksek Kral Math'ın saltanatı sırasında Arawn bir kez daha Prydain'de göründü. Uzun savaşların ve Don Sülalesi müttefiklerinin büyük kahramanlığının ardından Arawn tam anlamıyla yenilgiye uğratıldı ve Prydain kötülüğün güçlerinden kurtuldu. Don Sülalesi'nin görevi yerine getirilmişti ve kaderlerinde yazılı olduğu gibi, altın gemileriyle Yaz Ülkesi'ne döndüler. Bütün akrabaları onlarla birlikte döndü. Başlıca insan müttefiklerine de onlarla birlikte gitme fırsatı sunuldu ve dostlarından ayrıldıkları için ağlayan iki tanesi hariç, hepsi onlarla gitti. Math'ın savaş lideri Prens Gwydion'un yakın dostu haline gelmiş Taran kalmayı seçti ve yeni Yüksek Kral olarak selamlandı; MONA Adası açıklarında, Caer Colur'da yaşamış olan sülalenin sonuncusu, Llyr prensesi Eilonwy ise, evlendiği Taran'ın aşkına kalmayı seçti. Eilonwy geride kalmak suretiyle, ailesinde yüzyıllardır anneden kıza geçen sihirli gücün son izlerinden de gönüllü olarak vazgeçti.

(Lloyd Alexander, *The Book of Three*, New York, 1964; Lloyd Alexander, *The Black Cauldron*, New York, 1965; Lloyd Alexander, *The Castle of Llyr*, New York, 1966; Lloyd Alexander, *Taran Wanderer*, New York, 1967; Lloyd Alexander, *The High King*, New York, 1968)

YEDİ ADALAR, burası, adından da anlaşılacağı gibi yedi adadan oluşan ve Narnia kıyısından deniz yoluyla birkaç gün mesafede bulunan bir adalar grubudur. En batıda bulunan ada, Brenn Adası'ndan çırpıntılı bir boğazla ayrılan Muil Adası'dır. Brenn'deki Kızılliman kasabası, o alandaki gemiler için önemli bir ikmal merkezidir. Diğer adalar hakkında herhangi bir tanımlama var olduğuna dair bir bilgi yoktur.

(C.S. Lewis, *The Voyage of the "Dawn Treader"*, Londra, 1952)

YEDİ ŞEHİR ADASI, bkz. MAYDA.

YEİS BATAKLIĞI, YIKIM ŞEHRİ ile SEMAVİ ŞEHİR yoluna geçiş sağlayan küçük kapı arasındaki büyük bataklıktır. Bataklık, Semavi Şehir'e varmaya çalışan seyyahların atlatmaları gereken ilk ve en tehlikeli engeldir. Bu dipsiz bataklık çok insanı yutmuştur ve

birçok seyyah da burada başlarına gelenlerden dolayı seyahatlerini sürdürmekten vazgeçmiştir.

Bataklıkta birikmiş cüruf ve pisliğin miktarı öylesine fazladır ki, burayı tarıma uygun hale getirip işe yarar bir araziye dönüştürmek imkânsız gibidir. Yaklaşık iki bin yıldır bataklığı doldurma girişimlerinde bulunulmuş ama tüm girişimler sonuçsuz kalmıştır. Semavi Şehir'in Efendisi'nin gönderdiği işçiler hâlâ bu iş üzerinde çalışıyorlar ama, görünen o ki bitirmelerine daha çok var. Yönetici tarafından istihdam edildiklerini iddia eden işçilerin bir kısmı aslında Bataklık'a daha fazla gübre ve pislik fırlatan hilekârlardır. Seyyahlar, Bataklık'ın merkezine doğru güvenli noktalar da olduğunu bilmelidir, ancak yer değiştiren çamur ve bulanık su yüzünden bunları görmek zordur.

(John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world, to that which is to come. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is discovered, the manner of his setting out, his dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1678; John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. The Second Part, Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is set forth the manner of the setting out of Christian's wife and children, their dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1684)

YELDA, vaktiyle eyaleti olduğu BEKLA İMPARATORLUĞU'nun güneydoğusunda bir krallıktır. Krallığın, URTAH YARLARI'ndan sağ çıkmış tek kişinin oğlu olan U-Deparioth tarafından baskıdan kurtarılıp özgürlüğe kavuşturulduğu söylenir. Bu kadim kahraman üzerine efsaneler ve baladlar, Bekla İmparatorluğu'nun çevresindeki ülkelerde ve hatta BEKLA'nın kendisinde söylenir.

(Richard Adams, *Shardik*, Londra, 1974)

YENİ BRİTANYA, Hint Okyanusu'nda, Ümit Burnu'nun yüz elli fersah kadar doğusunda üç adalık bir gruptur. Üç adadan birincisi olan Aprilis, 1740 yılında, gemisi *Anson*'un devriâlem keşif seferiyle birlikte İngiltere'den ayrılan ama hastalık nedeniyle mürettebat sayısı azalınca oyalanmak zorunda kalan Sir Charles Smith tarafından keşfedildi. Gemisi, Aprilis'te karaya vurdu ve Smith genç bir yerli olan Lillia tarafından kurtarıldı; Lillia ona bir erkek çocuk doğurdu. Smith adanın reisini, güneş-tanrının oğlu olduğuna ikna etti. Lillia'nın oğlunun kabile tarafından evlat edinilmesini emretti. Lillia doğum sırasında ölünce Smith'in popülerliği azaldı ama, bir deprem kehanetinde bulunarak kendini kurtardı ve enkazdan çıkardığı barutu kullanarak depremi sahneledi. Hem bir İspanyol, hem de bir Fransız istilasını başarıyla püskürttükten sonra Smith, gerçek bir uluslararası güç olduğu kabul edilen örnek bir toplum kurdu.

Aprilis sıradağlarla, bir ovalar bölgesine ve bir ormanlar bölgesine ayrılmıştır. Adada pek çok önemli şehir –Burnel, Springle, Jarvis, Cuningham ve Edinburgh– ziyaret edilebilir. Aprilis'in başşehri Charles Hire'ın inşa edilmesi yedi yıl almıştır. Sokaklar yirmi dört ayak genişliğindedir, her birinin ortasında bir sıra ağaç vardır ve birçok park şehri süsler. Bir Fransız şato kanadının eklendiği Kraliyet Sarayı, tuğla ve ahşaptan büyük bir binadır, iki katlıdır, bir avlusuyla bahçesi vardır ve Charles Hire'daki bütün binalar gibi, kırmızı, sarı ve siyah çubuklara boyanmıştır. Hükümet şekli, İngiliz parlamenter sistemine benzer. Ölüm cezası yoktur ama kırbaçlama cezasına sık sık rastlanır. Çokeşliliğe izin verilir, ancak bir erkeğin beşten fazla eş alması için kraliyet izni şarttır. Charles Hire'daki Ulusal Tiyatro, komik opera, bale ve mimi birleştiren ve içinde on sekizinci yüzyıldan beri çıplakların da yer aldığı bir tür oyun sahneler. 1781'de yeni bir opera binası yapılmıştır. Seyyahlara, Springle'daki, balesiyle meşhur doğal üçgen biçimindeki amfitiyatroyu ziyaret etmeleri de salık verilir.



YENİ BRİTANYA kraliçesinin üç dişli mızrağı.

Resmi Aprilis dini, güneşe tapınmadır, ama bugünlerde çoğu kişi Hıristiyandır. Merkezinde güneşin bir suretinin bulunduğu, tuğla sütunlarla desteklenmiş bir kubbe olan güzel Güneş Tapınağı, özellikle dikkati çeker.

Yeni Britanya grubunun diğer iki adasında olduğu gibi, Aprilis'in hayvan varlığı, dünyanın diğer yerlerindekilerden farklıdır. *Tarlow* denen, sülün boyunda, siyah beyaz bir kuşun mükemmel kebabı yapılır. *Matouchi* denen bir geyik tipi, *zotuanc* adlı bir tilki, kırmızı gözlü beyaz tüylü bir sincap olan *cerpedos*, kedi gibi kuyruklu uzun boylu yabani tavşan *charlas*, dost canlısı bülbül *plicha* ve büyük mavi ve kırmızı güvercin *pililli* de vardır. Kırk ayak uzunluğundaki yılanlar zararsızdır.

Yeni Britanya grubundaki diğer iki ada, esmer insanların yaşadığı çok dağlık Sarcosa ile üçünün en büyüğü olan, düz ve ormanlık Pullosin Adası'dır (başşehri Rasilinette). Pullosin'i erkekleri köle olarak tutan kadınlar yönetir. Kraliçenin nişanı, üç dişli altın bir mızraktır ve altın bir tahtta on iki güçlü kuvvetli adam tarafından taşınır (Ancak, rivayete göre, bir erkek isyanı, kadınların Pullosin'deki saltanatına son vermiş ve kraliçe silahlarını teslim ederek mutfağına dönmüştür).

Kimi tarihçiler Yeni Britanya Adaları'nın keşfini Sir Charles Smith'e değil de, Sir Isaac Newton'un var olduğunu ileri sürdüğü büyük Güney Kıtası'nı arayan bir İngiliz keşif heyetine bağlar. Keşif heyetinin adalardan birinde bir direk diktiği ve ziyaretçilere buranın İngiliz bölgesi olduğu yolunda bilgi verdiğini iddia ederler. Kâşifler tarafından direğin altına bir Kraliçe Anne dirhemi, bir İrlanda arpı ve bir İskoç banknotu gömüldüğü söylenir.

Aprilis'in parası ikisi de altın olan gine ve yarım ginedir. Bütün ziyaretçiler adaya varınca karantinaya girmek zorundadır, sağlık belgeleri olmaksızın ülkeye girmelerine izin verilmez.

(Pierre Chevalier Duplessis, *Mémoires De Sir George Wollap; Ses Voyages dans dif-*



férentes parties du Monde; aventures extraordinaires qui lui arrivent; découverte de plusieurs Contrées inconnues; description des moeurs et des coutumes des Habitans. Par M.L.C.D., Paris, 1787-88; Charles Dibdin, *Hannah Hewit; Or, The Female Crusoe. Being The History Of A Woman Of uncommon, mental, and personal accomplishments; Who, After a variety of extraordinary and interesting adventures in almost every station of life, from splendid prosperity to abject adversity, Was Cast Away In The Grosvenor East-Indiaman: And became for three years the sole inhabitant of An Island In The South Seas. Supposed To Be Written By Herself*, Londra, 1796)

YENİ GİNYA ya da **VİRAGİNYA,** *terra australis incognita*'da bulunan bir devlettir. Bu ülke, Hint Okyanusu'nun güneyinden Endonezya Yarımadası'na kadar uzanır. Sahillerinin açıklarındaki Hermafrodit Adası da sınırlarına dahildir (bazen Portekiz sahili açıklarında bulunan HERMAFRODİT ADASI'yla karıştırmamak gerekir). Toprak bereketlidir ama iyi kullanılmaz.

Belli başlı eyaletleri, Plapperfeldt (Linguadotia), Balgern (Rixatia), Heulenberg (Ploravia), Lachfurt (Risia Major ve Minor), Merrenland (Aphrodisia), Sheemenland (Amazonia), İffetlikadınlarülkesi (Eugena) ve Hermafrodit Adası'dır. Viraginya'nın başşehri, Linguadotia eyaletindedir, adı da Ginekopolis'tir (Kadınlar Şehri). Burada Parlamento

hep toplantı halindedir, çünkü Viraginya'da iktidarın icrasında herhangi bir ayrımcılık olamaz. Her kadının konuşma hakkı vardır ve her şey çekişme, tartışma ya da oylama için bahane oluşturur. Müzakereler bitmez tükenmez cinstendir, katılanların hepsi aynı anda konuşur. Belli bir istikrar derecesi sağlamak için, bir karar alındıktan sonra ertesi güne kadar feshedilemez. Devlet görevlileri güzelliklerine ve hitabet yeteneklerine göre seçilir, bu önemli görevi yerine getirmek için yaşını başını almış hanımlardan bir jüri seçilir.

Ülkenin eyaletlerinden en dikkate değer olanı, Aphrodisia'dır. Burada, Erotio şehrinde, kadınlar aşırı ölçüde makyaj yapar, çok ince, şeffaf kumaşlardan yapılmış giysiler giyer ve göğüsleri meydanda dolaşırlar. Cam evlerde otururlar; ancak, hiçbiri makyajını ve saçını yapmadan halk önüne çıkmaz. Görüldüklerinden emin olmak için alışverişlerini yapmaya bütün bir gün ayırırlar.

Örümcekler gibi, sürekli savaş halinde oldukları Locania ve Lustland'li erkekleri gözlerler. Tahrik edici hareketleri sayesinde bu erkeklerden birini ellerine geçirmeyi becerirlerse, arzularına hizmet etmesi için onu zorlarlar. Böyle erkekleri ahırlarında tutar ve kuvvetli aşk iksirleriyle semirtirler.

Hermafrodit Adası, Viraginya'nın bir başka eyaletidir. Oradaki her şeyin ikili bir doğası vardır: elma-ve-armut ağaçları; kiraz-ve-erik ağaçları, badem-ve-hurma ağaçları, vs. Her sakin, yarı erkek, yarı kadın giysisi girer ve hem erkek hem de kadın adı alır. Bu adalıların, çocuk doğurmak için bir eşe ihtiyaçları yoktur ve tekcinsiyetli insanlara canavar gözüyle bakarlar.

(Joseph Hall, *Mundus alter et idem, sive Terra Australis ante hac semper incognita*, Londra, yak. 1605; Joseph Hall, *Utopiae, Pars II. Mundus alter et idem. Die heutige neue alte Welt. Darinnen ausführlich und nach Notdurf erzählet wird, was die alte nun balt sechstausend-jährige Welt für eine neue Welt geboren, aus der man glechsam in einem Spiegel ihrer Mutter und Gebärerin Art, Sitten, Wandel und Gebrauch augenscheinlich mag sehen und erkennen*, Leipzig, 1613)

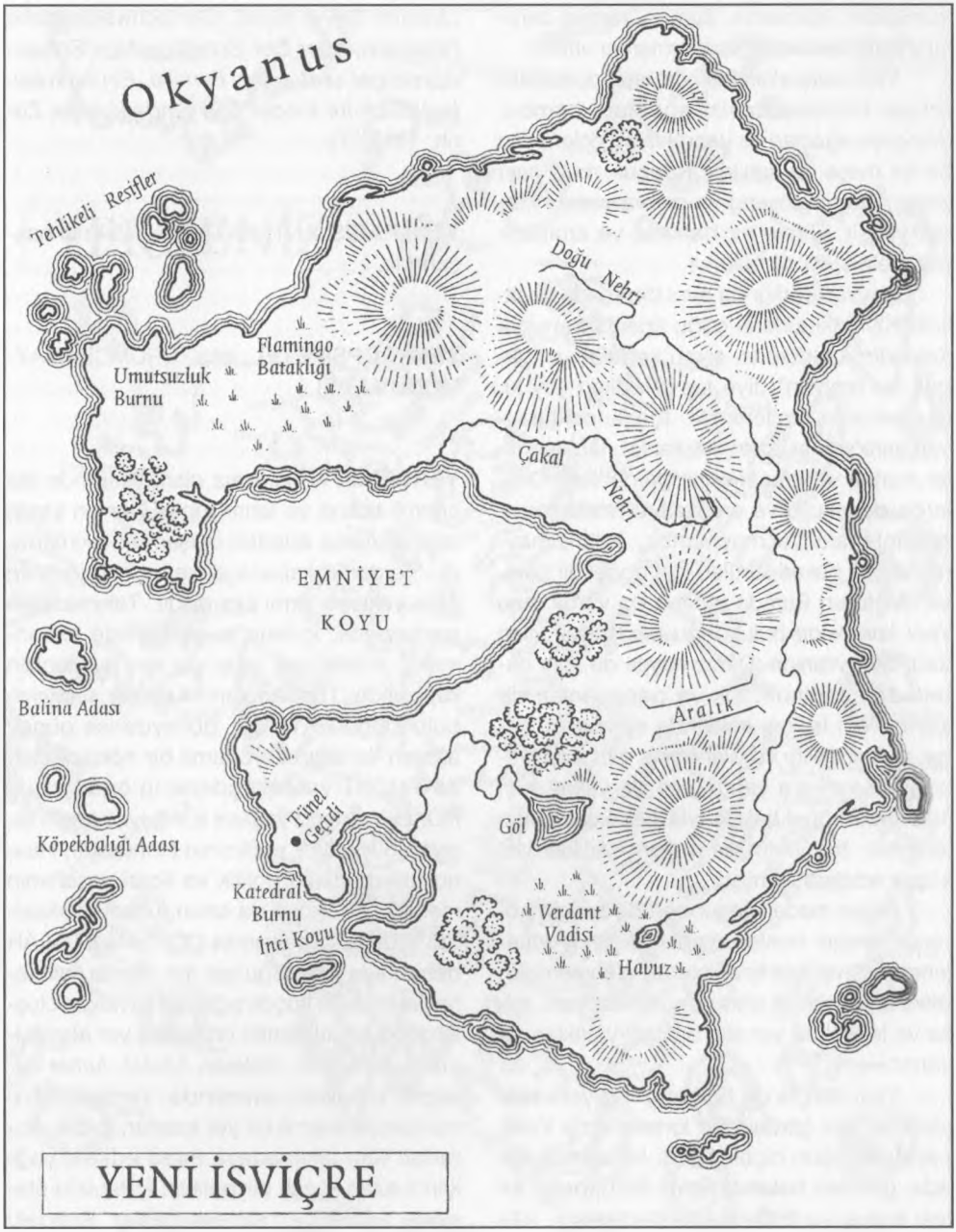
YENİ İSVİÇRE, Yeni Gine bölgesinde bir yerde, büyük bir adada güzel, bereketli bir arazidir. Adanın tamamı keşfedilmemiştir ve sadece Yeni İsviçre hakkında bir miktar ayrıntılı bilgi vardır.

Yeni İsviçre'nin büyük kısmı, daha ileri deki iç bölgelerde bulunan en tehlikeli türde hayvanları dışarıda bırakan doğal kayalık bir bariyerle kapatılmıştır. Sadece Aralık adıyla bilinen dar bir geçit kaya-duvardan geçerek bir inişli çıkışlı bir araziye gider, burası da Doğu Nehri'nin geçtiği büyük bir ovaya açılır. Görkemli ormanlar arasından akan nehrin, uzaklara doğru uzanan sıradağların eteklerinden doğduğu sanılır. Etek bölgesinin bir kısmı keşfedilmiştir. En iyi bilinen ada bölgesi, Verdant Vadisi'ndeki havuzun çevresinde bulunan bataklık alandır; vadinin kendisi, birkaç dar geçide açılır.

Yeni İsviçre sahili genellikle kayalıktır, ama muhafazalı Emniyet Koyu, doğal bir iskele sağlar; Çakal Nehri diye bilinen bir dere, koya akar. Koydaki küçük bir adacık olan Köpekbalığı Adası, bu doğal demirleme yerinin girişini korur. Sahilin daha ilerisinde, Umutsuzluk Burnu adlı burun denize uzanır. Burun tehlikelidir, çok ilerilere, daha derin sulara uzanan saklı resiflerle ve uzun ve kumlu bir sığlıkla çevrilidir. Kayalık olan zirvesinden, bir sonraki burna kadar kıyı boyu rahatlıkla görülür.

İçerilerde toprak sık fundalıklarla ve küçük ormanlarla kaplıdır, sazlık Flamingo Bataklığı bunları keser. Ormanlık alan yavaş yavaş yerini, yabani pamuk ile pirincin bol miktarda yetiştiği ovalara bırakır. Bu alanda cazip bir göl vardır. Seyyahlar, ovaların ötesinde bulunan ve içinden berrak bir çayın geçtiği büyük, doğal bir kaya kristali mağarasını ziyaret etmelidir.

Emniyet Koyu'nun yanında, Umutsuzluk Burnu'nun karşısında, sarp kayalar sudan dimdik yükselir; kimi yerde, yalçın kaya-



lar denizin üstüne uzanır. Bu alana Katedral Burnu denir, bir kayalık kemerden girilen doğal bir tünelle aşılır. Tünel ziyaretçiyi, büyük, neredeyse tümüyle karayla kuşatılmış bir körfeze götürür; körfezin kıyı hattı, nehrin ağzına doğru bereketli bir ovayla uzanır. Burası İnci Koyu'dur: bir resifler ve kumlu sığlıklar hattı onu açık denizden ayırır, koyu kuşatan burunlar arasında tek bir dar kanal vardır. Nehrin ötesindeki arazi engebeli ve bataklıktır, fakat sonunda yerini bir sedir ormanına bırakır. Koyun diğer yanındaki kıyı,

kumluktur. İçerilerde, zaman zaman derelerle nehirlerin kestiği sık ormanlar vardır.

Yeni İsviçre'nin bitki örtüsü tropiktir, bu örtüye hindistancevizi ağaçları, bambu, mangrov ağaçları ve yapraklarını dökmeyen bir tür meşe de dahildir. Kauçuk, muz, çay, pirinç, sagu, ginseng ve guava yabani olarak yetişir. Geniş bir baharat ve aromatik bitki yelpazesi de bulunur.

Hayvan varlığı da aynı derecede çeşitlidir. Kıyıdaki türlerin çoğu tipik Okyanusya türleridir: kangurular, siyah kuğular ve "gagalı bir hayvan" diye tasvir edilen şey ki, muhtemelen ornitorenktir. İçerilerdeki hayvan varlığına aslanlar, kaplanlar, tapirler, filler, kurtlar ve yabani ayılar da dahildir. Ovalarda devekuşu ve antiloplara rastlanırken, ormanlık alanlar maymunlar, insansımaymunlar ve pekari sürüleri için doğal bir habitat oluşturur. Burada iguana da vardır ama Yeni İsviçre'de bulunduğu bilinen tek yılan türü, boa yılanıdır. Deniz hayatı da aynı derecede zengindir, fok ve penguenleri de içerir. Yeni İsviçre sularında sombalığı, ringa, mersinbalığı ve yılanbalığı gibi, kaplumbağalar ve kara yengeçleri de yaşar. Kıyı sularında köpekbalıklarıyla balinalara rastlanmıştır; her iki tür de, adlarını açıklardaki küçük adalara vermiştir.

Bölge maden yönünden de zengin görünür, ancak bunlar ayrıntılı biçimde incelenmemiş ve asla ticari olarak işlenmemiştir. Bilinen kaynaklar arasında asbest, talk, mika ve lekeci kili yer alır; alçıtaşı yatakları da vardır.

Yeni İsviçre'de herhangi bir yerli halk yokmuş gibi görünür ve iç taraflarda insan hayatına ilişkin hiçbir belirti bulunmaz. Bu ada, gemileri batan İsviçreli bir papazın ailesi kıyıya vurduğunda keşfedilmiştir. Aile alana yerleşmiş, adını Yeni İsviçre koymuş ve koloniyi bir edep, sofu ahlak, sıkı çalışma ve heveskâr bir yavanlık örneği haline getirmiştir.

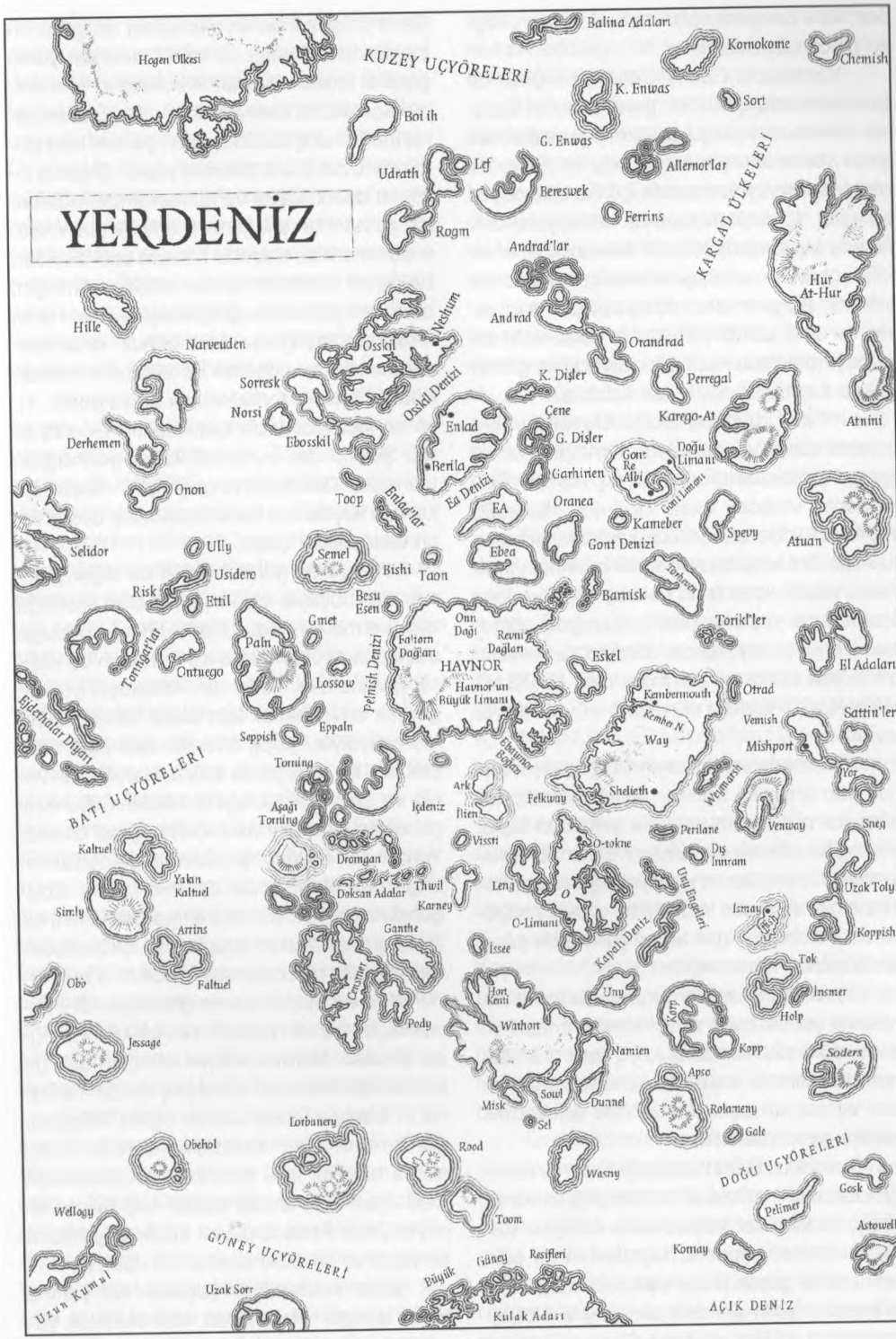
Yeni İsviçre'nin iklimi tropiktir, yağmur mevsimi de son derecede uzun sürer.

(Johann David Wyss, *Der schweizerische Robinson, oder Der Schiffbruchige Schweizprediger und seine Familie. Ein lehrreiches Buch für Kinder und Kinderfreinde*, Zürih, 1812-27)

YENİ PARİS, ANTARKTİK FRANSA'nın başşehridir.

YENİ POPSİPETEL, bkz. ÖRÜMCEKMAYMUNU ADASI.

YERDENİZ, kimisi ıssız olan, kimisinde ise önemli ticaret ve tarım topluluklarının yaşadığı, yüzlerce adadan oluşan bir takımadadır. Yerdeniz, kabaca daire biçimindedir ve çapı yaklaşık yirmi bin mildir. Takımadanın merkezinde, İçdeniz'in çevresinde toplanmış İç Adalar adlı grup yer alır. Bu denizin kuzeyinde, Tüm Adaların Kralı'nın sarayının bulunduğu HAVNOR; güneyde ise güney adaları ile ticaretin önemli bir noktası olan WATHORT vardır. İçdeniz'in ortasındaki ROKE, Yerdeniz yaşamı için hayati önem taşıyan büyücülük eğitiminin merkezidir. Havnor takımadanın politik ve ticari yaşamının merkezi ise, Roke da onun ruhani merkezidir. İçdeniz'in batısında DOKSAN ADALAR denen ada topluluğu yer alır. Bunlar, bir kanal ile bir sürü küçük sığlık ve kayalığın oluşturduğu bir labirentin ortasında yer alan küçük adacıklardır. Doksan Adalar, *turbie* balıkçılık sanayileri sayesinde, Yerdeniz ekonomisinde önemli bir yer tutarlar; *turbie*, buradan tüm takımadaya ihraç edilen, yağı için tutulan küçük bir balıktır. İçdeniz'in ötesinde adalar seyrelmeye başlar. Batıdaki adaların pek azında yerleşim vardır ve ejderhalar yüzünden PENDOR, SELİDOR ve EJDERHALAR DİYARI'nı çevreleyen denizlerden uzak durulur. Çok uzaklardaki Selidor Adası'nın ötesinde, yılda sadece bir kez, üzerinde yaşadıkları okyanus sallarını onarmak için UZUN KUMUL'a çıkan garip


YERDENİZ
KUZEY UÇYÖRELERİ
KARGAD ÜLKELERİ
BATI UÇYÖRELERİ
GÜNEY UÇYÖRELERİ
DOĞU UÇYÖRELERİ
AÇIK DENİZ
HAVNOR
Balina Adaları
Kornokome
Chemish
Hagen Ülkesi
K. Enwas
Sort
Boi ih
G. Enwas
Allernot'lar
Udrath
Lef
Bereswek
Ferrins
Rogm
Andrad'lar
Andrad
Orandrad
Hur
At-Hur
Atnini
Hille
Narveuden
Osskil
Nexhum
Osskil Denizi
K. Dişler
Perregal
Sorresk
Norsi
Ebosskil
Çene
Karego-At
Enlad
G. Dişler
Derhemen
Berila
Garhirien
Doğu Limanı
Onon
Toop
Enlad'lar
Ea Denizi
EA
Oranea
Kameber
Spevy
Atuan
Selidor
Ully
Usidero
Risk
Ettil
Semel
Bishi
Taon
Ebea
Gont Denizi
Besu
Esen
Barnisk
Torikl'ler
El Adaları
Tontigerlar
Gmet
Paln
Onn Dağı
Falcorn Dağları
Revni Dağları
Pelnish Denizi
Eskel
Ontuego
Lossow
Kambermouth
Otrad
Vemish
Sattin'ler
Eğdirtalar Diyarı
Seppish
Eppaln
Kember N.
Way
Mishport
Torning
Ark
Felkway
Shelieth
Wegmarsh
Aşağı Torning
İçdeniz
İlien
Venway
Sneg
Kaltuel
Vissti
O-tokne
Perilane
Dış İmram
Yakın Kaltuel
Dromgan
Döksan Adalar
Thwil
Karney
Leng
Uzak Toly
Simply
O-Limanı
Ismay
Koppish
Arrins
Ganthe
Issee
Karalı Deniz
Tok
Obo
Faltuel
Cenumer
Hort Kenti
Unu
İnsmer
Holp
Jessage
Pody
Wathort
Namien
Kopp
Soders
Apso
Misk
Soul
Dunnel
Rolameny
Sel
Gale
Lorbanery
Obehol
Rood
Wasny
Gask
Pelimer
Toom
Astowell
Welloey
Komay
Güney Resifleri
Büyük
Uzak Sorr
Kulak Adası
Uzun Kumul

Sal Halkı'nın yurdu olan açık denizden başka hiçbir şey bulunmaz.

Yerdeniz'in Güney Uçyöreleri, belki de tüm takımada içinde en garip olanıdır. Burada balıkların uçtuğu söylenir, yunuslar ise şarkı söylemeleriyle meşhurdurlar. Bu belki de bir tacirin uydurmasıdır; çünkü ünlü deyişteki gibi "Güneyli bir tacir ne derse yalandır". Güney Uçyöreleri, kötü bir korsanlık ve kölecilik şöhretine sahip, geleneksel olarak asi bir yöredir. Bölgenin en ünlü adası, ipek endüstrisi ile ünlü LORBANERY'dir. Yerdeniz'in en güneyindeki ada ise, hiçbir denizcinin gitmeyi kabul etmeyeceği Kulak Adası'dır.

İFFİSH dışında, Doğu Uçyöreleri'nin adaları küçük ve yoksuldur. Örneğin, çok az gemi, çıplak ve tecrit edilmiş ASTOWELL Adası'na varacak kadar doğuya, ya da EL ADALARI diye bilinen ikiz kayalara gitmeye kalkışır. Bu adaların çoğunda insanların ticaretini yapacakları ürün yoktur, zorlu ve ilkel koşullarda yaşarlar. Daha kuzeyde, şimdi barış halinde olsalar da vaktiyle Yerdeniz'in en büyük rakibi ve düşmanı olan KARGAD İMPARATORLUĞU'nun dört büyük adası bulunur.

Takımadaların kuzeyinde, geçmişin birçok yarı efsanevi kişisiyle ve Havnor'da hüküm sürmüş kadim krallarla yakından ilişkili olan ENLAD vardır. Enlad OSSKİL Adası'ndan Osskil Denizi'yle ayrılmıştır; biraz tekinsiz bir namı olan kasvetli bir adadır, büyüsü de Yerdeniz'in geri kalan yerlerinde yapılan büyüden hayli farklıdır.

Yerdeniz insanları çoğunlukla kızıl-kahverengi ya da bakır rengindedir, ancak en güneydeki sakinler daha koyu renk olur. Takımada halkı ile Kargad İmparatorluğu'nun teni ve saçları açık renkli halkı arasındaki başlıca ayırım, renktir.

Yerdeniz, GONT'un dağlı halkının basitliğinden, Havnor'luların incelmişliğine varan geniş bir kültürler yelpazesine sahiptir. Büyüyü sadece gündelik hayatlarının bir parçası olarak gören Roke sakinleri zaten ayrı hikâyedir. Giyimleri de hatırı sayılır ölçüde farklı olma eğilimi gösterir. Gont çobanları, Oskill'in içi kürklü kıyafetleri ya da güneyin ipeklileriyle mukayese kabul etmeyen yünlü giysiler dokur. Ancak Yerdeniz'in tamamı, birkaç kültürel törenle birleşir. Kargad İmparatorluğu hariç bütün adalar, yılın en kısa gününde Uzun Dans törenini yapar. O gece insanlar davul, kaval ve flüt eşliğinde, adalarının yollarından aşağı dans ederek gider. Geri dönerlerken, sadece flütlerin sesi duyulur. Bölgesel farklılıklar vardır elbette –örneğin, bu töreni sallarında gerçekleştiren Sal Halkı, müzik aleti eşliğinde dans etmez– ama dansın kendisi evrenseldir ve sembolik olarak, denizin ayırdığı toprakları bir araya getirir. Yılın en kısa gününde düzenlenen Gündönümü Şenliği de, evrensel kabul görmüştür. Genellikle, Yerdeniz'in geçmişinin büyük bir kısmını kaydeden kadim şarkılarla destanların okunmasını içerir.

Her yerde görülebilecek bir diğer gelenek de, büyüyle yakın ilişkisi olan, çocuğa isim verme törenidir. Bebekliğinde çocuğa adını annesi verir ve bu ad çocuk on üç yaşına gelene dek kullanılır. Ardından çocuk, gerçek ismini almak için suyun içinden geçmek kaydıyla, geçiş törenine tabi olur. Gerçek ismi bir cadı ya da büyücü tarafından verilir ve çocuğun kulağına fısıldanır. Bu ismi çocuktan ve ismini verenden başkası bilmez. Yerdeniz'in büyüsü, şeylerin gerçek adlarının bilgisine sahip olmak üzerine kurulu olduğundan, her kim bir insanın gerçek ismini bilirse, onun hayatını avuçlarının içinde tutar. Gerçek isim bir dosta söylenebilir –ki bu Yerdeniz'de en büyük güven göstergesidir– ancak hiçbir zaman üçüncü birinin yanında ağza alınmaz. Normal sosyal amaçlar için, bir takma isim kullanılır. Örneğin, ileride Yerdeniz'in Başbüyücüsü olacak oğlan, küçüklüğünde annesinin kendisine verdiği Duny adıyla bilinirdi. İsim töreninde ilk ustasından Ged adını aldı; ancak dünya onu takma ismiyle Çevik Atmaca olarak tanıdı. O yalnızca en yakın ve güvenilir dostları için Ged'di.

Büyü Yerdeniz'de yaşamın her yanına nüfuz etmiştir. Her köyün, aşk efsunları yapan, tılsımlı sözleriyle kırık alet edevatı ona-

ran veya en yaygın hastalıklara şifa veren bir cadısı vardır; gemiler de çoğu kez rüzgâr ve dalgaları kontrol etme gücüne sahip İklimciler taşır. Ancak gerçek büyü yalnızca, sihirbaz ve büyücülerin eğitildikleri, Roke'taki Büyücüler Okulu'nda öğrenilebilir. Roke'ta eğitim alanlar meslek hayatlarını genelde adaların yüce prens ve lordlarına büyücü veya danışman olarak hizmet vermek suretiyle geçirirler. Roke'ta büyü sadece bir tılsım yapma meselesi değildir, dünyanın kendisini incelemek ve anlamaktır; sonuçta bir felsefe ve bir pratik bilgelik halini alır.

Yerdeniz'in ilk zaman tarihine dair çok az şey bilinir ve bilinenler de gerçek kayıtlar yerine efsaneye dayalıdır. Takımadanın denizden, İlk Sözcük'ü söyleyen Segoy tarafından çıkarıldığı rivayet olunur. Tüm sözcüklerle tüm isimleri yalnızca Segoy bilirdi; modern Hard dilinin geliştiği Kadim Lisan'ı gerçek anlamda tek bilen de oydu. Kadim Lisan'da her şeyin kendi gerçek adı vardır ve o adı söyleyen kişi, onları kontrol edebilir. Büyücüler bu dili inceledikleri ve onun hakkında sıradan bir ölümlüden daha fazla bilgi sahibi oldukları halde, dil artık büyük oranda unutulmuştur ve yalnızca ejderhalar tarafından konuşulur. Yerdeniz'in kayıtlara geçmiş ilk kralı, aynı adlı adanın kuzeyindeki Ea Denizi'nde boğulduğu söylenen Eland'dı. Ancak en iyi bilinen kral, sadece bir büyücü değil, aynı zamanda ejderhaların konuşmaya tenezzül ettiği bir ejderhalar efendisi de olan Erreth-Akbe idi. Karanlığı yok edip güneşi öğlende durdurmayı amaçlayan Ateştanrısı'nı yenen de oydu; kıvılcımotu denen çiçeğin, nihayetinde mağlup olduğunda, Ateştanrısı'ndan düşen küllerden bittiği söylenir.

Erreth-Akbe aynı zamanda Yerdeniz ile şimdiki Kargad İmparatorluğu arasındaki anlaşmazlığın da büyük kısmından sorumluydu. Onun, Karg'lı yüksek rahibin gücüne meydan okuduğu ve onun tarafından yenildiği söylenir. Büyücü asası kırılmış ve gücü kendisinden alınmıştı; daha da önemlisi, tılsımı ya da halkası da ikiye ayrılmıştı. Halka gümüştü, dış kısmına dokuz güç rünü kazınmıştı, içinde ise bir dalga deseni vardı; halka kırık kaldıkça Yerdeniz tek bir kral tarafından yönetilemeyecekti.

Merkezi monarşinin çöküşünden sonra Yerdeniz yerel lordlar tarafından ya da her kim adasına söz geçirebiliyorsa onun tarafından yönetildi. Takımada bir bütün olarak, doğu adalarının çoğu için ciddi bir tehdide dönüşen Kargad İmparatorluğu'nun yükselişi ile birlikte gölgede kaldı.

Yerdeniz'in yakın tarihine, belki de takımadanın gördüğü en büyük büyücü –ve kesinlikle yıllar boyu bilinen tek ejderha efendisi– olan Ged hükmetmiştir. Ged, çok genç yaşta yeteneklerini sergilediği Gont'ta doğdu; daha sonra ünlü büyücü Ogion tarafından eğitildi ve nihayet Roke'ta eğitim görmeye gitti.

Talihsiz bir olayda, Ged ölüler arasından çağırdığı kötücül bir gölgeyi serbest bıraktı. Gölgeyi yok etme arayışı, Ged'in, sonunda Doğu Uçyöreleri'nin sınırlarının çok ötesinde ismini söyleyerek onu yenene kadar bütün Yerdeniz'i boydan boya aşmasını gerektirdi. Bu arayışının olumlu bir yan etkisi, PINARSUYU ADASI'nın ıssız kıyısında Erreth-Akbe'nin halkasının yarısının yeniden bulunması oldu.

Kendinden önceki birçok büyücü gibi Ged de, sonraki yıllarda Erreth-Akbe'nin halkasının diğer yarısının peşinde Kargad İmparatorluğu'nun kutsal adası Atuan'a gitti. Ancak, ondan önce gidenlerin aksine, Yerdeniz'e halkanın diğer yarısı ile döndü ki bu da halkanın yeniden bütünlüğüne kavuşması ve Yerdeniz'in yeniden birleşmesi anlamına geliyordu. Ged, dönüşünden sonra Roke Adası'ndaki emsalleri tarafından Başbüyücü ilan edildi.

Erreth-Akbe'nin halkasının birleştirilmesi, Yerdeniz'de barışın yeniden hâkim olduğu anlamına gelmedi. Aksine Roke'a, ardı ardına birçok önemli kent ve adanın çöküşüne ilişkin haberler gelmeye başladı. Büyü terk ediliyordu; büyücülerin güçlerini daha üstün bir güce bıraktıkları söyleniyordu; Wathort'ta uyuşturucular halkı anarşiye ya-

kın bir duruma sürüklemişti; büyünün yokluğu yüzünden Lorbanery'nin ipek endüstrisi düşüşe geçti. Kötücül bir gücün işbaşında olduğu ortaya çıktı ve isimlerinden vazgeçip onun ardından gidenlere ebedi hayat sunabilecek birine ilişkin rivayetler aldı yürüdü. Ged, yanında doğrudan doğruya Eland'ın soyundan gelen Arren'le bu kötülüğün kaynağını aramaya çıktı. Batının ejderhalarının yardımıyla kötülük Selidor'daki kaynağına kadar izlendi ve Ged ile Arren burada Yerdeniz'in bilip bileceği en büyük tehdidin nihayet üstesinden geldiler – Ölümsüzlük Yolu'nun gücü. Arren gerçek ismi olan Lebannen adıyla Tüm Adaların Kralı oldu ve birleşmiş bir Yerdeniz'e hükmetti. *Ged'in Kahramanlıkları*'na göre yüce büyücü Arren'in taç giyme törenine katıldıktan sonra efsanevi gemisi *Ufkabakan* ile uzaklaştı. Lebannen sadece, "Benden çok daha büyük bir krallığı yönetmekte o" dedi.

Yerdeniz'in para birimi bölgeden bölgeye değişir. İç Topraklar'da para olarak normalde fildişi parçaları kullanılırken, güneyin adalarında ticari gümüş parçalar kullanılır. Osskil'de ve bazı başka kuzey ülkelerinde, normal para altındır.

(Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea*, New York, 1968; Ursula K. Le Guin, *The Tombs of Atuan*, Londra, 1972; Ursula K. Le Guin, *The Farthest Shore*, Londra, 1973)

YEŞİL KUM ADASI, Hawaii'nin kuzeybatısında, San Francisco ve Yokohama ile aynı enlemde bulunan üç adalık gruptaki adalardan biridir; 1842 yılında genç Fransız-Danimarkalı bilim adamı Leonard Henri tarafından keşfedilmiştir. Henri, Yeşil Kum, Kara Kum ve Kızıl Kum adalarının hepsinin sönmüş yeraltı lava menfezleriyle birbirine bağlı olduğunu ve dünyanın öbür yanında da Tibet dağlarındaki bir gediğe bağlandığını öne sürmüştü. Yeşil Kum Adası'nda sadece Tibet'te bulunan bir at ve bir akbaba türü bulunca, gediğin yerini keşfetmek için yola çıktı. Gediği, bir volkanın erim içine giren her nesneyi emme özelliğine sahip olduğu, Tibet'teki Kunlun Dağları'nda buldu.

Bu tünel vasıtasıyla Tibet'ten Pasifik'e geçmek isteyen seyyahlar, gediğin muhafızları olan ve gediğin cehennemin kapısı olduğuna inanan bir grup keşiş konusunda uyarılmalıdır. Kara Kum ve Kızıl Kum adaları, gazaba gelen keşişler Tibet gediğine birkaç patlayıcı atınca meydana gelen bir volkan patlamasında yok olmuştu.

(Tancrede Vallerey, *L'Ile au sable vert*, Paris, 1930)

YEŞİLLİK RIHTIMI ya da **CAPE VED ADALARI,** Atlas Okyanusu'nun kuzeyinde, Azor Adaları yakınlarındadır. Gençlerin sınırsız özgürlüğü olan hoş bir ülkedir. Sakinleri soytarı gibi ve sıkıcıdır, ama iyi yetişmiş insanlarmış gibi davranırlar ve moda ve giysi konularında fazlasıyla yapmacıktırlar. Kendilerinin nüktedan olduğunu düşünür, insanların önünde okumaktan hoşlandıkları şarkılar ve şiirler yazarlar. Onlar için hayat bir şakadan ibarettir; zamparalık, içki içmek ve dans etmekten zevk alırlar. Atlı araba tekerleklerinin parke taşları üzerinde çıkardığı sağır edici gürültü yüzünden, Yeşillik Rıhtımı'nın başşehrinde uyumak zordur.

(Frank Careless, *The Floating Island or A New Discovery Relating the Strange Adventure on a late Voyage from Lambethana to Villa Franca, Alias Ramallia, to the Eastward of Terra del Templo: By three Ships, viz. The "Pay-naught," the "Excuse," and the "Least-in-Sight" under the conduct of Captain Robert Owe-much: Describing the Nature of the Inhabitants, their Religion, Laws and Customs*, Londra, 1673)

YEŞİL ŞAPEL, yeri meçhuldür, ya Galler'in kuzeyinde bir yerlerde ya da Wirral'da olsa gerek. Kenarları dik, yanından fokurdayan

bir dere akan, yabanıl ve ürkütücü yarların altından zorlu bir patikanın gittiği bir koyaktan geçerek yaklaşılabilen küçük bir vadidedir; burayı çevreleyen arazi, ıssız bir ormanlar ve bataklıklar dizisinden ibarettir. Şapel höyük biçimindedir ve içeri, uçtaki ve her iki yandaki bir delikten girilir; içerisi ise, her yanını tamamen otlar bürümüş basit bir mağarayı andırır. Şapel besbelli insan eliyle gerçekleştirilmiş bir yapıdır ama kökeni hakkında hiçbir şey bilinmez – belki de sahiden bir höyüktür ya da acemice yapılmış ve harap olmuş küçük bir tapınaktır.

Yeşil Şapel, Sir Gawain ve Yeşil Şövalye arasındaki ünlü çarpışma ile yakından ilintilidir. Yeşil Şövalye Yılbaşı Günü, tamamen yeşillere bürünmüş ve yeşil bir ata binmiş olarak Kral Arthur'un Camelot'taki sarayında ortaya çıkmıştı. Saray halkını şaşırtarak, orada bulunan herhangi bir şövalyeyi kendisine baltayla vurmaya davet etti ve bir yıl sonra mukabil bir darbe vurma şartını koştu.

Sir Gawain bu meydan okumayı kabul etti ve hemencecik Yeşil Şövalye'nin kafasını uçurdu; Yeşil Şövalye herkesi hayretler içinde bırakarak kafasını yerden aldı, kolunun altına sıkıştırdı, atına binip gitti. Bir yıl sonra Gawain kuzeye seyahat etti ve Yeşil Şapel yakınındaki bir şatoda kaldı. Burada ava çıktı, şatonun hanımı tarafından başarısız şekilde baştan çıkarılmaya çalışıldı. Yılbaşı Günü randevusunu yerine getirmek için Yeşil Şapel'e gitti. Yeşil Şövalye baltayla onun boynuna vurdu ama sadece Gawain'in derisini çizdi ve sonra da hakiki hikâyesini anlattı: Morgan le Fay tarafından efsunlanmış ve Arthur'un şövalyelerinin ödlek olduklarını gösterme umuduyla, onlara meydan okumaya gitmişti; şatonun hanımı, Yeşil Şövalye'nin eşiydi. Yeşil Şövalye kötü niyetli davranmadığı halde, Gawain onun misafirperverce teklifini reddetti ve Camelot'a döndü.

(Anonim, *Sir Gawain and the Green Knight*, İS 14. yy)

YEŞİL ÜLKE, İngiltere'de bir sualtı ülkesidir. Yeşil Ülke'ye, sıvı ışıkla dolu büyük bir mağaraya giden bir dere vasıtasıyla girilir; bu ışık, daha karanlık bölümlerde mavi, aşikâr çıkışa yakın olan yerlerde ise açık yeşildir. Zemin kayalık, yosun kaplı bir havzadır ve duvarlardan uzun, cam gibi buzkandilleri sarkar.

Sekiz mağara boyunca seyahat ettikten sonra, Yeşil Ülke sakinlerinin vakitlerinin çoğunu geçirdikleri, muazzam bir arı kovanı ya da güvercin kümesi olan bir meydana varılır. Bu insanların derileri yeşildir, bir kaktüsün yarı saydam dokusu gibi dokuya sahiptir. Uzun, sarı saçları, yumurta biçimi kafaları vardır, kaşları yoktur, parlak gözleri bir gelinciğinkine benzer. Donuk renkli giysiler giyerler.

Seyyah meydanın ötesinde, ortasında kaynayıp duran bir sıcak su gölünün bulunduğu bir ova görecek. Bir uçtan bir uca belki iki yüz ayak olan havza, düzenli bir elips haline getirilmiş ve kayalardan kesilmiş alçak bir duvarla çevrilmiştir. Havzayı, yarım daire kesitli, on ayak kadar genişliği olan halka biçiminde bir oluk çevirir. Hava son derece sıcaktır, bir seranın havasını andırır. Burada yetişen mercanımsı, mantar benzeri bitki, en fazla üç ayağa kadar boy atar. Kayalık tavandan birbirine karışmış ve kurumuş kökler biçiminde başka bir sebze sarkar; aslında bunlar kök değil saptır ve yemesi hoş, tatlı çekirdekler içerirler, bu da Yeşil Ülke sakinlerinin ekmeğini oluşturur.

Yeşil Ülke hayvan açısından çok fakirdir. Tarlakuşundan biraz daha büyük, ama görünüşü daha çok baykuşa benzeyen bir kuş vardır; gridir, yumuşak tüyleri kürkü andırır, iki gözü de birer kıvrımla çevrilidir. Gagası düzdür ve uçuş şekliyle dünyadaki her kuştan ayrılır, bir taşın düşüşü kadar dümdüz şekilde yukarı uçar ve bir burgu hareketiyle aşağı iner. Tek başına yaşar, çok uysaldır. Burada üç ayak uzunluğunda gümüş grisi kör solucanlar ya da yılanlar da bulunur, pullarında açık mavi bir fosfor pırıltısı vardır. Çoğu kez ehlidirler, sahiplerinin boy-

nuna dolanırlar. Son olarak, seyyah burada kaplumbağa boyunda, metal mavisi kabuksu kanat kılıfları olan, uzunlamasına şeritli böcekler de bulacak. Üç eklemli üç çift bacak üzerinde koşarlar, alt çeneleriyle anteni göze çarpmaz. Dişiler, bedenlerinin arka ucundan parlak bir ışık saçar. Gübre yiyerek yaşarlar ve ev hayvanı olarak da, leşyiyen olarak da saygı görürler.

Yeşil Ülke'nin her yerinde, farklı boyutlarda bir dizi çubuk tarafından çıkarılan hafif çan sesleri duyulur. Bu çubuklar, atölye ya da fabrika vazifesi gören özel mağaralarda yapılır ve elbette güneşi ya da yıldızları olmayan bu ülkede insanlara yol göstermede kullanılır.

Yeşil insanlar yiyecek toplamak gibi birçok etkinlik için çalışma gruplarına ayrılır. Zamanı ölçmek için bir sistemleri yoktur, bedenlerinin doğal süreçlerinin, uyumak ya da çiftleşmek gibi işlevlere ihtiyaç duyulduğunu göstermesini beklerler. Bir kız hamile halınca gruptan ayrılır ve başka, büyük bir mağaraya yerleşir, burada yaşını başını almış hanımlar onunla ilgilenir.

Yeşil Ülke'nin insanları, zamanın sınırlı bir sürekliliği olduğundan emindir; çevrelerindeki kayaların katılığına ve yok edilmezliğine işaret ederler ve onlar için uzamdan daha yaygın bir unsur olan bu kitleyi, değişen şeylerin değersizliğiyle mukayese ederler. Son hayati unsur kristal biçimini alınca, zaman duygusunun yok olacağını söylerler. Onlar için zaman, değişim demektir, geçici doğamızın bir işaretidir. (Başka ülkeler –bkz. AYNA ÜLKESİ– geçicilik sorununu zamanın kendisini taşlaştırarak bertaraf etmiştir.)

Yeşil dilinin hiçbir Ari kökü ve bilinen başka hiçbir dille ilişkisi yoktur. Sadece konuşulur – hiçbir zaman yazma fikrini, alfabe, harf ya da kitap fikrini tasavvur etmemişlerdir. Yeşil dilinde *Si*'nin "Ben'im" anlamına geldiğini bilmek yararlıdır.

Ölümsüzlük kavramları, çoğu ülkede geçerli olana tamamen karşıdır. Belki de üzerlerinde açık ve elle tutulamaz bir gökyüzü yerine katı kaya olduğu için ve belki de evrenlerinin sınırlı, insanların belli sayıda olduğuna inandıkları için, bedenlerinin organik ve hayati unsurlarına iğrenç ve acınası şeyler gözüyle bakarlar. Yumuşak ve değişken olan her şey onları bir tür dehşetle doldurur; her şeyden fazla, insan nefesinin sadece ölümden sonra yok edilebilen ilk lanetin simgesi olduğuna inanırlar. Ölümün kendisinden korkmazlar ama, yumuşak ve gaz halinde olana, zaafları ile utanılacak duruma düşmelerinin esas unsuru gözüyle baktıkları bozulma ve çürümeye karşı duydukları dehşeti aşan bir şey yoktur. Yegâne arzuları katı olmaktır, çevrelerindeki kayalar gibi katı ve ebedi olmak.

Bu arzu nedeniyle, Yeşil halk "taşlaştırma töreni" denen şeyi uygular. Ölmek üzere olan biri önce mağaralardan birine girip orada, tek başına düşünceye dalarak, birkaç çok güzel kesilmiş kristal üzerine düşünmelidir. Nefret edilen nefes bir kez bedeni ebediyen terk edince, beden, bir tuz sütunu haline gelene kadar, taş gibi suyla doldurulmuş bir oluğa yerleştirilir. Sütunlar bir mağaraya istiflenir –ölüler salonunda yatan heykeller– ve mağaralar yavaş yavaş bu katı haldeki takozlarla dolmaktadır. Yeşil halk, sayısı azalan bir ırkın son mağarada yaşayacağı bir gün geleceğini ve nihayet o ırkın son kişisinin oluğa atlayarak hayatın, ebedi kusursuzluğa erişmek olan amacına ulaşacağına inanır. Sonra bedenleri toprakla kusursuz biçimde birleşecek ve evrenin fiziksel uyumu ile tek ve aynı şey olacaklardır.

1830'lu yıllarda iki Yeşil çocuk İngiltere'yi ziyaret etmişti. Oğlan öldü ama kız, RONCADOR'un sabık diktatörü Dr. Olivero tarafından kurtarıldı. Siloen adlı kız –İngiltere'de ona Sally diyorlardı– Olivero'yu yanına alıp ülkesine götürdü ve Olivero da ölümde onlardan biri oldu.

(Herbert Read, *The Green Child*, Londra, 1935)

YETİMLER ADASI, Pasifik Okyanusu'nda, önceleri Smith Adası diye bilinen bir cumhuriyettir. Dar bir kara boynu ile birleştirilmiş, bir lagünle ve mercan resifiyle çevrili iki yarımadadan oluşur. Bitki örtüsü bu tür adalara özgü tipik bitki örtüsüdür, ancak ağaç sayısı hayli azalmıştır. Hayvan varlığı arasında alaycıkuşlar, cennetkuşları, dev iguanalar, maymunlar, papağanlar, kara yengeçleri, armadillolar ve yılanlar bulunur. Lagüne bazen köpekbalıkları girer.

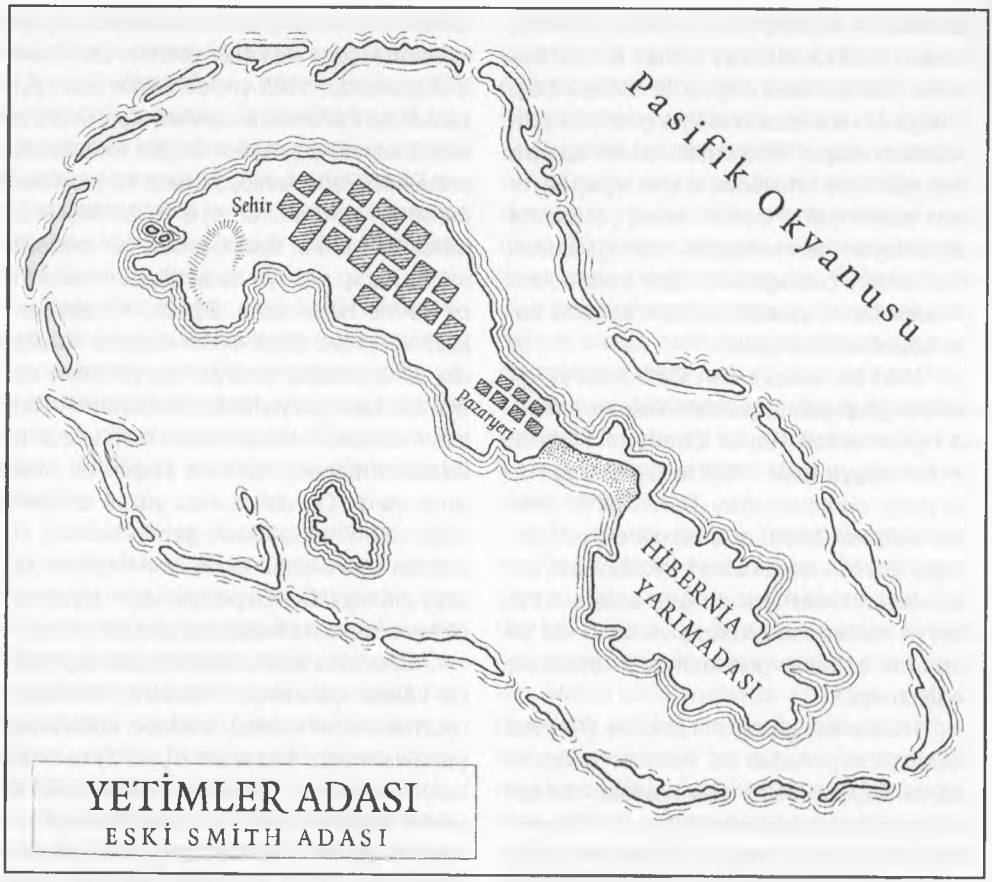
1855'te, Londra'dan California'ya giden bir grup yetim, gemileri karaya oturunca öğretmenleri Bayan Charlotte Smith'le birlikte adaya çıktı. 1923'te Cambridge'de sosyoloji okutmanı Bay Thinkwell'in eline bazı belgeler geçti, bu belgelerde yetimlerin gemisinin kaptanı olan büyükbabası, kazazedeleri nasıl terk ettiğini anlatıyordu. Adanın konumunu bildirmiş ve sonunda bir kurtarma ekibinin gönderileceği umudunu ifade etmişti.

Thinkwell, gemiyle Tahiti'ye (Fransız Polinezya'sı), oradan da Yetimler Adası'na gitti ve Bayan Smith'i hâlâ hayatta, doksan sekiz yaşında ve adanın hâkimi durumunda buldu. Kendisini Kraliçe Victoria ile özdeşleştirmiş, ağır bir Victoria üslubunda dekore edilmiş Balmoral diye (bugün de ziyaret edilebilen) bir evde kalıyordu ve Victoria devri toplumunun düsturları üzerine kurulu müstebit bir yönetim örgütlemişti. Bay Thinkwell geldikten kısa süre sonra, Bayan Smith 2 Eylül 1925'te –doğumgününde– öldü. Hoşnutsuz yetimler Parlamento'yu istila etti ve tatil edilmesini istedi. Bay Thinkwell, yönetici sınıfın –Bayan Smith'in soyundan gelenler– ayrıcalıklarını ayarlayarak ve yetimlere daha iyi muamele ederek uzlaşmacı bir çözüm buldu. Adanın adı, Yetimler Adası'na çevrildi ve bir cumhuriyet kuruldu. Thinkwell'in etkisiyle, daha önce ahlak dışı olarak yasaklanmış olan çok miktarda önemsiz edebiyat ve sanatın, özellikle tiyatronun ortaya çıkışıyla ada bir rönesans geçirmiştir.

Charlotte Smith'in hükümranlığı sırasında doğrudan doğruya onun soyundan gelenler üst sınıfı oluştururdu; kendilerini iş için kiralamak zorunda kalan yetimler de alt sınıfı oluştururdu. 1885 yılında bütün ada, aynı zamanda Parlamento üyeleri olan Smith ailesi arasında paylaşıldı. İngiliz modelinden esinlenen Parlamento, sadece bir meclisten ibaretti – yirmi dokuz üye ve altı kişilik bir bakanlar kurulu. Sadece belli bir miktarda mülke sahip olan ya da kiralayan erkeklerin oy verme hakkı vardı. Eğitim, Avrupa-merkezli ve dinsel esinli ilkeler üzerine kuruluydu, ama elbette Smithler ile yetimler, ayrı ayrı okullara gidiyorlardı. Devlet dini Protestanlık olmakla birlikte adada hem küçük bir Katolik mezhebi, hem de küçük bir ateist grup vardı. On dokuzuncu yüzyıl sonlarına doğru, bir Fransız Cizvit, gemisi batınca, Hıristiyan dinini kabul etmiş iki Afrikalıyla buraya çıkmıştı. Bir "papalığa hayır" isyanında öldü ve kendi Afrikalıları tarafından yendi.

Charlotte Smith, adasında birkaç Victoria yasası çıkarmıştı. Kimsenin kumsalda uyumasına izin yoktu. Latince kullanılmak yasaklanmıştı. Pazarları oyun oynanmaz, balık tutulmazdı. Bir ferman gereğince, insanlar Bayan Smith'in adı geçince eğilmek zorundaydı ve onun halk içinde her görünüşünde milli marş söylenirdi. Kurallar, polis ve jüri önünde yargılanma sistemini sürdüren mahkeme tarafından uygulanırdı. Cinayet işleyenlere verilen idam cezası, boğularak uygulanırdı. Adanın en sevilen sporu olan kaplumbağa yarışı, hâlâ yasaklanmış olsa da, çoğu yerde devam etmektedir.

Yetimler Adası'nda, yılda iki kez, partileri, baloları ve benzeriyle "sezon" kutlamak gibi, birçok Victoria göreneği varlığını korur. Kriket oynanır, bebeklerin hindistancevizi ağaçları altında bulunduğu söylenir ve sütçü kapıya hindistancevizi sütü bırakır. Akşam giysileri, tüylerden ve teleklerden oluşur. Toplumsal görenekler ve davranışlar, ilk gemi kazasından kurtarılmış kitaplardan türemiştir: *Wuthering Heights* (*Uğultulu Tepeler*), *The Holy War* (*Kutsal Savaş*) ve *Mixing in Society or Everybody's Book of Correct Conduct* (*Topluma Karışmak ya da Herke-*



sin Doğru Davranış Kitabı). Ada ağaçlarına, erdemli çalışmak için düsturlar oluştursun diye, dinsel metinler ve şairlerden alıntılar oyulmuştur.

Zaman, güneşsaatleriyle, aysaatleriyle ve kumu bir saatte biten kum kabuklarıyla ölçülür. Yetimler Adası'nda zaman, İngiliz standardına göre on dakika yavaştır. Adadaki haberler, denizin kıyısında, sopalarla yazan iki adama dikte edilmesi ve onların nemli kuma yazmasıyla oluşan bir yayınla iletilir. Bu yayının okumaya gelen kalabalıklara son derece okunaklı geldiği bellidir. Soruna yol açabilecek olaylar duyurulmaz. Daha önceki doğrudan takas sisteminin yerini alan Yetimler Adası parası, deniz kabukları ve mercan parçalarından oluşur. Yetimler Adası yiyecekleri kaplumbağa çorbası, kaplumbağa eti, Hint yerelması, ekmek ağacı ve istiridyeden ibarettir. İnsanlar, biraz tatlı elma şarabına benzeyen mayalanmış meyve suları içerler.

Şehir, iyi inşa edilmiş ahşap evlerden oluşur. Doğu sahilinde, biraz açık hava pazarını andıran ticaret mahallesi vardır. İki yarımadadan daha küçük olanı, Hibernia, geleneksel olarak hoşnutsuzların yeri sayılır, 1910'da gerçekleşen bir devrimin yenik asileri itibarları zedelenerek oraya çekilmiştir. Hibernia, Yetimler Adası'nın geri kalanından çok daha az bereketlidir.

(Rose Macaulay, *Orphan Island*, Londra, 1924)

YIKIM ŞEHRİ, HIRİSTİYAN'IN ÜLKESİ'nde Aptallık Şehri ile Cismani Tutum kasabasına komşu, büyük ve kalabalık bir şehirdir. Yıkım Şehri, dini meselelere dünyevi açıdan yaklaşan halkıyla ve bu bölgenin tamamının haritasını çıkaran ünlü seyyah Hıristiyan'ın yurdu olarak tanınmıştır.

(John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world, to that which is to come. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is discovered, the manner of his setting out, his dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1678; John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. The Second Part, Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is set forth the manner of the setting out of Christian's wife and children, their dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1684)

YLUANA, Plata Nehri'nde, denizden yaklaşık dört mil mesafede bir adadır. Herhangi bir haritada işaretli değildir ve varlığından sadece çevre bölgedeki Cizvit misyonerler haberdardır. Yluana, hoş ağaçlık tepeleri ve latif dereleri olan güzel, bereketli bir adadır.

Adanın ilk sakinleri Doğu'dan gelmişlerdi ve Zar-Touche diye tanıdıkları, onları adaya getiren büyük kanun koyucu Zerdüşt'ün takipçisiydiler. Yüzyıllar sonra, kuzeyden gelen insanlar Yluana'ya vardı – muhtemelen İspanyol zulmünden kaçan Perulu Kızılderililer. İki ulus tam anlamıyla kaynaşmıştır ve Zerdüşt dinini uygularlar. Kendilerine (ve bütün insanlara) tek bir ilahi babanın çocukları gözüyle bakarlar.

Kral, onların dünyevi babası sayılır ve halkını çocukları olarak görür. Normalde kraldan sonra tahta oğlu geçer ama yeterince erdemli değilse bir halk konseyi tarafından saf dışı bırakılabilir. Bu konsey aynı zamanda mahkeme görevini de yerine getirir ama aslında burada suç diye bir şey bilinmez. Yluana'lılar için akla gelebilecek en berbat ceza utançtır.

Yluana'lılar, Avrupalıların bunlara ne kadar değer verdiğinin pekâlâ farkında olsalar da, altın ve gümüşe pek değer vermez. Herkes kendi sahip olduklarından hoşnuttur ve başkalarının malına haset etmez. Yluana'lılar, uygarlığın yararlarını küçük görür, Cizvitlerin yerli nüfusu nasıl sömürdüğünü ve lüks içinde yaşadıklarını gördükleri için, onlarla herhangi bir temastan kaçınırlar. Ancak, kraliyet büyükelçileri tarafından, misyon topraklarına yıllık ziyaretlerde bulunulur. Uygarlığı küçük görmelerine rağmen, Yluana'lılar son derece misafirperverdir. Savaş fikrinden iğrenirler ama saldırıya uğrarlarsa yiğitçe çarpışmaya hazırdırlar.

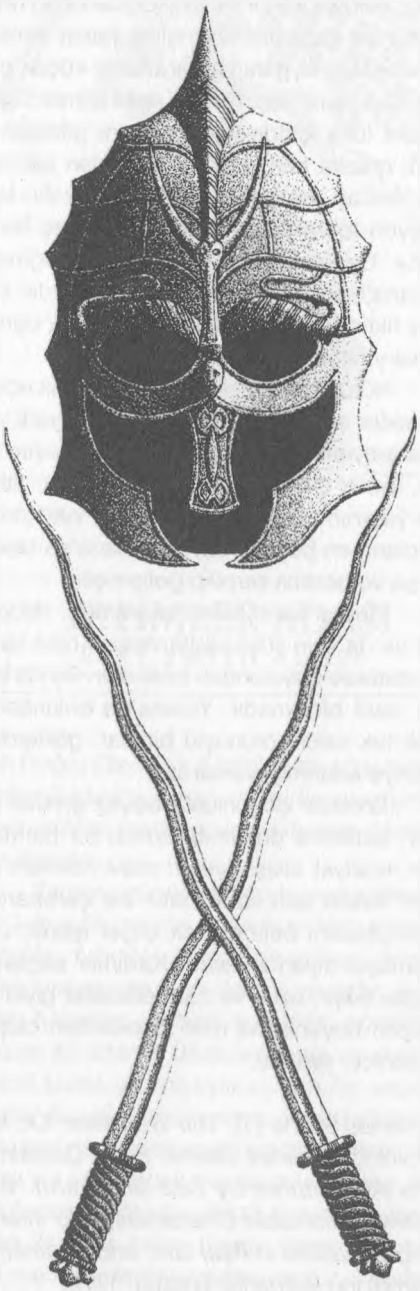
Nüfusu arttırmak için evlilik teşvik edilir; erkekler on dokuz, kadınlar ise on yedi yaşında evlenir. Çok zamandır görülmeyen zina, teorik olarak ölümle cezalandırılır. İltifat ve yalanın ne olduğu bilinmez; nankörlük suçların en büyüğü sayılır. Yluana'da sevgi, neşe ve dostluk serpilip gelişmiştir.

Yluana'lıların evleri sağlamdır, debdebe ya da aşırı süse rastlanmaz. Kralın sarayı, sadece boyutundan belli olur. Bu da basit, zarif bir binadır. Yluana'da bulunabilecek tek ezici görünüşlü binalar, göklerdeki tanrıya adanmış olanlardır.

Erkekler çoğunlukla beyaz giysiler giyer, üstlerine dökümlü kırmızı bir harmani alır; kraliyet ailesi üyeleri mavi harmani giyer. Kralın tacı sade, altın bir çemberdir; mertebesini belirten tek diğer işaret, ucu gümüşlü siyah asasıdır. Kadınlar saçlarına çiçek takar, uzun ve zarif elbiseler giyerler; bazen boyunlarına mor çiçeklerden oluşan çelenkler takarlar.

(Charles Searle [?], *The Wanderer: Or, Memoirs Of Charles Searle, Esq.; Containing His Adventures by Sea and Land. With Many remarkable Characters, and interesting Situations in Real Life; and a Variety of surprizing Incidents*, Londra, 1776)

YOKA ADASI, adanın hükümet merkezi olan Yoka köyünün adını almıştır. Pasifik Okyanusu'nda tropik bir adadır, hayli büyük ve dağlıktır, dik bir sahili, birkaç tane küçük koyu vardır ve vahşi, ilkel, kafa avcısı yerliler tarafından iskân edilmiştir. Bundan yaklaşık üç yüz elli yıl önce kadınlar, şogunların Ashikaga Hanedanı devrilmeden hemen önce Japonya'dan kaçan bir grup Japon samurayla evlenmişti. Onların soyundan gelen ve bugün Yoka Samuray olarak bilinenler, etten yarıklara yerleşmiş boncuk gibi siyah gözleri olan ufak tefek esmer adamlardır. Saçlarını başlarının tepesindeki geniş bir şeride kadar tıraş ederler, sonra da geriye çekip boyundan alnın tepesine kadar gelen örülmemiş bir kuyruk halinde toplarlar. Ortaçağ zırhları giyer, ürkütücü görünüşlü kılıçlar taşır, miğferler takarlar. Japonca konuşurlar.



YOKA ADASI'ndan bir miğfer ve kılıçlar.

Yoka köyü yüksek dağların tepelerine kurulmuştur. Meskenler, yarı gömülü, mağara gibi odalardır, üst duvarlar ile sazlık çatı, yer düzeyinden azami dört ayağa çıkar. Bazen, birkaç domuz ya da tavuk koymak için, ikinci bir oda eklenir. Yerliler dağlarda oraya buraya payandalar üstünde duran tahıl ambarları inşa etmiştir. Yoka kralının mutlak gücü vardır ve köy sakinlerinden büyük saygı görür.

Yoka ilk kez, yirminci yüzyılın başlarına doğru Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Chicago'dan adaya gelen centilmen bir boksör tarafından tasvir edilmiştir.

(Edgar Rice Burroughs, *The Mucker*, New York, 1914)

YOKDİYAR, OZ diyarını çevreleyen Ölümcül Çöl'ün gerisindeki bir krallıktır. Batı'da, bir dağ silsilesiyle ayrıldığı İX'le sınırı vardır, güneydoğusunda ise ŞENÜLKE sınırı uzanır. Ülkenin en kuzeyinde, bir dizi dev basamak halinde bulutlara erişen yüksek bir sıradağ bulunur. Bu sıradağların en yüksek basamakları, vaktiyle Yokdiyar'ı istila etmiş olan Tekerlenen-Hergeleler'in ilk ülkesidir. Başşehri Nole, bir tepede bulunan surlu, kadim bir şehirdir.

Yokdiyar'ı Bud adlı, ülkenin tuhaf tahta

çıkma yasaları sayesinde başa geçmiş bir çocuk-kral yönetir. Bu kadim yasalar uyarınca, vârisi olmaksızın ölen bir hükümdarın yerine tahta, başşehre doğu kapısından giren kırk yedinci kişi geçer. Bu kim olursa olsun, cinsiyeti, yaşı ve toplumsal statüsü bahis konusu olmaksızın, meşru hükümdar olarak kabul edilmelidir. Bud ve kız kardeşi Meg (herkes ona Fluff derdi), yoksul bir kayıkçının yetimleriydi, biraz disiplinci bir yaşlı hanım olan Rivette Hala'ları tarafından Nole'e getirilmişlerdi. Bud, kökenine rağmen, Nole'a gelen kırk yedinci kişi olduğu için, kral kabul edildi. Başlangıçta görevlerini yerine getirme konusunda biraz isteksizdi, oyun oynamak ve pahalı oyuncaklar almakla daha fazla ilgileniyordu, ama birkaç zor hukuk davasındaki yargısı adilceydi ve popülerliği istikrarlı biçimde artmaya başladı.

Nole'a gitmek üzere yola çıkmalarından az önce Fluff'a, BURZEE perileri tarafından dokunmuş sihirli bir pelerin verilmişti. Pelerinin, onu giyen herkesin bir dileğini hemen yerine getirme özelliği vardı; giyen kişi bir şey dilediğinin farkında olmasa bile. Böylece, Rivette Hala dükkânlara doğru uçmayı dileyince birden kanadı çıktı; bir köpek konuşmaya başladı; Bud'ın uşağının kendisine hizmet edecek altı hizmetkârı oldu; Kral'ın generali Tollydob bir anda on ayaklık bir boya erişti; Lord Baş Cellat olan Tollydeb bir ağacın tepesindeki bir elmaya ulaşabilmeyi denedi ve bir anda kolunun uzadığını, elmaya rahatça erişebildiğini fark etti. Lord Baş Kesedar olan Tollydib'in daha önemli dileği de –kraliyet kesesinin içinden ne kadar para çekilmiş olursa olsun hep dolu kalması– yerine getirildi.

Sihirli pelerinin gücünün haberi dört bir yana yayıldı. Hakkında şarkılar yazıldı, gezgin saz şairleri tarafından ülkeden ülkeye taşındı. İx kraliçesi Zixi de pelerinden ilk kez bu saz şairlerinden biri vasıtasıyla haberdar oldu. Hemen ona sahip olmak istedi, pelerinin en önemli dileğini yerine getireceğini ümit ediyordu; bir aynanın ona kendi çehresi olduğunu bildiği yaşlı yüzü değil, başkalarınca görülen güzel görünümü göstermesi. Ama pelerini Yokdiyar'dan çalıp yerine bir taklidini koyduktan sonra, Kraliçe Zixi sihrin çalışmadığını fark etti; pelerin çalındığında, dilekleri yerine getirmiyordu.

Bir süre sonra Yokdiyar kuzeydeki dev basamak dağlarından inen Tekerlenen-Hergeleler tarafından istila edildi. Bu garip halk top gibi yuvarlaktır, kısa bacaklarını ve kollarını vücutlarının içine çekip, canlı futbol topuna benzeyebilirler. Kasları, Hint kauçuğu gibi sert ve elastiktir. Yapı itibariyle son derece saldırgan ve kavgacı olmalarına rağmen, Tekerlenen-Hergeleler'in canı pek ender olarak yanar, çünkü çarpıştıkları zaman sadece birbirlerine vurup zıplarlar. Ancak, Yokdiyar halkının canını yakma konusunda haddinden fazla yetenekliydiler, onları vurup deviriyor, kılıç niyetine taşıdıkları büyük dikenleri onlara batırıyorlardı. O kadar aniden ortaya çıkarlardı ki, hazırlık yapamamış Yokdiyar ordusu çabucak yenilirdi.

Tekerlenen-Hergeleler şehrin kontrolünü ele geçirince büyük hasara yol açar, kullanamadıkları her eşyayı kırıp yıkar ve buldukları her şeyi, hiçbirini sektirmeden yerlerdi. Kralın danışmanları en küçük düşürücü mevkilere indirilirdi: general, mutfakta bulaşıkçı yapılır, Bud'ın uşağı, içlerinden birinin sırtını keselemeye zorlanırdı. Bud'ın kendisi ise istilayı pek ciddiye almıyordu, pelerinin gücünün Tekerlenen-Hergeleler'i ülkeden atmaya yeteceğinden emindi. Sihrin çalışmadığı anlaşılınca Bud ve Fluff ülkeden kaçmaya karar verdi. Halalarının sırtında, İx'e kaçtılar.

Kraliçe Zixi onları zarafetle kabul etti, gerçek pelerini çaldığını kabul etti, artık onda olmadığını da ekledi. Pelerini eski haline getirmek çok zormuş gibi görünüyordu: Kırkyama yorgan yapmak için kesilmişti, hatta bir parçası kravat olarak kullansın diye bir gemiciye verilmişti. Bu yüzden de, Yokdiyar'ı özgürlüğüne kavuşturmak için başka yöntemler bulundu. Sonunda Kraliçe Zixi sihirli bir iksir yaptı, konuşan köpeği de bunu Yokdiyar'a taşıdı ve Tekerlenen-Hergele-

ler'in çok sevdiği özel bir çorbanın içine koydu. Tekerlenen-Hergeleler çorbayı içince hepsi derin bir uykuya daldı. İx ordusu Yokdiyar'ın üzerine yürüdü, ezilmiş halk tarafından kahraman diye karşılandılar. Uyuyan Tekerlenen-Hergeleler'i iple bağladılar, onları bir nehre çekip suya attılar. Burada Tekerlenen-Hergeleler denize doğru sürüklenmeye bırakıldı, bir daha da Yokdiyar'da asla görülmediler. Ülkenin her yerinde, geri dönen hükümdarla ablasının başını çektiği büyük kutlamalar yapıldı.

(L. Frank Baum, *Queen Zixi of Ix, or The Story of the Magic Cloak*, New York, 1907; L. Frank Baum, *The Road to Oz*, Chicago, 1909)

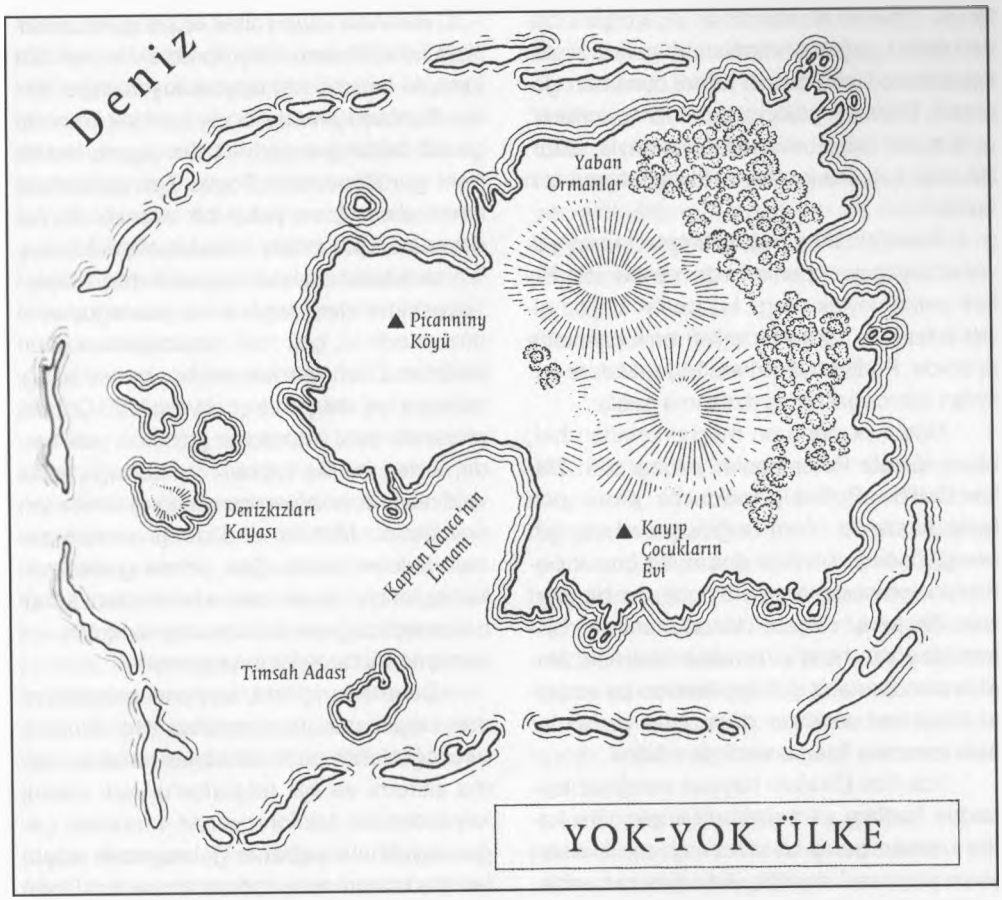
YOKOLMUŞ, Okyanusun altında bir yerlerde muazzam büyüklükte bir şehirdir. Belli bir mesafeden bakınca, seyyahlar yalnızca derin ve üzerinde rüzgârlar esen bir su görür; ancak dibe dalarlarsa, tuğladan yapılmış bir kent bulurlar. Bir zamanlar hoş melodili lavta müziğinin sesiyle çınlayan kuleler, çarşılar, fabrikalar, kemerler ve saraylar Yokolmuş'a hidra görüntüsü verir. Ziyaretçiler, Kraliyet Sarayı'nın yakınındaki, kraliçelerin çıplak banyo yapmak için geldikleri parklarda, kadim yumuşak tuğla kalıntılarına hayran kalabilirler.

(Victor Hugo, "La Ville disparue", *La Légende des siécles*, Paris, 1859)

YOK-YOK ÜLKE, yeri belirsiz bir adadır. Dişi ziyaretçilere izin verilmez. Yok-Yok Ülke'ye üç şekilde girilebilir. Bazen, uykunun eşiğindeki çocuklar tarafından görülür; bu durumda, Yok-Yok Ülke, uyuyan çocuk tarafından aranmaktansa, kendini ona sunar. Dadıları bakmazken bebek arabalarından düşen erkek bebekler buraya erişebilir (en çok Londra'daki Kensington Bahçeleri'nden gelirler); eğer bir sonraki haftada onları alan olmazsa Yok-Yok-Ülke'ye gönderilir ve burada Kayıp Çocuk olurlar. (Kızların her şeyden önce düşmeyecek kadar zeki oldukları söylenir.) Son olarak da, ziyaretçiler asla yaşlanmayan bir erkek çocuk tarafından, büyümeyi reddeden ve daha doğduğu gün evden kaçtığını iddia eden Peter Pan tarafından Yok-Yok Ülke'ye getirilebilir. Peter Pan'ın bütün süt dişleri durur, ilk çocukça gülüşünü korur ve konuklarına da serptiği sihirli tozun yardımıyla uçabilir. Yok-Yok Ülke'yi ziyaret ettiği bilinen tek kız, Kayıp Çocuklar'a annelik etmek için adaya gitmesi istenen ve iki küçük erkek kardeşinin eşlik ettiği Wendy Darling'dir.

Kayıp Çocuklar, içi boş yedi ağacın gövdelerinden geçerek girilen yeraltındaki bir evde yaşar. Bunun dışında tek çıkış, baca süsü verilmiş bir bacadır. Bütün ev, ortasında her gün döşeme hizasında kesilen ama çay vaktinde masa olarak kullanılabilecek boya gelen bir yok-ağacın bulunduğu tek bir büyük odadan oluşur; çaydan sonra ağaç, oyun oynanacak yer açılsın diye yeniden kesilir. Ağacın çevresinde, tabure olarak kullanılan mantarlar biter. Kayıp Çocuklar balık tutmaya gitmek istediklerinde, döşemeye delik açmakla yetinirler. Gündüzleri duvara yaslanan, her akşam saat 6.30'da da indirilen büyük bir yatakta yatarlar, yatak indirildiği zaman neredeyse odanın yarısını işgal eder. Yatak kalabalık olduğu halde, Kayıp Çocuklar sinyal verildiği zaman hepsinin aynı anda bir yandan bir yana dönmesi konusunda anlaşmışlardır.

Kayıp Çocuklar'ın yediği yemeklerden bazıları uydurma olmakla birlikte daha çok ekmek meyvesi, yam, hindistancevizi, fırında domuz ve muzdan oluşan bir rejimle beslenirler, hepsini de sukabağı ya da *paw-paw* suyuyla yutarlar. Kendi öldürdükleri ayıların postlarını giyerler; giysileri onları öylesine yuvarlacık ve tüylü yapar ki, düşerlerse eğer, yuvarlanır giderler. Bunun bir sonucu olarak ayaklarını yere sağlam basar hale gelmişlerdir. Liderleri Peter Pan'dır, o yokken Yok-Yok Ülke'de pek az şey meydana gelir. Kayıp Çocuklar'ı kaval çalarak ve ge-



celeri başka çocukların yatak odalarına kulak verip öğrendiği masalları anlatarak eğlendirir.

Yok-Yok Ülke'de bir Kızılderili kabilesi olan ve zalimlikleriyle tanınan Piccanniny kabilesi de yaşar. Vücutlarına boya ve yağ sürer, kafa derisi yüzmek için yanlarında bıçak ve savaş baltası taşırlar. Başkanları, güzel Kaplan Zambağı'nın babası Büyük Küçük Panter'dir. Kaplan Zambağı, evlenmeyi o kadar istemez ki, "baltasıyla sunağı deldiği" söylenir. Peter Pan onu korsanlardan kurtardığı için, Kızılderililer Kayıp Çocuklar'ın dostu ve müttefiki olmuştur.

Ada geçmişte korsanların, özellikle de kötü şöhretli Kaptan Kanca ile nazik Smee'nin uğrak yeriydi. Peter Pan bir seferinde Kanca'nın elini kesti ve devasa bir timsaha verdi. Timsah bundan öyle hoşlandı ki, geri kalanını da elde etmek için Kaptan Kanca'nın ardına düşmeye karar verdi. Ama bir seferinde bir çalar saat yutmuştu ve saatin tiktakları Kaptan'ı, timsahın yaklaştığı konusunda uyarıyordu. Sonunda Peter Pan Kaptan Kanca'yı yenince timsah da Kanca'yı yedi. Bir zamanlar korsanların en gözde eğlencesi, insanları kaçırıp gemi bordasında kalas üstünde yürütmekti.

Lagünün altındaki mercan mağaraları, günlerini güneşlenip saçlarını taramakla geçiren güzel yaratıklar olan denizkızlarının evidir. Güzel oldukları halde düşman tavırlı ve belalı olarak bilinirler ve muhtemelen DENİZ KRALI'NIN KRALLIĞI'ndaki iyi denizkız-

larıyla uzaktan akrabadırlar. Ziyaretçiler bazen onları, yağmur fırtınalarının geride bıraktığı kabarcıklarla bir tür futbol oynarken görebilir. Direkler, gökkuşağının iki ucundadır, oyuncular kabarcıklara kuyruklarıyla vurur. Sadece kalecilerin ellerini kullanmasına izin vardır.

Yok-Yok Ülke, ağaç tepelerindeki yuvalarda yaşayan perilerin de meskenidir. Erkek periler leylak rengi, kız periler beyaz giyer ama bazı sersem periler mavi giymekte ısrarlıdır. Periler uyanıkken hep parlar ve yuvaları için doğal bir aydınlanma sağlar.

Bütün perilerin en meşhurlarından biri, uzun süreyle Peter Pan'ın yoldaşı olan Tinker Bell'dir. Periler genelde bir yıldan pek fazla yaşamaz. Yeni doğmuş bir bebeğin her gülüşünde bir peri doğar; bir çocuk perilere inanmadığını söyleyince de bir peri ölür. Bir periyi hayata döndürmenin iyi bilinen bir yöntemi, el çırpmaktan ibarettir; Noel sırasında, daha çok İngiltere'de bu amaçla muazzam seanslar düzenlenir ve bunlar halk arasında "pantomim" diye bilinir.

Yok-Yok Ülke'nin hayvan varlığına, ayılardan kurtlara ve aslanlarla kaplanlara kadar uzanan geniş bir avcı hayvan ve insan yiyen yelpazesi dahildir. Ada aynı zamanda, lagünde yüzen bir şapkaya yuvasını kurmuş yokkuşunun da bilinen tek uğrağıdır. Peter Pan bazen şapkayı ödünç alır (yerine yüzen bir yuva koyar) ve özel durumlarda giyer.

(Sir James Matthew Barrie, *Peter Pan, or the Boy Who Wouldn't Grow Up*, Londra 1904; Sir James Matthew Barrie, *Peter Pan in Kensington Gardens*, Londra, 1906; Sir James Matthew Barrie, *Peter and Wendy*, Londra, 1911)

YOLKENT, New York eyaletindeki New York'un varoşlarında bir şehirdir. Yolkent, biraz yan yatmış bir gökdelen gibi, tek bir sürekli bina izlenimi verir ve büyük Çin Seddi gibi New York'un batısındaki tepelerde birkaç yüz mil devam eder.

Betondan yapılmıştır ve yangına, zararlılara ve siklonlara karşı korumalıdır; her bölümü iki katlıdır, kat başına ikişer daire vardır. Bunların altında üç kat yeraltı treni ile gerekli bütün borular ve teller uzanır. Yeraltı treni gürültüsüzdür, Boyes Tekray sistemi temel alınarak ve yatay bir asansör fikrine dayanarak yapılmıştır. Kapıları elektrikle açılan ve kapanan kısa vagonlardan oluşur. Tekerlekler deri kaplıdır ve kavramaları o düzeydedir ki, çok hafif maddelerden yapılabilirler. Özel merdivenler her evden aşağı metroya ya da yukarı çatıya çıkar. Çatının ortasında üstü kapalı bir gezinme yeri vardır, kışları camla kapatılır ve buharla ısıtılır ve dinlenme ve eğlenme sokağı görevini yerine getirir. Mimari tekdüzeliği zaman zaman kuleler bozar. Çatı, orada gezenlerin komşularının tavan pencerelerinden aşağı bakamayacağı ve konuşmalarına kulak veremeyeceği bir şekilde yapılmıştır.

Dairelerin içinde, kuşların şakımasından başka gürültü duyulmaz. Her birimin, bireysel olarak düzenlenebilen sıcak su ısıtma sistemi ve bir *telgrafon*'u yani mesaj kaydedebilen telefonu vardır – modern çağın seyyahına yabancı gelmeyecek eşyalar. Kadınların ev işi görevleri yoktur. Çoğu ev işi dışarıda yaptırılır ve geriye kalan biraz ev işini de ailenin bütün fertleri paylaşır. Bir kooperatif çamaşırhanesi (ücret kiraya eklenir) ve bir kooperatif mutfağı vardır; siparişler telefonla verilir ve hemen gönderilir. Odalarda emme yoluyla temizleme sağlayacak boru donanımı vardır, yataklar da mekanik olarak kurulur. Odalar Yolkent'in her iki tarafına açıldığı için, sürekli olarak hava alır.

Yolkent, Amerikalı bir mucit olan Edgar Chambless'ın New York civarındaki tepelerden birinde –meteliksiz kalmış ve önünde bir gelecek de görünmezken– uyuyakaldığında gördüğü bir rüyanın sonucu olarak 1893 yılında inşa edilmişti.

(Edgar Chambless, *Roadtown*, Londra ve New York, 1910)

YORUMCU'NUN EVİ, HIRİSTİYAN'ın ÜLKESİ'nde, YIKIM ŞEHRİ'nden SEMAVİ ŞEHİR'e giden yolun başını belli eden kapının hemen içindedir. Ev, Semavi Şehir'e yolculuklarında giyecekleri beyaz giysileri burada verilen seyyahlar için bir mola yeri olarak yapılmıştır. Adını, ziyaretçilere yol boyunca karşılaşacakları şeyler hakkında rehberlik eden Yorumcu'dan alır. Verdiği bilgilerin çoğu alegoriktir ama, gerçek anlamlarını yorumlayacaktır.

Evin odalarının da alegorik anlamları vardır. Birinde, bir gübre tırmığıyla oynayan ve yerdeki samanları süpüren bir adam görülebilir; bedensel düşüncenin noksanlarını göstermeye hizmet eder. Hiç süpürülmeyen büyük bir salon toz doludur; inayetle hiç kutsanmamış adamın kalbini temsil eder, toz onun özgün günahı ve iç yozlaşmasıdır. Odayı süpürme yolundaki herhangi bir girişim, boğucu toz bulutları yükseltmekten başka işe yaramaz. Tek temizleme yolu su serpip tozu süpürmektir; suyun İncil'i temsil ettiği söylenir.

(John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is discovered the manner of his setting out, his dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1678; John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. The Second Part. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is set forth the manner of the setting out of Christian's wife and children, their dangerous journey and safe arrival at the desired Country*, Londra, 1684)

YOUKALİ, dünyanın neredeyse sonunda bir adadır. Tek sakini, görevi yolunu kaybetmiş seyyahları buyur etmek olan bir peridir. Youkali'ye gelen herhangi bir kayıp ruh, ada turu yapmaya davet olunur, ada da ruhun en keskin arzularının ve en fazla özlem duyulan hazlarının biçimini alır. Youkali, Bütün Kederlerin Sonu, Alınıp Verilmiş Antlar ve Karşılıklı Aşk Ülkesi, Her İnsan Kalbinin Derininde Yatan Umut diye tarif edilmiştir. Kimi seyyahlar, böyle bir yer olmadığını, Youkali'nin de ümitsiz bir hulyadan başka bir şey olmadığını bildirir; ancak, bu tür raporlar kesin değildir.

(Kurt Weill ve Roger Fernay, "Youkali: Tango Habanera", New York, 1935)

YS, Fransa'da, Finistère'deki Douarnenez Koyu'nda, Plomarch kenti yakınlarındaki bir şehrin harabeleridir. İS dördüncü yüzyılın sonlarına doğru, Ys, kapıları gizlenmiş olan sağlam bir bent tarafından denizden korunurdu; bu kapıların anahtarlarına sadece kral sahipti. Esrarlı bir yabancı kralın kızının aklını çeldi. Kız, onu memnun etmek için babasının odasından anahtarı çaldı; kapılar açıldı ve şehir sular altında kaldı.

Bugün bile seyyahlar gölgeli koyun derinliklerinde Ys kiliselerinin çanlarının saat başı çaldığını duyabilir.

(Edouard Blau ve Edouard Lalo, *Le Roi d'Ys*, ilk sahnelenişi: Paris, 1888; Charles Guyot, *La Légende de la ville d'Ys d'aprés les anciens textes*, Paris, 1926)

YSPADDADEN PENKAWR, Galler'de bir yerlerde, geniş ve açık bir ovanın ortasında bir şatodur. Açıklanmayan nedenlerle, seyyah ona ne kadar yakınlaşırsa, şato da o kadar uzağa gidiyormuş gibi görünür. Şatonun ana salonuna –ulaşılırsa eğer– her biri bekçi köpekli bir nöbetçi tarafından korunan dokuz kapıdan birinden girilir.

(Anonim, *The Mabinogion*, İS 14.-15. yy)

YUKARI MORVEN, POİCTESME'de korkunç bir üne sahip bir yerdir, ziyaretçilere tavsiye olunmaz. Burada, uzak bir geçmişte insanlar, PHİLİSTİA'da halen tapınılan bir tanrıya, Vel-Tyno'ya kurbanlar sunardı ve seyyahlar bugün de fil, domuz ya da güzel kadın kisvesi altında garip yaratıklara rastlayabilir.

(James Branch Cabell, *Figures of Earth. A Comedy of Appearances*, New York, 1921)

YUKARI ROMANSİSTAN, bkz. ROMANSİSTAN.

YUMURTALAR HAVAYA, yeri bilinmeyen bir köydür. Yıllar önce, bu köyün halkı aya ulaşacak bir gökdelen inşa etmeye karar verdi, gökdelenin asansörüyle yukarı çıkıp ayda yemek yemeyi umuyorlardı. Gökdelenin yarısı tamamlanmıştı ki, birden ayın hareket ettiğini ve kendi gökdelenlerinin asla oraya varamayacağını fark ettiler. Bunun üzerine gökdelenlerini yıkıp, doğrudan ayı gösteren bir başka gökdelen inşa ettiler. Gene ayın hareket ettiğini fark ettiler. O gün bu gün, Yumurtalar Havaya halkı gecelerini ayın neden hareket ettiğini merak ederek ve onu durdurmanın bir yolunu arayarak geçirir.

(Carl Sandburg, *Rootabaga Stories*, New York, 1922)

YUVARLAK VADİ, Galler'de daire şeklinde, ağaçlık bir vadidir. Vadideki tek binalar, gri sakallı bir devin vasalları olan bir devler ırkının oturduğu birkaç siyah evdir. Vadinin sakinlerinin çoğu, Kuzeyli Eurawx'ın oğlu ve CAMELOT'un yuvarlak masa şövalyelerinden biri olan Peredur tarafından öldürülmüştü. Peredur, vasallarının çoğunun hakkından geldikten sonra, gri sakallı devi teslim olmaya ve vaftiz edilmek için Camelot'a gitmeye ikna etti.

(Anonim, *The Mabinogion*, İS 14.-15. yy)

YÜKSÜK ÜLKESİ, SARIŞALLIGAM ÜLKESİ'nden fazla uzak değildir. Buradaki herkes yüksük şapkalar takar, kadınlar çamaşırlarını yüksük bulaşık taslarında yıkar ve erkekler çalışırken yüksük kürekler kullanır.

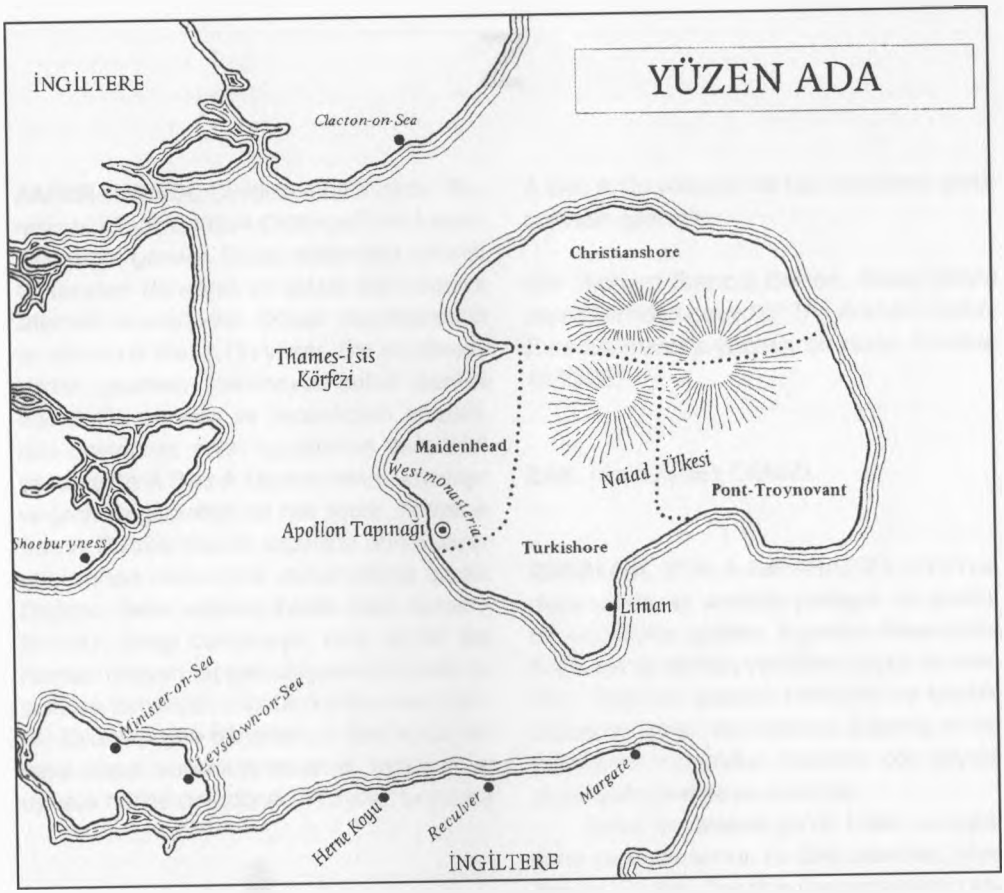
Ülke bu yakınlarda solaklarla sağ ellerini kullananlar arasında büyük bir savaşa sahne olmuştu. Ama savaş oturup birbirlerine bakan ve mendil sallayan Yüksük halkını etkilemişe benzemiyor – bazıları solaktı, bazıları sağ elini kullanırdı. Bütün savaşma işi, Çatılmıştüfekler tarafından yapıldı, bu tüfekler İngiliz anahtarlarıyla silahlanmışlardı ve bunlarla birbirlerini ayırmaya çalıştılar. Bu kurbağacıklar düşmanı korkutma çabasıyla, maymun yüzleriyle bezenmişti. Muharebenin sonucu bilinmiyor.

(Carl Sandburg, *Rootabaga Stories*, New York, 1922)

YÜZEN ADA, ayrıca **YAZ ADASI** ya da **SCOTİ MORİA,** İngiltere açıklarında, Thames-İsis Körfezi'nin ortasında yer alır. Etrafı yirmi dört saatte dolaşılabilen küçük bir adadır. Dört bölgeye ya da vilayete ayrılmıştır. Kuzeyde Christianshore, güneyde Turkishore, doğuda Pont-Troynovant ve batıda Maidenhead yer alır. Ada kış aylarında yüzerek uzaklara gittiği ve yaz gelene kadar bilinmeyen, dar bir körfezde saklandığı için Yaz Adası olarak da bilinir.

Yaylalarda Naiad'lar yaşar ve adanın her tarafından duyulan büyük bir gürültü çıkararak, dokuz kuka oyunu oynarlar. Ada halkı tembellikleriyle tanınır. Bereketli üzüm bağlarına rağmen şarap yapamayacak kadar uyuşuk ve yeşil otlaklardan çok zevk alsalar bile toprağı işleyemeyecek kadar tembeldirler. Bir *lingua franca* kullanır ve çok fazla tütün içerler. Maidenhead vilayetinde, kadim ve zarif Apollo Tapınağı'nın bulunduğu Westmonasteria adlı bir bölge vardır.

(Frank Careless, *The Floating Island or A New Discovery Relating the Strange Adven-*



ture on a late Voyage from Lambethana to Vila Franca, Atlas Ramalha, to the Eastward of Terra Del Templo: By three Ships, viz, the "Pay-naught", "the Excuse" and the "Last-inSight" under the conduct of Captain Robert Owe-much: Describing the Nature of the Inhabitants, their Religion, Laws and Costums, Londra, 1673)

Z

ZAFER KULESİ, Çin'deki Chitor'dadır. Burasının, Hindistan'daki Chitorgarh ile karıştırılmaması gerekir. Daire şeklindeki yüksek terasından dünyanın en güzel manzarasını izlemek mümkündür. Döner merdivenlerin en altında A Bao A Qu yaşar. Biri merdivenlerden çıkarken, (neredeyse şeffaf olan) A Bao A Qu canlanır ve ziyaretçinin arkasından dolanarak, onun topuklarına asılır. Her basamakta A Bao A Qu'nun rengi koyulaşır ve gittikçe güçlenen bir ışık saçar. Ancak A Bao A Qu merdivenin tepesine ancak ziyaretçi ruhen mükemmel durumdaysa ulaşır. Değilse, felce uğramış halde kalır, tamamlanmaz, rengi donuklaşır, ışığı azalır. Bu hassas hayvan tepeye ulaşamazsa ipek hışırtısına benzeyen cılız bir inleme sesi çıkarır. Ziyaretçi geri dönerken A Bao A Qu arkaya düşer, yuvarlanarak en alt kata iner ve uyuşuk haline geri döner. Yüzyıllar boyunca A Bao A Qu yalnızca bir kez tamamen görünür hale gelmiştir.



Çin'in Chitor şehrinde ZAFER KULESİ

(Sir Richard Francis Burton, *Binbir Gece Masalları*'ndan çevirdiği *The Arabian Nights Entertainments*'a yazdığı bir notta, Londra, 1885-88)

ZAK, bkz. GÜNEY DENİZİ.

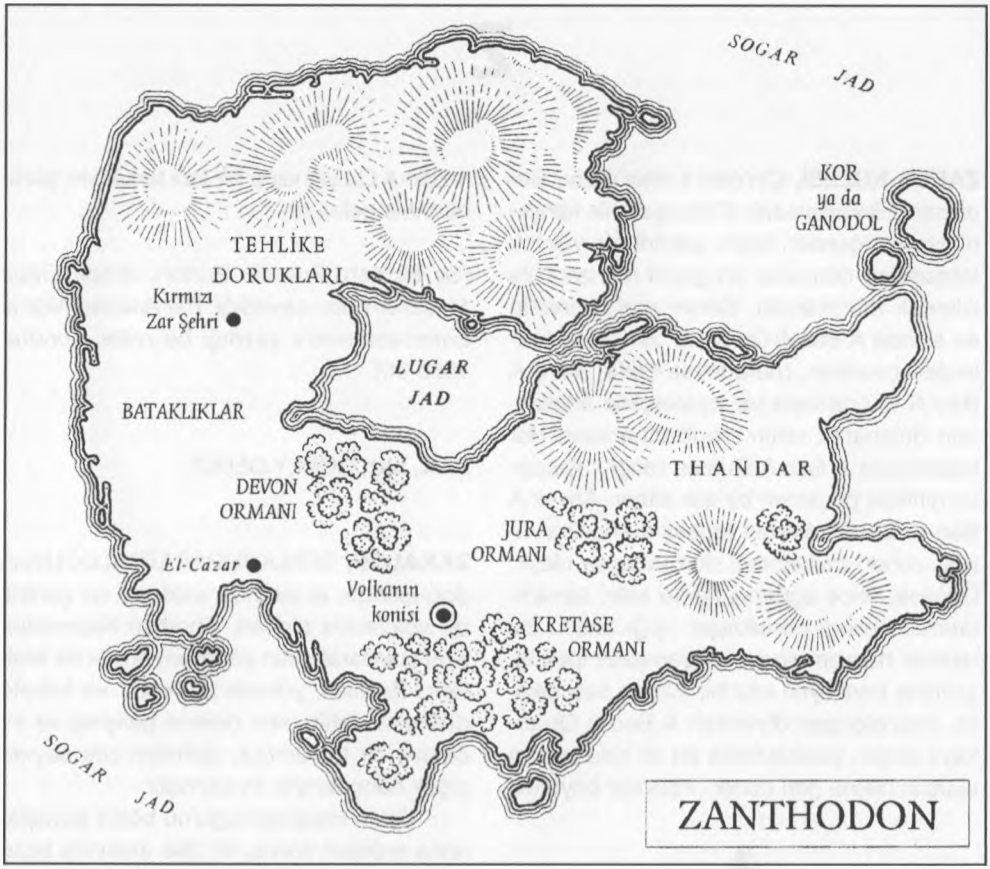
ZAKALON, BEKLA İMPARATORLUĞU'nun doğusunda, at sırtında yaklaşık on günlük bir yolculukla gidilen, Egemen Majesteleri Kral Luin tarafından yönetilen büyük bir krallıktır. Zakalon, yüksek bir kültür ve felsefe düzeyine sahip, son derece gelişmiş ve incelmiş bir toplumdur. Şehirleri çok sayıda çiçek bahçeleriyle ün salmıştır.

Bekla İmparatorluğu'nu bölen savaşlar sona erdikten sonra, iki ülke arasında ticari ilişkiler kuruldu. Zakalon imparatorluktan şarap, altın, demir ve insan eliyle yapılmış çeşitli eşyalar ithal eder. İmparatorlukta yapılan nakışlar da Zakalon'da pek beğenilir. Bekla İmparatorluğu'na ilk atların girişi de Zakalon'dan olmuştur; ticari ilişkiler başlamadan önce bu ülkede at nedir bilinmezdi.

(Richard Adams, *Shardik*, Londra, 1974)

ZANTHODON, yeryüzünün derinliklerinde, çeyrek milkarelik bir alanı kaplayan ve tekinsiz bir şekilde PELLUCİDAR'a benzeyen bir diyardır. Buraya sadece, Kuzey Afrika'nın Ahaggar bölgesindeki sönmüş bir volkanın konisinden aşağı inerek girilir.

Zanthodon'un, volkana girip katı madde ile temas haline gelince patlayan muazzam büyüklükte bir meteor tarafından oluş-



turulduğu sanılır. Patlama, katı maddenin büyük kısmının küçük parçalara ayrılmasına yol açmış, Zanthodon'un kabuğunu oluşturan muazzam bir erimiş kaya kabarcığı meydana getirmişti. Bütün ülke daimi olarak, ilk patlamada serbest kalmış maddelerin ürettiği sanılan ve doğal olmayan bir güneş ışığında yıkanır durur. Zanthodon'un göğünde yıldız ya da gezegen olmadığı için astronomik bir yönler sistemi kurmak imkânsızdır. Aynı şekilde, sürekli gün ışığı olması, zamanın anlamının doğal bir yöntemi olmadığı anlamına gelir – ki zaman burada etkin biçimde yoktur zaten. Zanthodon iklimi ılıktır ve çok rutubetlidir, sık sık sağanak yağış görülür.

Bu yeraltı dünyası çok az araştırılmıştır ve ziyaret edilen alanların çoğu sık cengelle örtülüdür. Zanthodon'un bitki örtüsü, tarihöncesi çağlarda yer yüzeyinde bulunanlara çok benzer. Volkanın bacasının dibinin çevresindeki bataklık alan, Mezozoik Zamanın Kretase döneminin başındaki tipik ormanlarla kaplanmıştır; biraz tüylü bambuları andıran koskocaman ağaç-eğreltiler ve geniş yelpaze biçimi yapraklı, bükük dallı ağaçlar. Başka yerlerde yeryüzündeki Jura döneminin kozalaklı ağaçları ve Devon dönemine özgü bitkiler görülebilir. Bu bitkilerin arasında narin *psilothron ve* kurdayağı ile palmiyeye benzeyen ama bir ananasın dışını andırır taramalı bir gövdesi olan bir ağaç da vardır. Ovaları dalgalanan uzun otlar kaplar.

Zanthodon'da var olduğu bilinen iki deniz vardır: Sogar Jad ya da Büyük Deniz ve Lugar Jad olarak bilinen daha küçük iç deniz. İkincisinin kıyıları yükselerek inişli çıkışlı

tepeler ve sonunda da Tehlike Dorukları olarak bilinen dağlar halini alır. Bu isim uygundur, çünkü bu dağlar Zanthodon'un hayvanlarının en hırçını olan *pterodaktil* ya da yerli adıyla *thakdal*'ın yaşadığı yerdir. Bu kocaman uçan sürüngenler, Tehlike Dorukları'nın yalçın kayalıklarında yuva kurar ve çoğalır. Normalde leşyiyen olduğu halde, *thakdal* pekâlâ da kendisi avlanabilir, yetişkin insanları alıp götürdüğü de görülmüştür. Bu yaratıkların boyutları değişir; büyük olanlarının tahmini kanat açıklığı otuz ayağı aşar. Tehlike Dorukları aynı zamanda, yer yüzeyinde binlerce yıldır nesli tükenmiş olan bir türün, *omodon* yani mağara ayısının da meskenidir.

Cengeldeki bataklıklarda ilkel bir timsah tipi vardır; boyu üç-dört ayağa uzanır ve sırtında ağır zırhlı tabakalar vardır; boğazındaki sarımsı bir yama hariç, derisi yeşildir, gözleri de parlak kırmızıdır. Zanthodon ovalarında ziyaretçiler, boyu üç ayağı bulan ve arka ayakları üzerinde dik yürüyen kertenkelemsi bir leşyiyen olan *coelorosaur*'u görecektir. Ormanlarla ovaların daha kuru alanları, burnundan kuyruğuna kadar on yedi ayak uzunluğunda, kedi türünden sarımsı kahverengi bir hayvan olan *vander* ya da kılıçdişli kaplanın yaşam alanıdır.

Zanthodon'da bulunan hayvanların istisnasız hepsi vahşi yırtıcı hayvanlardır, tek istisnaları küçük bir memeli ile –muhtemelen atın uzak bir atası– Buzul Çağı'nda yeryüzünde dolaşmış devasa, yünlü bir mamuttur. Mamutlar otoburdur ve saldırıya uğramadıkları ya da şaşırtılmadıkları zaman tehlikesizdirler.

Zanthodon bitki örtüsünün kökeni ve evrimi esrarını korumaktadır, çünkü normalde farklı jeolojik devirlerde var olması gereken hayvanlar yan yana bulunur. Yaratıkların çoğunun yer yüzeyinden geldiği, Buzul çağının buzulları ilerledikçe, vaktiyle Avrupa ve Afrika'yı bağlayan kara köprüsünden güneye göç ederek Zanthodon yolunu buldukları; burada da, açıklanmayan nedenlerle, evrimin yüzeydekiyle aynı rotayı izlemediği varsayılmıştır.

Zanthodon'da en az dört farklı ırkın yaşadığı bilinir; ancak âdetleri henüz ayrıntılı olarak incelenmemiştir. Ganodol'daki –Sogar Jad'da büyük bir ada– Kor diyarı, keçeleşmiş saçlarla kaplı kuvvetli, çirkin adamlar olan bir Neanderthal maymun-adam ırkının evidir. Kötü tabaklanmış hayvan derileri giyer, deniz kabuklarından yapılma süsler takarlar; silahları ağır sopalar ve ucunda taşlar olan kaba mızraklardır. Zanthodon'un diğer halklarına göre, maymun-adamlar yamyamdır. Bunun kesin bir kanıtı yoktur ama kraliyet tahtı hiç güven vermez – kurşunla birleştirilmiş muazzam bir insan kafatasları koleksiyonundan oluşur. Kral, dumanı tüten meşalelerin aydınlattığı, Kor'un kayalık tepelerinin altındaki bir mağara-sarayda yaşar. Yeraltı dünyasına gelen ziyaretçiler tarafından asla görülmeseler de, maymun-kadınların son derece çirkin, ama neyse ki sayıca az oldukları söylenir. Daha zarif eşler elde etmek için, maymun-adamlar, bir ovalar ve kayalık tepeler ülkesi olan Thandar'ın Cro-Magnon ırklarına baskınlar düzenler. Bu ırklar, Cro-Magnon'lar tarafından *drugar*'lar ya da "çirkinler" diye adlandırılan maymun-adamlardan çok daha yüksek bir gelişim aşamasını temsil eder.

Panjani ya da "pürüzsüz ciltler"in –maymun adamlar Cro-Magnon'lara böyle der– kürk giyen ve göğüslerini örtme zahmetine katlanmayan güzel ve sıkılganlıktan hiç nasibini almamış kadınları vardır. Erkekler de kadınlar da uzun boyludur, mavi gözleri ve sarı saçları vardır. Maymun adamlar gibi onlar da hayvan derileri giyer ama onların tabaklama ve tuzlama teknikleri daha ileridir. Çoğu kez, sırımlardan sarkan parlatılmış çakıl taşlarıyla birlikte, bakır ve bronz süsler takılır.

Panjani, kabile olarak örgütlü bir hayat sürdürür ve büyük bir reis ya da *omad* tarafından yönetilirler. *Omad*'ın oğlu ve vârisine *jamad*, kızına da *gomad* denir. *Panjani* kadınlarının kendi eşlerini seçme hakları yoktur, evlilik de çoğu kez rakip erkekler arasında bir dövüş konusudur.

Panjani halkı, keşif seferlerine çıktıklarında, tabaklanmış deriden yapılan çadırlardan yararlanır. Gecelik molalar için kamplarını bağlanmış kütüklerden oluşan bir parmaklıkla çevirirler – yırtıcı hayvanlara karşı basit ama etkin bir savunma. *Panjani*, çiftçi olarak bilinmez, sadece avlama ve toplama suretiyle yaşıyor gibi görünürler.

Zanthodon'da iki ırk daha yaşar ama haklarında çok az şey bilinir. Lugar Jad'dan çok daha içerilerde yaşayan Kırmızı Zar Şehri halkı, yüksek bir uygarlık derecesine sahip gibidir ama şehirleri henüz yer yüzeyinden kimse tarafından ziyaret edilmemiştir. Zanthodon'un dördüncü ırkı hakkında da daha fazla şey bilinmez. Sogar Jad sularında, geçmişin Berberi korsan gemileri misali inşa edilmiş ve İslamın yeşil sancağını taşıyan kürekli kadırgalar görülmüştür. Bu kadırgaların mürettebatı, hiçbir yabancının asla ziyaret etmediği bir liman olan El-Cazar'ı üs edinmiş korsanlardır. Korsanların, on dokuzuncu yüzyılda Fransızlar tarafından Akdeniz'den sürülmüş ve içerilere, Ahaggar Dağları'na kaçarak oradan bir şekilde bu yeraltı dünyasına bir giriş bulmuş olan korsanların soyundan geldiği sanılıyor.

Zanthodon'un tüm halkları, Ari dillerin kökeni olarak adlandırılmış olan aynı dili konuşur. Bu ortak dilin Sanskritçeyi ve böylece de dünyanın bütün Hint-Avrupa dillerini doğurduğuna inanılır. Bu Proto-Ari dil basittir; fiiller, isimler ve sıfatlardan oluşur, herhangi bir karmaşık kip sisteminden yoksundur; kolaylıkla öğrenilir. Bu dile çalışmış olanlar, yepyeni bir dili öğrenmekten çok, unutulmuş bir anıyı hatırlamaya benzediğini söylerler.

Zanthodon'un varlığı efsane olarak yüzyıllardır biliniyordu. Sümerler için o Na-an-Gub'du: "büyük aşağısı"; kadim İbrani mitleri ondan Tehom yani "büyük derinlik ve devlerin yuvası" diye söz eder. Mısırlılar için Amenet yani "kutsal topraklar" ya da "batıdaki topraklar"dı; Müslümanlar ona Şadukiyam, El-Dimriyat yönetimindeki "cinlerin yeraltı dünyası" derdi. Varlığından, kadim Babil yaradılış destanı *Enuman Eliş*'te de söz edilir.

Zanthodon, Prefesör Percival Penthesilia Potter'ın var olan kanıtları bir araya getirip Ahaggar'daki volkan yoluyla girişi saptadığı 1960'ların ikinci yarısına kadar bilinmeyen bir yer olarak kaldı. Profesör, genç Amerikalı maceracı Eric Carstairs ile birlikte, sönmüş volkanın konisinden bir helikopterle indi ve elimizde olan bilgileri topladı.

(Lin Carter, *Journey to the Underground World*, New York, 1979)

ZAPOLET'LER ÜLKESİ, UTOPİA'nın beş yüz mil kadar güneyinde bir ülkedir. Karanlık ormanları ve kayalık dağları olan vahşi ve yabanıl bir yerdir. Halkı, sanatı olmayan ve tarıma ilgi göstermeyen ilkel ve vahşi bir halktır. Çoğunlukla avcılık ve hırsızlıkla geçinirler. Kaba ve dirençli yapılarıyla doğuştan askerdirler ve hayatlarını kazanmak için bildikleri tek yöntem, can almaktır.

Onlara kim para verirse onun için savaşırlar, her zaman bulabildikleri en cömert efendilere hizmet ederler. Ücretteki en küçük bir artış, savaşın ortasında bile olsa, saf değiştirmeleri için yeterlidir. Yeryüzünün bu köşesinde, her iki tarafın da askerlerinin çoğunun Zapolet olmadığı bir savaş bulmak ender bir olaydır. Zapolet'ler sık sık Utopia'lılar adına savaşır, çünkü Utopia'lılar çok iyi para verirler. Zapolet tüccarları en umutsuz maceralara gönderilir, ancak geri dönen az sayıdaki kişiye paranın tamamı ödenir, bu yüzden de yeniden görev almaya daima hazırdırlar. Utopia'lılara gelince, onlar hayırseverlik açısından yeryüzünü böyle pisliklerden temizlemenin genelde insan ırkının hayrına olduğuna inandıkları için, kaç tane Zapolet'i ölüme gönderdiklerine aldırmazlar bile. Zapolet'lere iyi para verildiği halde paralarının onlara pek faydası olmaz, çünkü hemen ücretlerinin tamamını sefahatin en pespaye ve cümbüşlü biçimlerine harcarlar.

(Sir Thomas More, *Utopia*, Londra, 1516)

ZARA'NIN KRALLIĞI, Kral Paramount'un tembel uyruklarının, kralın İngiltere'de eğitilmiş kızı Zara'nın müdahalesi sayesinde refah içinde bir ülke kurmayı başardıkları bir Güney Denizi adasıdır. Ziyaretçiler, hem Kraliyet Sarayı'nın çevresindeki palmiye korularının düzenlenişinde, hem de, Kraliçe Victoria tarzı salonlar gibi döşenmiş olan taht odasının dekorasyonunda İngiliz etkisini fark edecektir.

Zara kendi adasına dönerken yanında, "altı ilerleme çiçeği" adını verdiği altı İngiliz getirdi; adalıların uymaya çalışacağı örnekler olarak, İngiliz kültürünün en yüksek başarılarını temsil ediyorlardı. Grup, Oyun Sansürcüsü olan bir Lord Başmabeyinci; bir şirket organizatörü; bir ilçe müşaviri; dilbilimde tecrübe sahibi ve "evet"in, aslında "hayır"ın bir başka ve daha net bir biçimi olduğunu gösterebilen bir avukat; vaktiyle *H.M.S. Finafore*'da çalışmış ve yelkenleri buhar için terk etmiş bir kaptan olan Corcoran K.C.B. ve nihayet, Birinci Muhafız Kıtası'ndan Yüzbaşı Fitzbattleaxe'ten oluşuyordu. Bu altılı işlerini öyle iyi yerine getirdi ve öyle kusursuz yasalar koydu ki, adadaki bütün avukatlar işlerinden oldu, bütün doktorlar aç kaldı, bütün komşu uluslar silahsızlandı ve savaş imkânsız bir şey halini aldı. İşlerin bu hale varması üzerine gazaba gelen adalılar isyan etti, derken Prenses Zara İngiltere'nin, kendi ulusunun kurtarılmasını sağlayabilecek en önemli siyasi gelişmelerinden birini hatırladı: parti hükümeti. Bu sistem sayesinde hiçbir siyasi önlem kalıcı olamaz, çünkü bir parti mutlaka bir diğerinin yaptığını bozacak ve ormantavukları vurulur, tilkiler üzüntüden kahrolurken, ülkenin yasama eylemi olduğu yerde kalacaktır. Parti yönetimi bol miktarda hastalık ve bitmez tükenmez hukuk davaları getirdi; zindanların ağzına kadar dolmasına, ordu ve donanmada sonu gelmez bir karışıklık doğmasına, sözün kısası, genel ve önüne geçilmez bir refaha yol açarak halkın yüzünü güldürdü.

(Sir William Schwenck Gilbert ve Sir Arthur Sullivan, *Utopia Limited; or, The Flowers of Progress*, ilk sahnelenişi: Londra, 1893)

ZAROFF'UN ADASI ya da **BARANKA ADASI,** Karayipler'dedir. Eski haritalarda, Gemi Kapanı Adası adıyla kayıtlıdır; gemicilerin buraya karşı batıl itikatlardan kaynaklanan bir dehşet içinde olduğu ve mümkün mertebe kaçınmaya çalıştığı bilinir. Her yanından çıkıntılı kayalarla kuşatılmıştır, sık bir cengel, yarların ucuna kadar iner. Adanın ortasında bir miktar dağlık, yüksek arazi ve güneydoğu köşesinde de, Ölüm Bataklığı denen, yutankumlu bir bataklık vardır. En kuzeydeki bir kaya mahmuzunda ise emin bir kanalı gösteriyor gibi duran bir fener bulunur; seyyahlar aslında buna hiç aldırmamalıdır, çünkü gemileri tehlikeli kayalara çekip batmalarını sağlamak üzere yapılmıştır. Bütün adanın üzerinde, birçok sivri uçlu kuleyle çevrili olan Kont Zaroff'un şatosu heybetle yükselir. Üç tarafından denizle çevrili bir uçurumun üstünde yüksekte durur. Şato savurgan bir ihtişamla döşenmiştir; av hayvanı başları (aralarında insan başları da vardır) duvarları süsler – Kont, kendini avcılığa vermiş biridir.

Rusya'da yetiştirilen Kont Zaroff henüz küçücük bir çocukken silah kullanmayı öğrenmişti, dünyanın her yanında her tür hayvan avladı. Sonunda, hayvanların en kurnazı ve en vahşisini bile mat edeceği olgusundan sıkılarak, ona zekâda denk tek avın insan olduğuna karar verdi. Kont bu adaya çekildi ve orayı insan sürüleriyle doldurdu. Batan gemilerden sağ kurtulup sahte fenerle yollarını şaşıranlar, ona av olurlar. Şatonun avlusu ile çevresinde, Kont'un avlarında kullandığı vahşi köpekler nöbet tutar.

Ziyaretçiler adaya kesinlikle yaklaşmamaları konusunda uyarılır, ama yaklaşırlarsa eğer kontun avına üç saat avans verip sonra onu ölümüne kovaladığını bilmelerinde fayda olabilir. Onu üç gün süreyle atlatan herhangi bir avın serbest kalmasına izin ve-

rilir ve anakaraya geri döndürülür; ne var ki şimdiye kadar hiçbir av böyle bir başarıya ulaşamamıştır.

Kont'un, henüz araştırılmamış koşullarda can verdiği ve kendi tazıları tarafından yendiği bildirilmiştir. Ziyaretçilere gene de ihtiyatlı olmaları tavsiye olunur.

(Richard Connell, "The Most Dangerous Game", *Stories*, New York, 1927; *The Most Dangerous Game*, Yönetmenler: Ernest Schoedsack ve Irving Pichel, ABD, 1932)

ZAVATTİNİA, kapitalist Avrupa'daki büyük Bamba şehrinin varoşlarında küçük bir köydür (bazen teneke mahalle denir). Temiz yollar boyunca dengeli biçimde yerleştirilmiş ve "1+1=2" gibi öğretici isimleri olan ya da mütevazı işçilerin veya işsiz kişilerin adı verilmiş birkaç yoksul kulübeden oluşur. Zavattinia sakinleri merkezdeki meydana geceleri canlanan, alçıdan dökülmüş bir heykel dikmiştir.

Ziyaretçiler birkaç liret karşılığında alacakaranlığı seyretmeye davet olunur; Zavattinia'nın batısına konmuş birkaç tahta koltuktan, batan güneşin önü açık manzarasının tadını çıkartırlar.

Yakındaki Bamba şehrinde yaşayan ve Mobbi denen kürk paltolu, katı kalpli yaratıkların düşmanlığına rağmen, Zavattinia sakinleri hayatlarını burada dilenerek kazanır. Zavattinia'yı, bir lahanadan doğmuş olan ve siyasi konularda annesinin göçmüş ruhunun verdiği bir güvercinin tavsiyelerinden yararlanan Totò adlı genç bir adam yönetir.

(Cesare Zavattini, *Totò il Buono*, Milano, 1943)

ZAYANA, MESZRİA'nın başşehri ve bir dükalık sarayının yönetim merkezidir. Şehir, eski kırmızı kumtaşından surlarla çevrilidir, merkezinde de Rüzgârlar Meydanı adı verilen bir meydan vardır.-Kentin ana kapısından, Yedi Yüz Sütun Yolu, yeşil ve mor *panteron* taşından yapılmış bir merdivenin tepesindeki Acrozayana hisar ya da sarayının ana kapısına doğru uzanır.

Muhteşem saray-hisarın en görkemli bölmesi, dövülmüş dağ altınından duvarları ve çiçek, hayvan, kuş suretleriyle taht odasıdır. Bir insanın dört katı boyda, beyaz damarlı siyah somaki kolonlarla çevrilidir; bu kolonlar heybetli yılanlar oluşturur ve çiçek oymalı bir karakehribar frizi taşır. Çatı, iç içe geçmiş fildişi ve altındandır. Dikdörtgen biçimindeki odanın her köşesinde üç bacaklı altın sehpalar, aytaşından yapılmış ve parfümlerle, tatlı esansla doldurulmuş tasları taşır. Döşeme, araya topazlar konmuş bir baklava deseni olan Paros mermerindendir. Dükün tahtı, topazdan bir podyum üzerinde durur, ama bir rüyataşı blokundan oyulmuş, gümüş benekleri ve damarlarıyla grileşmiş tahtın kendisi hayli basittir. Her biri binlerce minik tavuskuşu kakmalı iki altın kanadın gölgesi altındadır. Ziyaretçiler, dükün taht odasında görünmesinin keskin bir boru sesiyle ve hemen ardından da içeri çifter çifter yürüyen otuz tavuskuşunun girmesiyle duyurulacağını bilmelidir; tavuskuşları kuyruklarını gösterir, sonra da tahtın iki tarafındaki yerlerini alırlar.

Ziyaretçiler, yatakların altından yapıldığı ve safir gözlü altın hipogrifler biçiminde karyola direkleri olan yatak odalarını görme şansını kaçırmamalıdır.

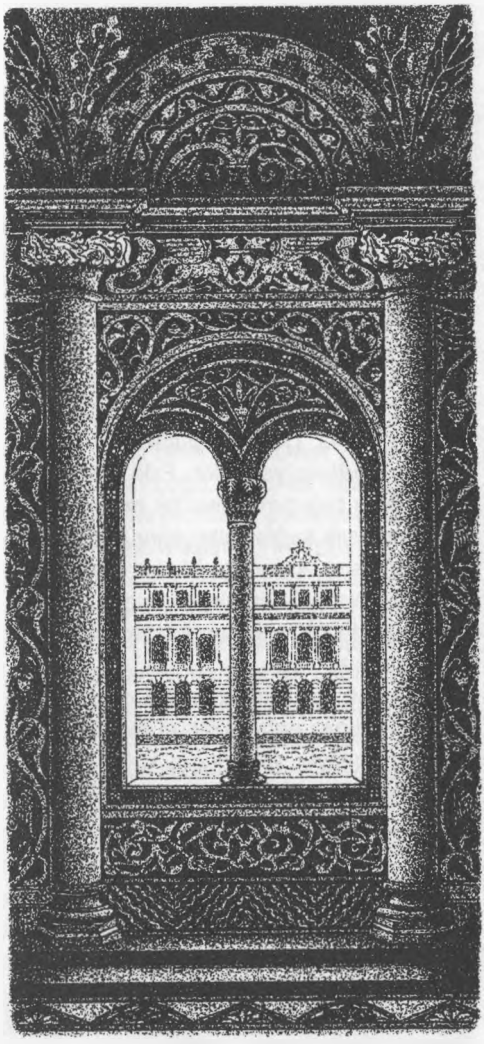
Zayana'nın güneyinde, Darial Tepeleri hafif bir eğimle Reisma Gölü kıyılarına iner. Gölün ortasında, Kehribargölü olarak bilinen küçük bir ada bulunur, güneydoğu ucunda beyaz kumlu küçük, doğal bir limanı vardır. Kehribargölü servi ağaçlarıyla örtülüdür; en kuzeybatı ucunda, dükalık sarayı tarafından bir şölen yeri ve açık hava baloları ile maskeli balolar mekânı olarak kullanılan, meşeler, sedirler ve emsalsiz çilek ağaçlarının gölgesinde kalmış küçük bir bahçe vardır.

(E.R. Eddison, *Mistress of Mistresses, A Vision of Zimiamvia*, Londra, 1935; E.R. Eddi-

son, *A Fish Dinner in Memison*, Londra, 1941; E.R. Eddison, *The Mezentian Gate*, Londra, 1958)

ZEMRUDE, Asya'da bir şehirdir, bakan kişinin ruh haline göre biçim alır. Eğer bir seyyah, burnu ıslığının arkasına takılmış, ıslık çalarak geçerse, aşağıdan yukarıya tanır şehri: pencere önleri, uçuşan perdeler, fıskiyeler. Eğer başka bir seyyah, çenesi göğsünde, tırnaklarını avuçlarına geçirmiş yürürse, bakışları yere, yol kenarında akan sulara, kanalizasyon kapaklarına, balık pullarına, atık kâğıtlara takılır kalır. Şehrin hangi yanının diğerinden daha gerçek olduğu bilinmez, oysa insan yukarı Zemrude'yi en çok, her gün aynı sokakların aynı yerlerini geçip her sabah, bir önceki günün moral bozukluğunu duvar diplerine sıvanmış bularak, aşağı Zemrude'ye gitgide batarken onu hatırlayanlardan duyar. Ama herkesin, er geç, bakışlarını yağmur olukları boyunca yukarıdan aşağıya indirdiği ve bir daha sokak taşlarından hiç ayıramadığı bir gün gelir. Bunun tersi de olmaz değil, ama daha seyrek; bu yüzden Zemrude halkı şehrin sokaklarını artık yerin altına inen, kilerleri, temelleri, kuyuları bulup çıkaran gözlerle dolaşmayı sürdürür.

(Italo Calvino, *Le città invisibili*, Torino, 1972)



ZENDA Şatosu'nun arka pencerelerinden görünen modern *château*.

ZENDA, RURİTANİA'da, başşehir Strelsau'nun elli mil, sınırın da on mil kadar uzağında küçük, sakin bir kır kentidir. Zenda'nın kendisi aman aman ilginç bir yer değildir – kentin odak noktaları bir telgrafhane ve Dresden treninin durduğu bir tren istasyonudur. Ancak Zenda'da, Kral V. Rudolf'un kavrulmuş bedeninin istirahatgâhı olan mezarlık ziyaret edilmelidir.

Bir vadide yer alan Zenda, içlerinden bir tanesinin üstünde meşhur Zenda Şatosu'nun durduğu ormanlık tepeler tarafından çevrilidir; karşı tepede, kent merkezinden yaklaşık beş mil uzaklıkta, kadim Festenburg Şatosu'nun yerine kurulmuş olan Tarlenheim Château'su durur. Festenburg, hem güç, hem de görkem yönünden Zenda'yı aşma tehdidinde bulunana kadar, Kont Nikolas tarafından tahkim edilmişti. III. Rudolf ile kont arasındaki bir zar oyununda kont, Zenda Şatosu'nu kazandı ama, kralın kardeşi Prenses Osra'yı kaçırdığı için misilleme olarak Modenstein piskoposu Hentzau'lu Frederick tarafından öldürül-

dü. Bunun üzerine Festenburg Şatosu yıktırıldı ve hendek dolduruldu.

Zenda Şatosu, Ruritania krallarının meskenidir. Eski günlerde bir kaleydi, kadim iç kalesi halen iyi korunmuş haldedir ve çok heybetli görünür. Gerisinde özgün şatonun bir başka bölümü, onun da gerisinde (ama derin ve geniş bir hendekle ayrılmış olarak) Kral V. Rudolf'un babası Kara Michael tarafından dikilmiş güzel ve modern bir *château* vardır.

Zenda Şatosu'nun eski ve yeni bölümleri bir çekme köprüyle birbirine bağlanmıştır, ama geniş, güzel, ağaçlıklı bir cadde, modern *château*'ya gider. Eski olanla modern olanın birleşimi, ideal bir meskenin ortaya çıkmasını sağlamıştır: eğer misafir istenirse, *château* bu amaca hizmet eder; istenmiyorsa, köprüyü aşmak ve kapatmak yeter, bu durumda bir alaydan küçük bir kuvvet içeri giremez.

Ziyaretçiler, kral ya da kraliçenin orada olup olmadığını anlayabilir, çünkü oradalarsa eğer, kraliyet sancağı iç kaleye çekilir. Olmadıkları zaman, şatonun bazı bölümleri halka açılır.

(Anthony Hope [Anthony Hope Hawkins], *The Prisoner of Zenda*, Londra, 1894; Anthony Hope [Anthony Hope Hawkins], *Rupert of Hentzau*, Londra, 1898; Anthony Hope [Anthony Hope Hawkins], *The Heart of Princess Osra*, Londra, 1906)

ZENOBİA, Asya'da bir şehirdir. Kuru toprak üstünde kurulmuş olmasına karşın upuzun kazıklar üzerinde yükselir; evler bambu ve çinkodandır. Hepsinin birçok balkonu ve terası vardır; farklı yüksekliklerde, birbiri üstüne binen sırıklar üzerine kurulmuş, seyyar merdivenler ve asma kaldırımlarla birbirlerine bağlanmışlardır. Her birinin üzerinde konik çatılı birer cam köşk, su varilleri, rüzgârgülleri vardır, makaralar, olta kamışları ve palangalar damlardan sarkar.

Zenobia'nın kurucularını, şehirlerine bu biçimi vermeye hangi ihtiyaç, hangi buyruk ya da hangi arzunun yönlendirdiğini kimse hatırlamaz; bu yüzden de, anlaşılması imkânsız o ilk plandan başlayarak birbirini örte örte büyüyen katmanlar üzerinde gelişip büyüyen şehrin, bugünkü durumuyla o ihtiyacı, o buyruğu ya da o arzuyu tatmin edip etmediği bilinmez. Ama kesin olan şu ki, bir seyyah Zenobia'da oturan birinden mutlu bir hayat imgelemi tanımlamasını istese, o kişi hep Zenobia gibi bir şehir hayal eder; bu belki de, kazıkları ve boşluktaki merdivenleriyle, bayrakları ve şeritleriyle titreyen, bambaşka bir Zenobia'dır; ama hep o ilk modelin parçalarının bir araya getirilişinden türemiş bir Zenobia.

Ancak, Zenobia'nın mutlu şehirler arasında mı, yoksa mutsuz şehirler arasında mı sayılacağına karar vermeye çalışmak anlamsızdır. Şehirleri bu iki türe bölmenin anlamı yoktur, başka iki türe bölmek gerekir: yıllarla ve değişimlerle birlikte biçimlerini arzulara bırakmaya devam eden şehirler ve arzuların sildiği ya da arzuları silen şehirler.

(Italo Calvino, *Le città invisibili*, Torino, 1972)

ZERAY, BEKLA İMPARATORLUĞU'nun kuzeydoğusunda yabanıl, ormanlık bir bölgedir. Zeray'ın güney sınırını, Bereel Koyağı yakınlarında, Telthearna Nehri'ne dökülen Vrako Nehri çizer. Eskiden Zeray'a, pratikte KABİN sınır kasabasında sona eren İmparatorluk'un çöplüğü gözüyle bakılırdı. Zeray, yolu ve gerçek köyleriyle kasabaları olmayan, kanunsuz bir yerdi. İmparatorluk'un en parlak döneminde bile buradan asla vergi alınmadı, ordu devriyeleri buraya girmeye cesaret edemedi. Çoğunlukla ormanlar ve bataklıklardan oluşan bölgenin bütünü, her cins eşkıya ile suçlular için bir sığınaktı. Cinayet ve tecavüz günlük olaylardan sayıldığı için, kimse burada emniyette değildi. Erkekler bütün servetlerini yanlarında taşır ve

Zeray'da kullanılmayan cinsten bile olsa, birkaç metelik için birbirlerini öldürürlerdi. Zeray kentinin kendisi ise, gerçek bir kent olmaktan çok, bir binalar yığınıydı; doğru dürüst sokağı yoktu ve sadece, bir tarladaki karınca yuvaları gibi rastgele bir şekilde dağılmış mezbelelerle evlerden oluşuyordu.

Zeray şimdi eskiden olduğundan çok daha uygardır ve ZAKALON'la yeni başlamış olan ticaret sayesinde bir sınır kenti olarak gelişmesi beklenmektedir. Halatlarla çekilen bir tekne konmuştur ve bir gecekondu bölgesi büyümektedir. Zeray'ın gelişmesi, vaktiyle BEKLA'da Tanrı'nın gücünü temsil ettiğine inanılan ayı Shardik'in kültünün tarihiyle yakından ve ironik bir şekilde ilintilidir.

Zeray ile Shardik kültü arasında bilinen ilk bağlantı, Shardik'i destekleyenler tarafından sürülmüş olan, sabık ORTELGA Yüksek Baronu Belka-Trazet'in buraya gelişiyle kurulmuştur. Belka-Trazet, Zeray'da kanun ve nizamı yerleştirmeye çalıştı ve Bekla İmparatorluğu'nun düşmanlarıyla müzakereler başlattı. Herhangi bir sonuca varılamadan da, o sıralar bu bölgedeki salgın hastalıklardan birine tutulup öldü.

Bir süre sonra, Bekla'nın sabık Rahip Kralı Kelderek, ayı Shardik'i aramak için Zeray'a geldi. Zeray'da, o da kutsal ayının peşinde QUİSO adasını terk etmiş olan Tuginda, ya da Shardik Yüksek Rahibesi ile, kültün rahibelerinden Melathys'i buldu. Kelderek o sıralarda, Shardik kültünün iyiden çok kötü olduğundan ve kendisinin bu kültün, dini bir inançtan çok sapkın bir siyasi iktidar kaynağı halini almasına izin verdiğinden gitgide emin olmaktaydı. Hatta mümkün olsa ayıyı öldürmeyi bile düşünüyordu ama onu aramaya çıktığında bir köle taciri tarafından yakalandı. Durumun ironisinin mükemmelen farkındaydı; Rahip Kral sıfatıyla, İmparatorluk'ta köleliğin yeniden başlamasına izin veren oydu çünkü. Kendini köle çocukların yanında buldu ve onlarla birlikte o da çok ıstırap çekti; içinden bir zincir geçirilebilsin diye, onlar gibi Kelderek'in de kulağı delindi.

Garip bir tesadüfle, çocuklar bizzat Shardik tarafından serbest bırakıldı. Köleci, koca ayıyla karşılaştı, yanan oklarla ona saldırmaya kalkıştı. Bunu izleyen mücadelede ikisi de öldüler. Böylece Shardik, ona adanmış kültün bir sonucu olarak köle alınmış çocukları sonunda kurtarmış oldu.

Kelderek'le çocukları askerler bulup Zeray'ın kuzeyindeki Tissarn nehir köyüne getirdi. Kelderek, sabık rahibe Meltahy'le birlikte buraya yerleşti ve ateşkes koşulları çerçevesinde, Zeray valisi oldu.

Zeray'ın tuhaflıklarından biri de, son derece genç olan nüfusudur. Balıkçılık ve tarım işlerinin çoğu, çocuklar tarafından yürütülür; İmparatorluk'u etkileyen savaşlar boyunca yetim kalmış, kaybolmuş ya da terk edilmiş olan herkes için bir sığınaktır.

Shardik kültünün son biçimini aldığı yer de Zeray'dır; İmparatorluk'un başka bölgelerinde bu külte ne ölçüde uyulduğu belli değildir. Çocuklar köleciden kurtarıldıktan sonra, ayı "Çocuklar için Ölen Lord Shardik" diye anılmaya başlandı. Ayının ve köleci tarafından öldürülmüş küçük bir kızın cesetleri yanan bir sala kondu ve nehirden aşağı sürüklensin diye bırakıldı. Şimdi bu olay, kızın adıyla bilinen bahar şenliği Shara'nın Günü sırasında anılır. Çiçeklerle bezenmiş tahta bir sal yakılır ve nehirden aşağı sürüklenmeye bırakılır. Aynı zamanda kilden yapılmış ayılar, tahta parçaları üzerinde nehre bırakılır. Shardik ile çocuklar hakkında şarkılarla, nehri geçmek üzere sefere yeni konan teknede heyamola çekilir.

(Richard Adams, *Shardik*, Londra, 1974)

ZEVK SARAYI ADASI, bir ihtimal Atlas Okyanusu'nun ortalarında bulunan bir adadır. Buraya sadece özel bir sihirle yönlendirilen kılavuzsuz bir gemiyle ulaşılabilir. Ada, dört bir yanı denizle çevrili, on beş mil boyunca uzanan, göz alıcı yeşillikteki, harikulade bir bahçeden oluşur. Batı kıyısında, adaya adını veren saray bulunur: öylesine perdahlı ve

pürüzsüz bir mermerden yapılmıştır ki, bütün bahçe içinde yansır. Buraya çıkan ağaçlıklı yollarla teraslar, yeşil ya da siyah mermerden yapılmıştır. Tavanlarda gür ve sağlıklı verimli bahçeler asılıdır, duvarlar mücevherler ve altın külçeleriyle kaplıdır, bazıları muazzam fresklerle bezenmiştir. Parkın içinde her dem taze su veren çeşmeler vardır. Ne var ki, Zevk Sarayı Adası'nın asıl çekici özelliği, tarif edilemez güzellikteki kokusudur.

Sarayda yaşayan çok güzel hanımlar vakitlerinin çoğunu altın ve mineyle süslenmiş, kristal sütunların desteklediği altından bir tavanın altında, büyük kameriyede geçirmeyi tercih ederler. Sarayın aslında, güzel Angelica âşık olsun diye adaya genç erkekleri çekmek üzere sihirbaz Malagigi tarafından yaratılmış bir tuzak olduğu da belirtilmelidir. (Ayrıca bkz. ALBRACA.)

(Matteo Maria Boiardo, *Orlando innamorato*, Milano, 1487)

ZIPLAYANLAR ÜLKESİ, OZ'un Küpçükler Ülkesi'nin kuzeybatısındaki dağların altında bir yeraltı diyarıdır. BOYNUZLULAR ÜLKESİ'ne göre, dağın öbür yanındadır. Her ikisi de muazzam bir mağaranın içinde bulunan iki yeraltı ülkesini bir parmaklık ayırır. Mağara, görünmez bir kaynaktan gelen yumuşak bir ışıkla aydınlatılmıştır ve duvarları ile çatısı yumuşak renk tonlarında damarları olan cilalanmış beyaz mermerdendir. Çatı kemerlidir ve harikulade oyma desenleri vardır. Zıplayanlar'ın kasabası ya da köyü küçüktür, ama bütün evler mermerdendir ve son derece caziptir. Bitki örtüsü olmadığı için bahçe de yoktur, bunun yerine sınırları alçak mermer duvarlarla çizilmiş avluları vardır.

Zıplayanlar'ın tek bacağı vardır, zıplaya zıplaya yürürler, adlarını da burdan alırlar.

(L. Frank Baum, *The Patchwork Girl of Oz*, Chicago, 1913)

ZIRVA, OZ ülkesinin güneyinde bir kenttir. Kuzeybatıdaki VESVESECİLER MERKEZİ gibi Zırva da Oz'un savunma yerleşimlerinden biridir. Açık açık ve sadede bağlı kalarak konuşamadıklarını kanıtlayan yurttaşlar, kendileri gibilerle birlikte yaşayacakları Zırva'ya gönderilir. Hepsi birbirine, pek çok sözcüğün kullanıldığı, ama pek az şeyin söylendiği uzun, karmaşık nutuklarla hitap ederler. Upuzun bir nutuk çekmeksizin basit bir soruyu bile cevaplamaktan aciz sayılırlar.

(L. Frank Baum, *The Emerald City of Oz*, Chicago, 1910)

ZORLUK, HIRİSTİYAN'IN ÜLKESİ'nde, YIKIM ŞEHRİ'nden başlayıp SEMAVİ ŞEHİR'e doğru inerek AŞAĞILANMA VADİSİ'ne varan uzun yol üzerindeki dik bir tepedir.

Tepe öylesine diktir ki, seyyahlar çoğu zaman buraya elleri ve dizlerinin üzerinde tırmanmak zorunda kalır. Tepenin eteğinde, ana yoldan çatallanan iki yol bulunur ve biri büyük Tehlike Ormanı'na, diğeri ise Yıkım Dağları'na gider. Her ne kadar bu patikalar şimdi koldemiri ve sürgüyle kapatılmış olsa da kimi seyyahlar hâlâ oradan geçmekte ısrar eder. Çünkü bu patikalardan geçmek, Zorluk Tepesi üzerindeki yoldan geçmekten çok daha kolay görünür.

Tepenin yamaçlarında ise keyifli bir çardak bulunur, ancak seyyahlara burada fazla oyalanmamaları öğütlenir; burada kalanların çoğu, uyurken eşyalarını kaybetmiştir.

Çardağın üstünde yol daralır ve en dar noktasında iki aslan tarafından korunur. Aslanlar zincirlidir ve aslında yolun ortasından yürüyen seyyaha zarar veremezler; burada yalnızca seyyahın inancını sınamak için bulundurulurlar.

Tepenin ortalarında, kapıcı Pürdikkat'in, Semavi Şehir'e giden ziyaretçilerin rahatlaması ve güvenliği için inşa edilmiş olan evi bulunur. Burada ziyaretçiler, Huzur adında büyük bir odaya yerleştirilirler ve Basiret, İnsaf, Hamiyet, Ketumluk ve Sofuluk

onlara hizmet eder. Ev, Tepe'nin Efendi'si ile hizmetkârlarının olduğu kadar, oradan geçmiş seyyahların da eylemlerinin yadigârları ve kayıtlarının zengin bir deposudur. Ayrılırken ziyaretçilere genellikle yiyecek verilir: ekmek, şarap ve kuru üzüm. Bazı seyyahlara bir sonraki vadide karşılaşacakları tehlikelere karşı kendilerini savunmaları için zırh da verilir.

Tepenin eteklerinde, itimatsızlık ya da ürkeklik yüzünden seyahatlerine devam etmeye çekinenleri cezalandırmak için kurulmuş bir sahne vardır. Seyyahları yollarından alıkoymaya çalışanların dilleri kızgın demirle dağlanır.

(John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world, to that which is to come. Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is discovered, the manner of his setting out, his dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1678; John Bunyan, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. The Second Part, Delivered under the similitude of a Dream. Wherein is set forth the manner of the setting out of Christian's wife and children, their dangerous journey and safe arrival at the Desired Country*, Londra, 1684)

ZURA, bkz. GÜNEY DENİZİ.

ZURT'LAR ÜLKESİ, yeraltı kıtası PELLUCİDAR'da, SARİ şehri etrafındaki alandan müthiş dağlar ile ayrılmış dar bir vadidir. Timsah dolu bir nehir, latif kırlar arasından geçerek vadiden aşağı, KORSAR Az'a akar. İçerilerde, Zurt'lar Ülkesi vadisi daralır ve ağaçlarla beneklenmiş bir yaylaya yükselir.

Vadi adını, Zurt'lar diye bilinen bir kabile olan sakinlerinden alır. Vadinin biraz yukarısındaki büyükçe bir köyde, bambu sırıklardan yapılıp üzerine saz örtülmüş ve kazıklar üzerinde topraktan on ayak yükseltilmiş evlerde yaşayan Zurt'lar, kuzgun karası saçlı, koyu renk tenkli bir halktır. Seyyahlar, Zurt göreneklerine göre, köye gelen yabancı bir kadının otuz uyku boyunca (bu, gecenin ne olduğunun bilinmediği Pellucidar'da zamanı ölçmenin tek yoludur) kalacağı ve sonra burayı serbestçe terk edebileceği yolunda uyarılır; ama Zurt'lardan biri onu kendine eş seçerse, ayrılmasına izin verilmez.

Zurt'lar Ülkesi, Pellucidar'da *jolok*'un ehlileştirilmiş olduğu ender bölgelerinden biridir. *Jolok*, Pellucidar'ın her yanında bulunan, leopar boyunda ama bacakları daha uzun olan bir tür kurt-köpektir. Sırtı ve yanları koyu renk taraz taraz tüylerle kaplıdır; karnı ve göğsü beyazdır. *Jolok*'lar normalde sürü halinde avlanır ve hayli korkusuzdurlar – Pellucidar'ın en büyük ve en vahşi hayvanları bile onların ellerinden kurtulamaz. Zurt'lar Ülkesi'nde *jolok*'lar avda ve insanlarla başka düşmanlara karşı korunma amacıyla kullanılır. Zurt'ların bu çok vahşi hayvanları nasıl ve ne zaman ehlileştirmeye başladıkları bilinmemektedir.

(Edgar Rice Burroughs, *Savage Pellucidar*, New York, 1963)

ZUVENDİS, Doğu Afrika'da muazzam büyüklükte bir bölgedir, aşağı yukarı Fransa kadardır ve ormanlarla, bataklıklarla, çöllerle ve aşılmaz dağlarla çevrili olduğu için girmek çok zordur. İklim ılımandır, rakım nedeniyle sık sık hava serin olur; yağmur pek yağmaz. Toprak bereketlidir, mineral yönünden zengindir – bölgede altın da, mermer de, kömür de bulunur. Ülke adını altın madenlerinden alır; yerli dilinde, Zuvendis "sarı toprak" demektir. Birçok önemli dağ ve göl vardır; en büyük göl, başşehir MİLOSİS'in önünde uzanır.

Sakinler beyazdır, sayıları on milyondan fazladır. Bu beyaz nüfusun kökeni bilinmez.

Zuvendis mimarisi hayal meyal kadim Mısır ya da Asur mimarisini hatırlatır, ancak

ülke sakinleri davranış yönünden Suriyelilere ya da Perslere benzer. Persler gibi onlar da, güneşin gözünde kutsal bir hayvan olduğuna inandıkları suaygırına tapar.

Halk son derece kavgacıdır, sürekli olarak diğer uluslarla savaş halindedirler. Zuvendis monarşiyle yönetilir ama iktidar aslında rahiplerle aristokrasinin elindedir. Nüfus belirgin sınıflara bölünmüştür: feodal Avrupa'nınki gibi toprak sahibi eşraf; zenginlerle ilişki kuran fahişeler; zanaatkârlar ve köylüler. Teorik olarak çokeşlidirler ama, sakinler genellikle bir zevceden fazlasını almaz.

Zuvendis yasaları serttir ve üç tür ceza önerir: halkın önünde kırbaçlanmak, zorunlu çalışma ve ölüm. Ölüme mahkûm olan suçlular, Milosis'teki Güneş Tapınağı'nın fırınına atılır; bunlar arasında vatana ihanetten, bir dulu ya da yetimi dolandırmaktan, kutsal şeylere saygısızlıktan ya da ülkeyi terk etmeye kalkışmaktan suçlu olanlar vardır.

(Henry Rider Haggard, *Allan Quatermain*, Londra, 1887)

ZUY, Hollanda'da refah içinde bir Elf krallığıdır. Zuy, Avrupa'daki birçok Elf krallığı içinde en iyi düzenli olanlarından biri ve belki de en zenginidir. Doğu Hint Adaları Ticareti'nde hatırı sayılır payları vardır; baharat, müslin ve leopar derisi ithal edip müzik kutuları, kestane şekeri, nişasta, fitil ve dini resimler ihraç ederler.

Bu ticari tavır, diğer Elf diyarlarında pek takdir edilmez. Örneğin BROCELİANDE, Zuy'a yaldızlı bir bakkal dükkânından pek fazla bir şey değilmiş gözüyle bakar. Buna karşılık, Zuy'un Elfleri ve perilerinin de Broceliande'ın şekilciliği ve gelenekçiliğine ayıracak vakitleri yoktur ve Broceliande'ın gelirinin dürüst ticaretten ziyade kumar hasılatıyla takviye edilmesini hiç hoş karşılamazlar. Zuy halkı, İngiliz Adaları'nın Elfleri hakkında da pek iyi şeyler düşünmez. Zuy halkı, hem tepe altlarında yaşama alışkanlıklarından dolayı, hem de derileri yeşil olduğu için, bu Elfleri barbar sayar.

Avrupa'nın bütün Elfleriyle perilerinin çıktığı, neredeyse efsanevi ülke PERİ KRALLIĞI'nı sonunda keşfeden de, Zuy'dan giden bir sefer heyeti olmuştur. Bu keşif seferinin bir sonucu olarak Ortadoğu ile ticari bağlar kurulmuş ve Zuy'un refah düzeyi daha da artmıştır.

(Sylvia Townsend Warner, *Kingdoms of Elfin*, Londra, 1972)

ZÜMRÜT ŞEHİR, OZ ülkesinin başşehridir; ülkenin tam ortasında, Kıtırgil, Küpçük, Kırpışık ve Çömezgil topraklarının birleştiği noktadadır. Başşehrin yakın çevresindeki bölge de kentin yargı alanı dahilindedir ve manzarayı berbat etmemek ve şehre ulaşımı engellememek için burada hiç ev yapılmaz. Şehrin çevresindeki yemyeşil düzgün çimenliklerdeki ağaçlar başka hiçbir yerde yetişmez; devekuşu tüyleri gibi püsküllü yumuşak yaprakları, gökkuşağının bütün renkleriyle ışıldar.

Zümrüt Şehir, tek bir kapısı olan yüksek bir surla çevrilidir. Bu tek kapı zümrütlerle süslüdür ve duvarın içindeki ufak bir kapıcı evine açılır. Şehre kabul edilmeden önce tüm ziyaretçiler bu yüksek kemerli eve kabul edilir.

Seyyahlar içeri girince, Zümrüt Şehir'in baş döndürücü bir güzelliği olduğunu göreceklerdir. Sokaklar ve kaldırımlar düzgün kesilmiş mermerden yapılmıştır ve mermer blokların birleştiği yerler ile kaldırım kenar taşları zümrüttendir. Evler, pek çok kulesi ve kubbesi büyük, heybetli yapılardır. İç dekorasyonda her tür değerli taş ve metal kullanılır, ancak sokaktan sadece parıldayan altın ve zümrütler görülür.

Şehrin merkezinde, tüm Oz ülkesinin hükümdarı Ozma'nın mekânı olan, Kraliyet Sarayı yer alır. Saray bir duvarla ve geniş bir araziyle çevrili, bir barok mimari şaheseridir. Belki de en görkemli bölüm, yüksek kubbeli

daire şeklinde bir oda olan Taht Odası'dır. Görünebilir tüm yüzeyler, merkezi bir lambanın ışığında parıldayan büyük zümrütlerle bezelidir. Kubbenin üst kısımlarında, önemli durumlarda bir orkestranın çaldığı bir balkon vardır; iki fıskiye, kubbenin neredeyse tepesine kadar çıkan renkli ve parfümlü sular fışkırtır. Ortada ise mücevherlerle süslü muhteşem tahtın kendisi durur.

Daha az süslü de olsa, saraydaki bölmelerin geri kalanı da aynı derecede lükstür. Odaların çoğunda çınlayan fıskiyeler bulunur, tamamı kalın halılarla kaplıdır. Tüm dairelerin, içlerinde yüzülecek kadar büyük mermer küvetleri ve altın karyolaları vardır.

Şehir her ne kadar, uzun yeşil favorili (belki de AYNA ÜLKESİ'ndeki Beyaz Şövalye'nin akrabası olan) tek bir asker tarafından korunuyor olsa da, aslında buna ihtiyacı yoktur. Kapının üzerinde ise, altından geçen herkesi hem sevilen hem de seven bir kişi kılan bir aşk mıknatısı asılıdır.

Şehrin hapishanesi bile lüks bir mekândır. Renkli camdan kubbeli bir çatısı vardır ve duvarları da saten brokar ile sarılmıştır; mahkûmların eğlenmesi için kitaplar ile nadide ve ilginç birtakım nesnelerden oluşan bir koleksiyon bulunur. Üç kapısının hiçbiri hiçbir zaman kilitlenmez. Ozma'ya göre suç işlemiş herkes, hata yaptığı için bahtsızdır ve özgürlüğünden mahrum edilmelidir. Onun mantığına göre, suçlu güç ve cesaret sahibi olmadığı için hata işlemiştir ve bunların her ikisini de edinene kadar hapsedilmelidir – ve şefkat insanları güçlü ve cesur kıldığından mahkûmlara büyük bir şefkatle muamele edilir. Hapishane şimdiye kadar yalnız bir tek mahkûmu barındırmıştır.

Zümrüt Şehir'in insanlarının, zamanlarının yarısından çoğunda çalışmaları gerekmez ve her halükârda işe bir zevk kaynağı gözüyle bakarlar. Toplam nüfusun 57.318 kişi olduğu tahmin edilmektedir, 9654 binada yaşarlar.

Zümrüt Şehir, Oz'un yasal hükümdarının cadılar tarafından alaşağı edilmesinin ardından ülkeyi yöneten meşhur Oz Büyücüsü tarafından kurulmuştur. İlk zamanlarda, şehri ziyaret eden herkesin, gözlerini bu başdöndürücü güzellikten korumak için resmen yeşil gözlük takması gerekiyordu. Ancak görünüşe bakılırsa şehrin yeşil görünmesinin nedeni yalnızca gözlüklerin boyalı mercekleridir – ne var ki, artık gözlük takma geleneği terk edilmiş olsa da, şimdiye kadar hiçbir ziyaretçi şehrin dillere destan güzelliğinde bir azalma olduğunu bildirmemiştir.

(L. Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz*, Chicago, 1900; L. Frank Baum, *The Marvelous Land of Oz*, Chicago, 1904; L. Frank Baum, *Ozma of Oz*, Chicago, 1907; L. Frank Baum, *Dorothy and the Wizard in Oz*, Chicago, 1908; L. Frank Baum, *The Road to Oz*, Chicago 1909; L. Frank Baum, *The Emerald City of Oz*, Chicago, 1910; L. Frank Baum, *The Patchwork Girl of Oz*, Chicago, 1913)

ZYUNDAL, bkz. HİKMET ADALARI.

DİZİN

Sözlükte geçen bütün yer adları dizinde yazar (ayrıca oyun yazarı, sinema yönetmeni ve besteci) adları altında listelenmiş ve BÜYÜK HARFLERLE dizilmiştir. Yazarlar soyadı sırasıyla alfabetik olarak sıralanmıştır; yazarın takma adıyla daha iyi tanınması durumunda gerçek adından takma adına gönderme yapılmıştır.

Dizinde geçen yapıt başlıklarından yazar adlarına gönderme yapılmıştır. Yazar adlarının ardından, yapıt başlıkları önce özgün dilinde verilmiş, ardından, bilinen Türkçe çeviriterinin adı, kitap, film, oyun vb gibi yapıt bütünlüğü olanlarda köşeli parantez içinde ve *italik*, öykü, şiir vb gibi bütün bir yapıtın parçası olan ya da bir derleme içinde yer alanlarda ise köşeli parantez ve çift tırnak içinde düz olarak verilmiştir. Türkçeye çevrilmiş olan yapıtlar ayrıca listelenmiştir. Türkçe çevirisi bilinmeyen yapıtlar ise, özgün dizinde olduğu gibi, özgün adı ve İngilizce çevirisinin başlığıyla alınmıştır.

A

Abbott, Edwin A., *Flatland* [*Düzülke*], ÇİZGİÜLKE, DÜZÜLKE.
Abderalılar, bkz. Wieland, Christoph Martin.
"Abdias", bkz. Stifter, Adalbert.
Ablancourt, Jean Jacobé de Frémont d', *Supplément de l'Histoire Véritable de Lucien* (*Sequel to Lucian's "True History"*), HAYVANLAR CUMHURİYETİ, PYRANDRİA, ŞİİR ADASI.
Account of the First Settlement, Laws, Form of Government and Police of the Cessares, An, bkz. Burgh, James.
Accounts of the Ten Continents, bkz. Shuo Tung-Fang.
Acts of King Arthur and His Noble Knights, The, From the Winchester Manuscripts of Sir Thomas Malory and Other Sources, bkz. Steinbeck, John.
Ada, bkz. Huxley, Aldous.
Adam, Paul, *Lettres de Malaisie* (*Letters from Malaysia*), ADAM'IN ÜLKESİ.
Adams, Richard, *Shardik*, BEKLA, BEKLA İMPARATORLUĞU, DEELGUY, GELT DAĞLARI, KABİN, ORTELGA, QUİSO, TEREKENALT, URTAH YARLARI, YELDA, ZAKALON, ZERAY.
Address by the Founder of Icaria, bkz. Cabet, Etienne.
Adresse du fondateur d'Icarie, bkz. Cabet, Etienne.
"Adventure of the Creeping Man, The", bkz. Doyle, Sir Arthur Conan.
"Adventure of the Lion's Mane, The", bkz. Doyle, Sir Arthur Conan.
Adventures, and Surprizing Deliverances, of James Dubourdieu, And His Wife, The, bkz. Evans, Ambrose.
Adventures of Jacques Sadeur, bkz. Foigny, Gabriel.
Adventures of King Pausole, The, bkz. Louÿs, Pierre.
Adventures of Pinocchio, The, bkz. Collodi, Carlo.
Adventurous Simplicissimus Teutsch, The, bkz Grimmelshausen, von.
Aelianus, Claudius, *Varia Historia* (*Diverse History*), ANOSTUS.
Aeneid, bkz. Vergilius.
"Aepyornis Island", bkz. Wells, H.G.
Africa of Impressions, bkz. Ferry, Jean.
Agraives, Jean d', *La Cité des sables* (*The City of Sand*), KUM ŞEHRİ.
Aithiopis, bkz. Miletoslu Arktinos.
Akşam Ziyaretçileri, bkz. Carné, Marcel.
Alastor or The Spirit of Solitude, bkz. Shelley, Percy Bysshe.
Alberny, Luc, *Le Mammouth Bleu* (*The Blue Mammoth*), GRANDE EUSCARİE.
Alcina, bkz. Handel, George Friederic, ve A Marchi.
Aldiss, Brian W., ve Mike Wilks, *Pile. Petals from St. Klaed's Computer*, PİLE.
Âlemşümul Sun'i Adamlar Fabrikası, bkz. Capek, Karel.
Ale Verk, bkz. Peretz, Isaac Lieb.
Alexander, Lloyd, *The Black Cauldron*, CAER CADARN, CAER DALLBEN, CAER DATHYL, MONA, MORVA, PRYDAİN, RHİTTA'NIN MEZARTEPESİ, TYLWYTH TEG, YAZ ÜLKESİ.
———, *The Book of Three*, CAER DALLBEN, CAER DATHYL, MEDWYN'İN VADİSİ, MONA, MORVA, PRYDAİN, RHİTTA'NIN MEZARTEPESİ, TYLWYTH TEG, YAZ ÜLKESİ.
———, *The Castle of Llyr*, CAER DALLBEN, CAER DATHYL, MONA, PRYDAİN, RHİTTA'NIN MEZARTEPESİ, TYLWYTH TEG, YAZ ÜLKESİ.
———, *The High King*, CAER CADARN, CAER DALLBEN, CAER DATHYL, ÖZGÜR COMMOTLAR, MEDWYN'İN VADİSİ, MONA, MORVA, PRYDAİN, RHİTTA'NIN MEZARTEPESİ, TYLWYTH TEG, YAZ ÜLKESİ.
———, *Taran Wanderer*, CAER CADARN, CAER DALLBEN, CAER DATHYL, LLUNET AYNASI, MORVA, ÖZGÜR COMMOTLAR, PRYDAİN, RHİTTA'NIN MEZARTEPESİ, TYLWYTH TEG, YAZ ÜLKESİ.
Alhambra, The, bkz. Irving, Washington.
Alice Harikalar Diyarında, bkz. Carroll, Lewis.
Alice Harikalar Ülkesinde, bkz. Carroll, Lewis.
Alice's Adventures in Wonderland, bkz. Carroll, Lewis.
Aline et Valcour, bkz. Sade, Marquis de.
Allan Quatermain, bkz. Haggard, Henry Rider.
Allen, Grant, "The Child of the Phalanstery", *Twelve Tales*, AVONDALE.
Alperine, Paul, *La Citadelle des glaces* (*The City of Ice*), ERİKRAUDEBYG, ŞEYTANIN DİŞLERİ.
———, *Vile des Vierges Rouges* (*The Island of the Red Virgins*), EL DORADO.
———, *Ombres sur le Thibet* (*Shadows across Tibet*), ÇİNÇİN DAĞI.

Altın Horoz ve Diğer Masallar, bkz. Puşkin, Aleksandr.
Alveydre, Saint-Yves d', *Mission de l'Inde en Europe* (*An Indian Mission in Europe*), AGARTHA.
Amadis de Gaula, bkz. Anonim.
Amerika, bkz. Kafka, Franz.
Andersen, Hans Christian, *Den lille Havfrue* ["Deniz Kızı", *Andersen Masalları*], DENİZ KRALI'NIN KRALLIĞI.
———, *Snedronningen* ["Karlar Kraliçesi", *Andersen Masalları*], KARLAR KRALİÇESİ'NİN ŞATOSU.
Andorra, bkz. Frisch, Max.
Andorra, bkz. Frisch, Max.
André, Dominique, *Conquête de l'Eternel* (*The Conquest of the Eternal*), ŞİMDİ ÜLKESİ.
Andreae, Johann Valentin, *Reipublicae Christianapolitanae descriptio* (*Description of the Republic of Christianopolis*), CAPHAR SALAMA, CHRİSTİANOPOLİS.
Andres, Stefan, *Die Reise nach Portiuncula* (*The Voyage to Portiuncula*), PORTİUNCULA.
———, *Wir sind Utopia* (*We are Utopia*), SEKİZ HAZ VE BAKKHOS ŞARABI ADASI.
Andrographer, The, bkz. Restif de la Bretonne.
Anhar, Hırmız bar, *Iran*, MANDAY ÜLKESİ.
Anonim, *Amadis de Gaula* (*Amadis of Gaul*), INFANTE ADASI, KIZIL KULE ADASI, MONGAZA ADASI, SABİT ADA, SİHİRLİ KIZ KAYASI, ŞEYTAN ADASI.
———, *Aucassin et Nicolette* (*Aucassin and Nicolette*), TORELORE.
———, *The Arabian Nights* [*Binbir Gece Masalları*], BULUTLU DAĞ, DENİZİN İHTİYAR ADAMI'NIN ADASI, ELMAS DAĞLARI, EVLİLİK FEDAKÂRLIĞI ADASI, GRİ KEHRİBAR ADASI, İREM-İ ZÂTÜ'L-İMÂD, KÂFURU ADASI, KARKAR DENİZİ, MAYMUN DAĞI, MAYMUNLAR ŞEHRİ, MİHRACE'NİN KRALLIĞI, RUH KUŞU ADASI, ŞAHLAR İKLİMİ, TABYA KAVŞAĞI, TUNÇ ŞEHRİ, VAK VAK ADALARI.
———, *The Book of Mountains and Seas*, KUNLUN DAĞI, TUŞUO DAĞI.
———, *Capitolo di Cuccagna* (*A Chapter on Cuccagna*), CUCCAGNA.
———, *The Compendium of Deities of the Three Religions*, TUŞUO DAĞI.
———, *Der Wohleingerichtete Staat Des bisher von vielen gesüshten aber nicht gefundenen Konigreichs Ophir* (*The Well organized State of Ophir, sought by many but found by none*), OPHİR.
———, *Eirik's Saga*, MARKLAND.
———, *The History of Autonous*, AUTONOUS'UN ADASI.
———, *The History of the Britons*, AMR'IN MEZARI, CARN GAFALL, LEJYONLAR ŞEHRİ.
———, *La Mort le Roi Artu*, AVALON, BANOİC, CAMELOT, ESCALOT, GAUNKS, JOYEUSE GARDE, KARA ŞAPEL, MORGAN LE FAY'İN ŞATOSU.
———, *Le Dit de Cocagne* (*The Cockaigne Fable*), COCKAİGNE.
———, *Le Livre de merveilles de l'Inde*, KADINLAR ADASI.
———, *Le voyage de navigation que fist Panurge, disciple de Pantagruel* (*The travels by sea of Panurge, disciple of Pantagruel*), BRİGALOR, FENERÜLKE, LUQUEBARALIDEAUX ADALARI, PASTEMOLLE, TALİHLİ ADALAR (1).
———, *Liber monstrorum de diversis generibus* (*Book of Monsters of Different Kinds*), BRİSSONTE, POLİGLOT.
———, *The Mabinogion*, CAERLEON, KAZAN GÖLÜ, YSPADDADEN PENKAWR, YUVARLAK VADİ.
———, *Physiologus latinus* (*The Latin Physiologist*), ABDERA, ARİMASPEYA ÜLKESİ.
———, *Sir Gawain and the Green Knight*, YEŞİL ŞAPEL.
———, *Storia del Campriano contadino* (*History of Campriano the Peasant*), CUCCAGNA.
———, *Tai-Ping Geographical Record*, BEKLEYEN ZEVCE, CHİAOHU TAPINAĞI.
———, *Trionfo dei poltroni* (*Triumph of the Idle*), CUCCAGNA.
———, *Voyage au centre de la terre* (*Voyage to the centre of the earth*), ALBUR, BANUA İMPARATORLUĞU, DEMİR DAĞLAR, FELİNYA, NOLANDANYA, PLUTO, SANOR
———, *Voyage Curieux d'un Philadelphe dans des Pays nouvellement Découverts* (*Curious Travels of a Believer in the Brotherhood of Man through newly discovered lands*), LAIQUHİRE, WAFERDANOS.
———, *A Voyage To The New Island, Fonseca, Near Barbados*, FONSECA.
An-Ski (Solomon Samuel Rappaport), *Gesamelte Shriften* (*Collected Works*), ROMA.
Apollonios, Rodoslu, *Argonautika* (*The Voyage of the "Argos"*), ÇARPIŞAN KAYALAR, KEMGÖZ ÜLKESİ, SİRENLER ADASI.
Arabian Nights Entertainments, The (çeviri ve notlar), bkz. Burton, Sir Richard Francis.
Arcadia, bkz. Lope de Vega y Carpio, Félix.
Arcadia, bkz. Sannazaro, Jacopo.
Archaos ou Le jardin étincelant, bkz. Rochefort, Christiane.
Arktinos, Miletoslu, *Aithiopis*, LEUKE.
Ardistan, bkz. May, Karl Friedrich.
Argonautika, bkz. Apollonios, Rodoslu.
Ariosto, Ludovico, *Orlando furioso*, ALBRACA, ALCİNA'NIN ADASI, ATLANTE'NİN ŞATOSU, EBUDA, NUBYA.
Aristophanes, *The Birds* [*Kuşlar*], BULUTGUGUKİSTAN.
"Arnheim Arazisi", bkz. Poe, Edgar Allan.
Arnold, Jack, *The Mouse that Roared* [*Kükreyen Fare*], BÜYÜK FENWİCK DÜKALIĞI.
Arouet, François Marie, bkz. Voltaire.
Artaud, Antonin, *L'Ombilic des limbes* (*The Navel of Limbo*), LİMBO'NUN GÖBEĞİ.
Artus, Thomas, *Déscriptions de L'Isle des Hermaphrodites nouvellement découverte* (*Description of the recently discovered Island of Hermaphrodites*), HERMAFRODİT ADASI.
Arzın Merkezine Seyahat, bkz. Verne, Jules.
Aslan Yelesi, bkz. Doyle, Sir Athur Conan.
Athenaios, *The Deipnosophists*, URANOPOLİS.
Atlantiad, The, bkz. Lemercier, Népoumucêné.
Atlantis, bkz. Benoit Pierre.
At the Back of the North Wind, bkz. Macdonald, George.
At the Earth's Core, bkz. Burroughs, Edgar Rice.

Atuan Mezarları, bkz. Le Guin, Ursula K.
Atwood, Margaret, "Raw Materials", *Murder in the Dark*, JAGUAR TAHTI KRALLIĞI.
Aucassin et Nicolette, bkz. Anonim.
Auf den Marmorklippen, bkz. Jünger, Ernst.
Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny, bkz. Brecht, Bertolt.
Aunillon, Pierre Charles Fabiot, Abbé Du Guay de Launay, *Azor, ou Le prince enchanté* (*Azor, or the enchanted prince*), PAPAĞANLAR ÜLKESİ.
Au pays de l'harmonie, bkz. Delbruck, Georges.
Aventures Philosophiques, bkz. Dubois-Fontanelle, Jean Gaspard.
"Awayday", bkz. Macey, Elspeth Ann.
Axël, bkz. Villiers de l'Isle-Adam.
Ayesha. The Return of She, bkz. Haggard, Henry Rider.
Âyişe, bkz. Haggard, Henry Rider.
Aymé, Marcel, "Légende Poldève", *Le Passe-Muraille*, ["Poldev Masalı", *Duvargeçen*], CSTWERTSKST.
Aynanın İçinden, bkz. Carroll, Lewis.
Azor, ou Le prince enchanté, bkz. Aunillon, Abbé Du Guay de Launay.

B

Babes in Toyland, bkz. Meins, Gus, ve Charles Rogers.
"Babil Kitaplığı", bkz. Borges, Jorge Luis.
"Babil Prensesi", bkz. Voltaire.
Bacon, Francis, *New Atlantis* [*Yeni Atlantis*], BENSALEM.
Bagrobyj ostrov, bkz. Bulgakov, Mikhail.
Ballanches, P.S., *La Ville des expiations* (*Expiation City*), KEFARET ŞEHRİ.
Ballantyne, Robert Michael, *The Coral Island* [*Mercan Adası*], EMO, MANGO ADASI, MERCAN ADASI.
Ballard, J.G., *Rushing to Paradise*, SAİNT-ESPRİT.
Balthazard, Abbé, *L'Isle Des Philosophes Et Plusieurs Autres* (*The Island of Philosophers and several others*), AYI ADASI, FELSEFE ADASI, ŞANS ADASI, TALİH ADASI.
"Banana Wars, The", bkz. Beauchemin, Yves.
Banket u Blitvi, bkz. Krleža, Miroslav.
Banquet in Blitva, A, bkz. Krleža, Miroslav.
Barjavel, Rene, *Le Grand Secret* (*The Great Secret*), ÜÇYÜZYEDİ.
Barnes, Julian, *England, England*, [*İngiltere İngiltere'ye Karşı*], İNGİLTERE.
"Barometer-maker, The", bkz. Raimund, Ferdinand.
Baron Munchausen's Narrative Of His Marvellous Travels and Campaigns in Russia, bkz. Raspe, Rudolf Erich.
Barrère, Maurice, *La Cité du sommeil* (*The City of Sleep*), MORPHOPOLİS.
Barrie, Sir James Matthew, *Peter Pan, or the Boy Who Wouldn't Grow Up* [*Peter Pan*], YOK-YOK ÜLKE.
———, *Peter Pan in Kensington Gardens*, YOK-YOK ÜLKE.
———, *Peter and Wendy*, YOK-YOK ÜLKE.
Baskerville'lerin Köpeği, bkz. Doyle, Sir Athur Conan.
Baskerville Tazısı, bkz. Doyle, Sir Athur Conan.
Baum, L. Frank, *Dorothy and the Wizard in Oz*, GARGOYL'LAR ÜLKESİ, MANGABU'LAR ÜLKESİ, OZ, PİRAMİT DAĞI, VOE VADİSİ, ZÜMRÜT ŞEHİR.
———, *The Emerald City of Oz*, ACAYİPLER ÜLKESİ, ÇEKİÇKAFA TEPELERİ, DALGACIK ÜLKESİ, FANTASTİKO, HAMURKENT, HOMURDANAN FELLAHLAR DOMİNYONU, KESİKKÂĞIT, NOME ÜLKESİ, OZ, SIÇRAKSERSEM, TAVŞANDELİĞİ, TENCERETAVA, VESVESECİLER MERKEZİ, ZIRVA, ZÜMRÜT ŞEHİR.
———, *The Marvelous Land of Oz*, OZ, ZÜMRÜT ŞEHİR.
———, *Ozma of Oz*, EV, ACAYİPLER ÜLKESİ, NOME ÜLKESİ, OZ, ZÜMRÜT ŞEHİR.
———, *The Patchwork Girl of Oz*, BOYNUZLULAR ÜLKESİ, OZ, TOTTANHO'LAR ÜLKESİ, ZIPLAYANLAR ÜLKESİ, ZÜMRÜT ŞEHİR.
———, *The Road to Oz*, ACAYİPLER ÜLKESİ, EŞEKENT, EV, İX, MÜZİKÇİ'NİN VADİSİ, NOME ÜLKESİ, OZ, PİRAMİT DAĞI, SCOODLER ÜLKESİ, ŞENÜLKE, TİLKİKÖY, YOKDİYAR, ZÜMRÜT ŞEHİR.
———, *Queen Zixi of Ix, or The Story of the Magic Cloak*, BURZEE, İX, ŞENÜLKE, YOKDİYAR.
———, *The Wonderful Wizard of Oz* [*Oz Büyücüsü*], ÇEKİÇKAFA TEPELERİ, OZ, PORSELEN ÜLKESİ, ZÜMRÜT ŞEHİR.
"Bay Valdemar Vakasındaki Gerçekler", bkz. Poe, Edgar Allan.
Beardsley, Aubrey, *Under the Hill*, VENUSBERG (1).
Beasts, Men and Gods, bkz. Ossendowski, Ferdinand.
Beasts of Tarzan, The, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Beauchemin, Yves, "The Banana Wars", *The Ark in the Garden: Fables for Our Times* içinde, GALLİNACO.
Beauharnais, Fanny de, *L'Isle de la Félicité ou Anaxis et Théone* (*The Island of Happiness or Anaxis and Théone*), MUTLULUK ADASI.
———, *Rélation très véritable d'une isle nouvellement découverte* (*Very true chronicle of a newly discovered island*), TÜY ADASI.
Beauty and the Beast, bkz. Cocteau, Jean.
"Beauty and the Beast", bkz. Leprince de Beaumont, Mme.
Beckford, William, *Vathek* [*Vathek*], FAKREDDİN VADİSİ, İŞTAKAR, SAMARA.
Becquer, Gustavo Adolfo, "El monte de las animas", *Leyendas* içinde ("The Mountain of the Spirits", *Legends* içinde), MONTE DE LAS ÁNİMAS.
Begüm'ün 500 Milyonu, bkz Verne, Jules.
Behn, Aphra, *Oroonoko, or the Royal Slave*, OROONOKO ADASI.
"Bencil Dev", bkz. Wilde, Oscar.
Benoit, Pierre, *L'Atlantide* (*Atlantis*), ATLANTİS.
Berington, Simon, *The Memoirs of Sig^r Gaudentio di Lucca*, MEZZORANİA.
Berlioz, Hector, *Euphonie, ou la ville musicale* (*Euphonia, or the Musical City*), EUPHONİA.
Bernhard, Thomas, *Frost*, WENG.
Berton, Pierre, *The Mysterious North*, TROPİK VADİ.
Besy, bkz. Dostoyevski, Fyodor Mihailoviç.
Beş Portakal Çekirdeği, bkz. Doyle, Sir Arthur Conan.
Bêtes, Hommes et Dieux, bkz. Ossendowski, Ferdinand.
Beyond the Wall of Sleep, bkz. Lovecraft, Howard Phillips.

"Bilinmeyen Kadath'a Düş Yolculuğu", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Binbir Gece Masalları, bkz. Anonim.
Bingfield, William [?], *The Travels and Adventures of William Bingfield, Esq.*, BİNGFİELD ADASI, KRONOMO, MELİNDE.
Birds, The, bkz. Aristophanes.
Birds of Paradise, The, bkz. Scott, Paul.
Bitmeyecek Öykü, bkz. Ende, Michael.
Black Cauldron, The, bkz. Alexander, Lloyd.
Black Indies, The, bkz. Verne, Jules.
Black Mischief, bkz. Waugh, Evelyn.
Blackwood, Algernon, "A Haunted Island", *Ancient Sorceries and Other Stories*, PERİLİ ADA.
———, "The Valley of the Beasts", *The Dance of Death and Other Stories*, HAYVANLAR VADİSİ.
Blau, Edouard, ve Edouard Lalo, *Le Roi d'Ys* (*The King of Ys*), YS.
Bloy, Léon, "Les Captifs de Longjumeau", *L'Oeuvre Complète* ("The Captives of Longjumeau", *Complete Works*), LONGJUMEAU.
Blue Mammoth, The, bkz. Alberny, Luc.
Blyton, Enid, *Noddy goes to Toyland*, OYUNCAK ÜLKESİ.
Boccaccio, Giovanni, *Decameron*, BENGODİ.
Boiardo, Matteo Maria, *Orlando innamorato* (*Orlando in Love*), ALBRACA, AŞK NEHRİ VE ÇEŞMESİ, ZEVK SARAYI ADASI.
Bonneau, Albert, *La Cité sans soleil* (*The Sunless City*), GÜNEŞSİZ ŞEHİR.
Bonomini, Angel, *Los Novicios de Lerna* (*The Novices of Lerna*), LERNA.
Book called the Hourglass of Princes, bkz. Guevara, Antonio de.
Book of Deities and Marvels, The, bkz. Shuo Tung-Fang.
Book of Monsters of Different Kinds, bkz. Anonim, *Liber monstrorum*.
Book of Mountains and Seas, The, bkz. Anonim.
Book of Three, The, bkz. Alexander Lloyd.
Borges, Jorge Luis, "El informe de Brodie", *El informe de Brodie* ["Brodie Raporu", *Brodie Raporu*], BRODİE'NİN DİYARI.
———, "El Inmortal", *El Aleph* ["Ölümsüz", *Alef*], ÖLÜMSÜZLER ŞEHRİ.
———, "El Sur", *Ficciones* ["Güney", *Ficciones*], TABYA KAVŞAĞI.
———, "El Zahir", *El Aleph* ["Zâhir", *Alef*], XİROS.
———, "La Biblioteca de Babel", *El jardín de senderos que se bifurcan* ["Babil Kitaplığı", *Ficciones*], BABİL.
———, "La Muerte y la Brujula", *Ficciones* ["Ölüm ve Pusula", *Ficciones*], TRİSTE-LE-ROY.
———, "Las Ruinas Circulates", *El jardín de senderos que se bifurcan* ["Döngüsel Yıkıntılar", *Ficciones*], DÖNGÜSEL YIKINTILAR ÜLKESİ.
———, "Undr", *El libro de arena* ["Undr", *Kum Kitabı*], URN ÜLKESİ.
Bougeant, Guillaume H., *Voyage Merveilleux du Prince Fan-Férédin dans la Romancie* (*Marvellous travels of Prince Fan-Férédin in Romancia*), ROMANSİSTAN.
Boyer, Jean Baptiste de, Marquis d'Argens, *Le Législateur Moderne, Ou Les Mémoires Du Chevalier De Meillcourt* (*The Modern Legislator, or Memoirs of the Chevalier De Meillcourt*), MEİLLCOURT.
Bradbury, Ray, "The Town Where No One Got Off", *A Medicine for Melancholy*, TABYA KAVŞAĞI.
Bradshaw, William R., *The Goddess of Atvatabar*, ATVATABAR, CALNOGOR, EGYPLOSİS, GNAPHİSTHASİA, KİORAM, TANJE.
Brancas-Villeneuve, André-Françoise de, *Histoire ou Police du royaume de Gala* (*History or Administration of the Kingdom of Gala*), GALA.
Brautigan, Richard, *In Watermelon Sugar* [*Karpuz Şekerinde*], benÖLÜM.
Brecht, Bertolt, *Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny* (*Mahagonny*), MAHAGONNY.
Bridges, T.C., *The Mysterious City*, HULAK.
Briefing for a Descent into Hell, bkz. Lessing, Doris.
Brıgadoon, bkz. Minnelli, Vincent.
"Brodie Raporu", bkz. Borges, Jorge Luis.
Bromberger, Dominique, *L'Itinéraire de Parhan au Château d'Alamut et au-delà* (*Itinerary from Parhan to the Castle of Alamut and beyond*), PARHAN.
Bronte, Charlotte ve Branwell, *The Miscellaneous and Unpublished Writings*, GONDAL VE GAALDİNE.
Brontë, Emily Jane, *The Complete Poems*, GONDAL VE GAALDİNE.
Brophy, Brigid, *Palace without Chairs: A Baroque Novel*, EVARCHİA.
Brown, Alphonse, *Une Ville de verre* (*A Crystal City*), ELİSÉE MÜNZEVİLER ADASI.
Brown, Charles Brockden, *Wieland or The Transformation: An American Tale*, METTİNGEN.
Browne, Sir Thomas, *Vulgar Errors*, TAPROBANE.
Browning, Robert, "Caliban upon Setebos", *Dramatis Personae* içinde, PROSPERO'NUN ADASI.
Brunhoff, Jean de, *Le Roi Babar* (*Babar the King*), CELESTEVİLLE.
Brunt, Samuel, *A Voyage To Cacklogallinia*, GIDAKTAVUKİSTAN.
Büchner, Georg, "Leonce und Lena" ("Leonce and Lena"), *Telegraph für Deutschland* içinde, POPO.
Buckingham, James S., *National Evils and Practical Remedies, with a Plan of a Model Town*, VİCTORİA.
Bulfinch, Sir Thomas, *My Heart's in the Highlands*, ABATON.
Bulgakov, Mikhail, *Bagrobyj ostrov* (*The Purple Island*), MOR ADA.
Bullein, William, *A Dialogue both Pleasant and Pitiful, wherein is a Goodly Regimente against the Fever Pestilence, with a Consolation and Comfort against Death*, LAMİAM, PARTHALİA, SABA, TAERG NATİRB.
Bunyan, John, *The Pilgrim's Progress from this world, to that which is to come* [*Hac Yolunda. Bu Dünyadan Öteki Dünyaya; Mümin'in Yolculuğu; İnanlı'nın Yolculuğu; Çarmıh Yolunda*], AŞAĞILANMA VADİSİ, BOŞLUK SERGİSİ, BÜYÜLÜ ARAZİ, HİRİSTİYAN'IN ÜLKESİ, İBLİS'İN BAHÇESİ, KOLAYLIK OVASI, KUŞKU ŞATOSU, LATİF DAĞLAR, ÖLÜMÜN GÖLGESİ VADİSİ, SEMAVİ ŞEHİR, YEİS BATAKLIĞI, YIKIM ŞEHRİ, YORUMCU'NUN EVİ, ZORLUK.
———, *The Pilgrim's Progress from this world to that which is to come. The Second Part.* [*Hac Yolunda. Bu Dünyadan Öteki Dünyaya; Mümin'in Yolculuğu;*

İnanlı'nın Yolculuğu; *Çarmıh Yolunda*], AŞAĞILANMA VADİSİ, BOŞLUK SERGİSİ, BÜYÜLÜ ARAZİ, HIRİSTİYAN'IN ÜLKESİ, İBLİS'İN BAHÇESİ, KOLAYLIK OVASI, KUŞKU ŞATOSU, LATİF DAĞLAR, ÖLÜMÜN GÖLGESİ VADİSİ, SEMAVİ ŞEHİR, YEİS BATAKLIĞI, YIKIM ŞEHRİ, YORUMCU'NUN EVİ, ZORLUK.

Burgh, James, *An Account of the First Settlement, Laws, Form of Government and Police of the Cessares*, CESSARES CUMHURİYETİ.

Burroughs, Edgar Rice, *At the Earth's Core*, ANOROC, İNDİANA, PELLUCİDAR, SARİ, THURİA.

———, *The Beasts of Tarzan*, UZİRİ ÜLKESİ.

———, *The Cave Girl*, FLOTSAM.

———, *The Cave Man*, FLOTSAM.

———, *The Jungle Girl*, LODİDHAPURA, PNOM DHEK.

———, *Land of Terror*, AZAR, JUKAN'LAR VADİSİ, KORSAR, OOG, PELLUCİDAR, RUVA, SARİ.

———, *The Land That Time Forgot*, CASPAR, OO-OH.

———, *The Mad King*, LUTHA.

———, *A Man without a Soul*, MAXON'UN ADASI.

———, *Men of the Bronze Age*, KALİ, PELLUCİDAR, SARİ, XEXOT'LAR ÜLKESİ.

———, *The Mucher*, YOKA ADASI.

———, *Out of Time's Abyss*, CASPAK, OO-OH.

———, *Pellucidar*, ANOROC, İNDİANA, LUANA, PELLUCİDAR, SARİ, THURİA.

———, *The Return of Tarzan*, OPAK.

———, *Return to Pellucidar*, KALİ, PELLUCİDAR, SARİ, XEXOT'LAR ÜLKESİ.

———, *Savage Pellucidar*, PELLUCİDAR, SARİ, ZURT'LAR ÜLKESİ.

———, *Seven Worlds to Conquer*, GANAK ÜLKESİ, JARU, ÖLÜM ORMANI, PELLUCİDAR, RASTİ, SARİ.

———, *The Son of Tarzan*, BEN HATUR'UN KÖYÜ.

———, *Tanar of Pellucidar*, AMİOCAP, ANOROC, HİME, İNDİANA, KORSAR, PELLUCİDAR, SARİ, THURİA.

———, *Tarzan and the Ant Men*, ALALİ, MİNUNİ.

———, *Tarzan and the Castaways*, UXAL.

———, *Tarzan and the City of Gold*, CATHNE.

———, *Tarzan and the Forbidden* City, ASHAİR.

———, *Tarzan and the Jewels of Opar*, OPAR, TARZAN'IN EVİ, UZİRİ ÜLKESİ.

———, *Tarzan and the Lion Man*, THAMES-ÜZERİNDEKİ-LONDRA.

———, *Tarzan and the Lost Empire*, CASTRA SANGUİNARİUS VE CASTRUM MARE.

———, *Tarzan at the Earth's Core*, KORSAR.

———, *Tarzan Lord of the Jungle*, NİMMR.

———, *Tarzan of the Apes*, MAYMUN KRALLIĞI, TARZAN'IN EVİ.

———, *Tarzan the Invincible*, OPAR.

———, *Tarzan the Magnificent*, CATHNE.

———, *Tarzan the Terrible*, PAL-UL-DON.

———, *Tarzan the Untamed*, TARZAN'IN EVİ, UZİRİ ÜLKESİ, XUJAN KRALLIĞI.

———, *Tarzan Triumphant*, MİDİAN.

———, *Tiger Girl*, PELLUCİDAR, SARİ, TANDAR.

Burton, Sir Richard Francis, *Binbir Gece Masalları* çevirisi *The Arabian Nights Entertainments*'e yazdığı bir not, ZAFER KULESİ.

Butler, Samuel, *Erewhon*, EREWHON.

———, *Erewhon Revisited*, EREWHON.

"Buyanka", bkz. Ralston, Karl.

Buzzati, Dino, *Il deserto dei Tartari* [*Tatar Çölü*], BASTİANİ, TATAR ÇÖLÜ.

Byatt, A.S., *Elementals: Stories of Fire and Ice*, SASANİA.

C

Cabell, James Branch, *Figures of Earth. A Comedy of Appearances*, ACAİRE, AUDELA, DUN VLECHAN, HARANTON, LEUKE, PHİLİSTİA, POİCTESME, SARGYLL, STORİSENDE, VRAİDEX, YUKARI MORVEN.

———, *The High Place. A Comedy of Disenchantment*, ACAİRE, POİCTESME, STORİSENDE.

———, *Jurgen. A Comedy of Justice*, AMNERAN ÇAYIRLIĞI, CAMELİARD, COCAİGNE, LEUKE, PHİLİSTİA, POİCTESME, STORİSENDE.

———, *Something About Eve*, DOONHAM, LYTREİA, MİSPEC KIRI, TUROİNE.

Cabet, Etienne, *Adresse du fondateur d'Icarie* (*Address by the Founder of Icaria*), İCARİA.

———, *Voyage en Icarie* (*Voyage to Icaria*), İCARİA.

"Caliban upon Setebos", bkz. Browning, Robert.

Call Me Madam, bkz. Lang, Walter.

Calvino, Italo, *Le città invisibili* [*Görünmez Kentler*], AGLAURA, ANASTASİA, ARGİA, BAUCİS, BERSABEA, DESPİNA, ERSİLİA, EUDOSSİA, EUSAPİA, FİLLİDE, İSAURA, LEONİA, MORİANA, OCTAVİA, PERİNZİA, TECLA, TEODORA, VALDRADA, ZEMRUDE, ZENOBİA.

———, hazırlayan, *Fiabe italiane* (*Italian Fables*), POCAPAGLİA.

Campanella, Tomaso, *La Città del Sole* [*Güneş Ülkesi*], GÜNEŞ ŞEHRİ.

"Captives of Longjumeau, The", bkz. Bloy, Léon.

Candide, ou l'Optimisme, bkz. Voltaire.

Candide's Last Voyage, bkz. Duhamel, Georges.

Candide, ya da İyimserlik, bkz. Voltaire.

Čapek, Karel, *R.U.R.* [*Âlemşümûl Sun'i Adamlar Fabrikası*], ROSSUM'UN ADASI.

Capillaria, bkz. Karinthy, Frigyes.

Capitolo di Cuccagna, bkz. Anonim.

Captain Slaughterboard Drops Anchor, bkz. Peake, Mervyn.

Careless, Frank, *The Floating Island*, SAVOYA, URSİNA VE VULPİNA, YEŞİLLİKLER RIHTIMI, YÜZEN ADA.

Carné, Marcel, *Les Visiteurs du soir* [*Akşam Ziyaretçileri*], BARON HUGHES'UN ŞATOSU.

Carroll, Lewis (Charles Lutwidge Dodgson), *Alice's Adventures in Wonderland* [*Alice Harikalar Diyarında*, *Alice Harikalar Ülkesinde*], HARİKALAR DİYARI.

———, *The Hunting of the Snark* [*Köpan Avı*], KOPAN ADASI.

———, *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* [*Aynanın İçinden*], ARİMASPEYA ÜLKESİ, AYNA ÜLKESİ, GILLIGIŞ ORMANI.

Carter, Lin, *Journey to the Underground World*, ZANTHODON.

Casanova di Seingalt, Giacomo Girolamo, *Jcosameron*

Ou Histoire D 'Edouard, Et D'Elisabeth qui passérent Quatre vingts un ans chez les Mégamicres habitans aborigénes du Protocosme (*Icosameron, or History of Edward and Elizabeth who spent eighty-one years with the Megamicroes, the natives of Protocosmo*), POLİARCOPOLİS, PROTOKOZMO.
Casares, Adolfo Bioy, *El perjurio de la nieve* (*The Perjury of the Snow*), SHANGRİ-LA.
———, *La invencion de Morel* [*Morel'in Buluşu*], VİLLİNGS.
Castle of Leixlip, The, bkz. Maturin, Charles Robert.
Castle of Llyr, The, bkz. Alexander, Lloyd.
Castle of Otranto, The, bkz. Walpole, Horace.
Catalde, de, *Le Paysan Gentilhomme, Ou Avantures de M. Paysan Gentilhomme, Ou Avantures de M. Ransay: Avec Son Voyage Aux Isles Jumelles* (*The Noble Peasant, or Adventures of M. Ransay, including his Voyage to the Jumelles Islands*), JUMELLES ADALARI.
Cave Girl, The, bkz. Burroughs, Edgar Rıce.
Cave Man, The, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Cavendish, Margaret, Newcastle Düşesi, bkz. Newcastle Düşesi Margaret Cavendish.
Certeux, *L'Algerie traditionelle* (*Traditional Algeria*), BOU CHOUGGA.
Cervantes Saavedra, Miguel de, *El ingenioso hidalgo Don Quijote de La Mancha* [*La Mancha'lı Yaratıcı Asilzade Don Quijote*], BARATARİA, MONTESİNOS MAĞARASI.
———, *Los trabajos de Persiles y Sigismunda* (*The Labours of Persiles and Sigismunda*), HAREKET EDEN AĞAÇLAR ADASI.
Ceza Sömürgesi, bkz. Kafka, Franz.
Chambless, Edgar, *Roadtown*, YOLKENT.
Champagne, Maurice, *La Cité des premiers hommes* (*The City of First Men*), İLK İNSANLAR ŞEHRİ, PAROULET'NİN ÜLKESİ.
———, *La Vallée mystérieuse* (*The Mysterious Valley*), KUTSAL VADİ.
———, *Les Sondeurs d'abîmes* (*Explorers of the Deep*), HAKİKİ LHASSA.
"Chancellor", The, bkz. Verne, Jules.
Chapter on Cuccagna, A, bkz. Anonim, *Capitolo di Cuccagna*.
Chateau, Henri, *La Cité des idoles* (*The City of the Idols*), MORROW ADASI.
Chatwin, Bruce, *The Viceroy of Ouidah*, OUİDAH
Chesterton, G.K., "Introductory: On Gargoyles", *Alarms and Discursions* içinde, GERÇEKÇİLİK ADASI.
Child of the High Sea, bkz. Supervielle, Jules.
"Child of the Phalanstery, The", bkz. Alien, Grant.
Children's and Household Tales, bkz. Grimm, Jakob ve Wilhelm.
Chronicle of a Voyage to Chile, bkz. Ocaña, Fray Diego de.
Chronicle of Jansenia, bkz. Zacharie de Lisieux, Père.
Chronicle of several voyages in Africa, bkz. Dralsé de Grandpierre.
Chronicle of the Imaginary Island, bkz. Montpensier, Duchesse de.
Cicero, Marcus Tullius, *Letters to Atticus*, TALİHLİ ADALAR (2).
Cien años de soledad, bkz. García Márquez, Gabriel.
City of Dreadful Night, The, bkz. Thomson, James.
City of First Men, The, bkz. Champagne, Maurice
City of Frozen Fire, The, bkz. Wilkins, Vaughan.
City of Ice, The, bkz. Alperine, Paul.
City of Ladies, The, bkz. Pisan, Christine de.
City of Sand, The, bkz. Agraives, Jean d'.
City of Shadows, The, bkz. Groc, Léon.
City of Sleep, The, bkz. Barrère, Maurice.
City of the Idols, The, bkz. Chateau, Henri.
"City Under the Sea, The", bkz. Poe, Edgar Allan.
Clauzel, Raymond, *L'Ile des Femmes* (*Women's Island*), VENUSİA.
Clelia, bkz. Scudéry, Madeleine de.
Clemens, Samuel Langhorne, bkz. Twain, Mark.
Cline, Edward, *Million Dollar Legs*, KLOPSTOKYA.
Cockaigne Fable, The, bkz. Anonim, *Le Dit de Cocagne*.
Cocteau, Jean, *La Belle et La Bête* (*Beauty and the Beast*), CANAVAR'IN ŞATOSU.
Code de la nature, bkz. Morelly.
Code of Nature, The, bkz. Morelly.
Coğrafya, bkz. Strabon.
Coleridge, Samuel Taylor, *Kubla Khan, a Vision in a Dream* ["Kubilay Han"], ŞENGDU.
Collected Works of An-Ski, bkz. An-Ski.
Collodi, Carlo, *Le avventure di Pinocchio* [*Pinokyo*], HAMARAT ARILAR ADASI, OYUN KENT.
Comentarios reales que tratan del origen de los Incas, bkz. Garcilasso de la Vega.
Coming Race, The, bkz. Lytton, Lord.
"Commentariolus de Eudaemonensium Republica", bkz. Stiblinus, Gaspar.
Commonwealth of Oceana, The, bkz. Harington, James.
Commonwealth of Reason, The, bkz. Hodgson, William.
Compendium of Deities of the Three Religions, The, bkz. Anonim.
Complete Poems, The, bkz. Brontë, Emily Jane.
Complete Works of I.L. Peretz, The, bkz. Peretz, Isaac Lieb.
Comrade Mathieu, bkz. Du Laurens, Abbé.
Conception of a Sweet and Happy Kingdom, bkz. Lesconvel, Pierre de.
Connecticut Yankee in King Arthur's Court, A, bkz. Twain, Mark.
Connell, Richard, "The Most Dangerous Game", *Stories*, ZAROFF'UN ADASI.
Conquerors of Idols, The, bkz. Derennes, Charles.
Conquest of the Eternal, The, bkz. André, Dominique.
Conquête de L'Eternel, bkz. André, Dominique.
Constitution of Spensonia, The: A Country in Fairyland situated between Utopia and Oceana, bkz. Spence, Thomas.
Contes pour buveurs attardés, bkz. Tremblay, Michel.
Continuatio des abentheurlichen Simpticissimi oder Schluss desselben, bkz. Grimmelshausen, von.
Cooper, James Fenimore, *The Monikins*, SIÇRA ADALARI.
Cooper, Merian, ve Ernest Schoedsack, *King Kong*, KAFATASI ADASI.
Coral Island, The, bkz. Ballantyne, Robert Michael

Cortázar, Julio, "La isla a mediodia", *Todos los fuegos el fuego* ("The island at noon", *All Fires the Fire*), XİROS.
Count Robert of Paris, bkz. Scott, Sir Walter.
Country of the Blind, The, bkz Wells, H.G.
"Courtship of the Yonghy-Bonghy-Bò, The", bkz. Lear, Edward.
Coyer, Abbé Gabriel François, *A Discovery Of The Island Frivola: Or, The Frivolous Island*, HAVAİYAT.
Cram, Ralph Adams, *Walled Towns*, BEAULİEU.
Crichton, Michael, *Jurassic Park*, JURASSİC PARK.
Crock of Gold, The, bkz. Stephens, James.
Crotchet Castle, bkz. Peacock, Thomas Love.
Crystal Age, A, bkz. Hudson, W.H.
Crystal City, A, bkz. Brown, Alphonse.
Cuentos de Mogador, bkz. Ruy-Sánchez, Alberto.
Cuma ya da Pasifik Arafı, bkz. Tournier, Michel.
Curious Republic of Gondour, The, bkz. Twain, Mark.
Curious Travels of a Believer in the Brotherhood of Man, bkz. Anonim, *Voyage Curieux d'un Philadelphe.*

Ç

"Çan Kulesindeki Şeytan", bkz. Poe, Edgar Allan.
Çarmıh Yolunda, bkz. Bunyan, John.
"Çizmeli Kedi", bkz. Perrault, Charles.

D

Dalorto, Angelinus, *L'Isola Brazil* (*The Island Brazil*), BRAZİL.
Darkest Road, The, bkz. Kay, Guy Gavriel.
Dark Island, The, bkz. Sackville-West, Victoria.
Das Schloss, bkz. Kafka, Franz.
Daudet, Alphonse, *Lettres de mon moulin* [*Değirmenimden Mektuplar*], TRİNQUELAGE.
Daumal, René, *Le Mont Analogue* (*Mount Analogue*), ANALOG DAĞ, MAYMUN LİMANI.
Death of King Arthur, The, bkz. Anonim, *La Mort le Roi Artu.*
Decameron, bkz. Boccaccio, Giovanni.
Deeds and Opinions of Doctor Faustroll, bkz. Jarry, Alfred.
Define Adası, bkz. Stevenson, Robert Louis.
Defoe, Daniel, *The Life and Strange Adventures of Robinson Crusoe* [*Robinson Crusoe*], CRUSOE'NUN ADASI.
———, *The Farther Adventures of Robinson Crusoe*, CRUSOE'NUN ADASI.
———, A *New Voyage Round The World, By A Course never sailed before*, ALCA, ALTIN GÖL.
Değirmenimden Mektuplar, bkz. Daudet, Alphonse.
Deipnosophists, The, bkz. Athenaeus.
Delbruck, Georges, *Au pays de l'harmonie* (*In the Land of Harmony*), HARMONYA (2).
Deliverers of Their Country, The, bkz. Nesbit, Edith.
Dello scoprimento dell'Isole Frislandia, Eslanda, Engrovelanda, Estotilanda e Icaria, bkz. Marcolini, F.
Delmotte, Henry-Florent, *Voyage pittoresque et industriel dans le Paraguay-Roux et la Palingenesie Australe* (*Picturesque and industrious voyage in Paraguay-Roux and Southern Palingenesia*), UYGARLIK ADASI, VİTİ ADALARI.
De Mille, James, *A Strange Manuscript found in a Copper Cylinder*, KOSEKİN ÜLKESİ.
Démone en Lituanie, bkz. Guigonnat, Henri.
Demon in Lituania, bkz. Guigonnat, Henri.
Denevi, Marco, "¿El primer cuento de Kafka?", *Falsificaciones* ("Kafka's First Story?", *Falsifications*), ADALET SARAYI.
———, "La niña rosa", *Falsificaciones* ("The Pink Child", *Falsifications*), PEMBE SARAY.
"Denizdeki Kent", bkz. Poe, Edgar Allan.
"Deniz Kızı", bkz. Andersen, Hans Christian.
Denizler Altında Yirmi Bin Fersah, bkz. Verne, Jules.
Den lille Havfrue, bkz. Andersen, Hans Christian.
Der abenteuerliche Simphcissimus Teutsch, bkz. Grimmeishausen, von.
Der Alpenkonig und der Menschenfeind, bkz. Raimund, Ferdinand.
"Der Barometermacher auf der Zauberinsel", bkz. Raimund, Ferdinand.
Derennes, Charles, *Les Conquerants d'idoles* (*The Conquerors of Idols*), AGZCEAZİGULS.
———, *Le Peuple du Pôle* (*The People of the North Pole*), KUZEY KUTBU KRALLIĞI.
Der Fliegende Holländer, bkz. Wagner, Richard.
Der Freischütz, bkz. Kind, Johann Friedrich, ve Freiherr von Weber.
Der goldene Topf, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
Der Goldmacherdorf, bkz. Zschokke, Johann Heinrich Daniel.
Der Mir von Dschinnistan, bkz. May, Karl Friedrich.
Der Nordische Robinson, bkz. Fleischer, Johann Michael.
Der redliche Mann am Hofe, oder die Begebenheiten des Grafen von Rivera, bkz. Loen, Freiherr von.
"Der Runenberg", bkz. Tieck, Ludwig.
Der schweizerische Robinson, bkz. Wyss, Johann David.
Der Wohleingerichtete Staat Des bischer von vielen gesüshten aber nicht gefundenen Konigreicks Ophir, bkz. Anonim.
Dery, Tibor, *G.A. úr X.-ben* (*Mr. G.A. in the City of X*), X.
Description de l'Isle Formosa, bkz. Psalmanaazaar, George.
Description of Greece, bkz. Pausanias.
Description of Spensonia, A, bkz. Spence, Thomas.
Description of the Famous Kingdom of Macaria, A, bkz. Hartlib, Samuel.
Description of the recently discovered Island of Hermaphrodites, bkz. Artus, Thomas.
Description of the Republic of Christianopolis, bkz. Andreae, Johann Valentin.
Description on de L'isle des Hermaphrodites *nouvellement découverte*, bkz. Artus, Thomas.
Desfontaines, Abbé Pierre François Guyot, *Le Nouveau Gulliver, ou Voyage De Jean Gulliver, Fils Du Capitaine Gulliver* (*The New Gulliver, or Voyage of Jean Gulliver, son of Captain Gulliver*), BABİLARY, FİLOZOFLAR ADASI, FOOLLYK, GEOMETRİCİLER ADASI, HATİPLER ADASI, HEKİMLER ADASI,

KAMBUR ADASI, LETALİSPONS, MANOUHAM, MÜZİSYENLER ADASI, OBURLAR ADASI, TİLİBET.
Destiny, or Memoirs of Lord Kilmarnoff, bkz. D'Orville, André Guillaume Contant.
"Devil in the Belfry, The", bkz. Poe, Edgar Allan.
Devil's Elixir, The, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
Dhôtel, André, *Le Pays où l'on n'arrive jamais* (*The Land that is Never Reached*), ASLABURAYAVARAMAZSINÜLKESİ.
Dialogue both Pleasant and Pitiful, A, bkz. Bullein, William.
Dibdin, Charles, *Hannah Hewit; Or, The Female Crusoe*, HEWİT ADASI, YENİ BRİTANYA.
Diderot, Denis, *Les Bijoux indiscrets* (*The Indiscreet jewels*), BANZA, TERMOMETRE ADASI.
———, *Jacques le fataliste et son maitre* [*Kaderci Jacques ve Efendisi*], ADSIZ ŞATO.
Die Abderiten, bkz. Wieland, Christoph Martın.
Die andere Seite: Ein phantastischer Roman, bkz. Kubin, Alfred.
Die Bergwerke zu Falun, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
Die Elixiere des Teufels, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
"Die gefesselte Phantasie", bkz. Raimund, Ferdinand.
Die Heiden von Kummerow, bkz. Welk, Ehm.
Die Insel der grossen Mutter oder das Wunder von lie des Dames. Eine Geschichte aus dem utopischen Archipelagus, bkz. Hauptmann, Gerhart
Die Inseln der Weisheit. Geschichte einer abenteuerlichen Entdeckungsfahrt, bkz. Moszkowski, Alexander.
"Die Lorelei", bkz. Heine, Heinrich.
Die Regentrude, bkz. Storm, Theodor.
Die Reise nach Portiuncula, bkz. Andres, Stefan.
Die Schildburger, bkz. Kästner, Erich.
Die unendliche Geschichte, bkz. Ende, Michael.
Die Zauberflote, bkz. Mozart, Wolfgang Amadeus, ve Emanuel Schikaneder.
Diğer Taraf, bkz. Kubin, Alfred.
Diodorus Siculus, *The Library of History*, PA-ANCH, THULE.
Discoverie of the lovlie, rich and beautiful Empyre of Guiana, The, bkz. Raleigh, Sir Walter.
Discovery of the Cantahar Empire, The, bkz. Varennes de Mondasse, De.
Discovery Of The Island Frivola, A: Or, The Frivolous Island, bkz. Coyer, Abbé.
Discovery of the Islands, bkz. Marcolini, F.
Discovery of the Southern Lands, bkz. Restif de la Bretonne.
Disentanglers, The, bkz. Lang, Andrew.
Diverse History, bkz. Aelianus, Claudius.
Doctor Dolittle and the Secret Lake, bkz. Lofting, Hugh.
Doctor Dolittle's Post Office, bkz. Lofting, Hugh.
Dr. Ox'un Deneyi, bkz. Verne, Jules.
Dodgson, Charles Lutwidge, bkz. Carroll, Lewis.
Doktor Moreau'nun Adası, bkz. Wells, H.G.
Domain of Arnheim, The, bkz. Poe, Edgar Allan.
Dong with a Luminous Nose, The, bkz. Lear, Edward.
Doni, Anton Francesco, *I Mondi* (*The Worlds*), MONDO NUOVO.
Don Quijote, bkz. Cervantes.
"Door in the Wall, The", bkz. Wells, H.G.
Dorothy and the Wizard in Oz, bkz. Baum, L. Frank.
D'Orville, André Guillaume Contant, *La Destinée Ou Mémoires Du Lord Kilmarnoff* (*Destiny, or Memoirs of Lord Kilmarnoff*), KIZILDERİLİ ADASI, LEARDİNG'İN ADASI.
Dostoyevski, Fyodor Mihailoviç, *Besy* [*Ecinniler*], PAUK.
Douglas, Norman, *South Wind*, BAMPOPO, CROTALOPHOBOİ ÜLKESİ, NEPENTHE.
Doyle, Sir Arthur Conan, "The Adventure of the Creeping Man", *The Case Book of Sherlock Holmes*, CAMFORD.
———, "The Adventure of the Lion's Mane", *The Case Book of Sherlock Holmes* [*Aslan Yelesi*], FULWORTH.
———, "The Five Orange Pips", *The Adventures of Sherlock Holmes* [*Beş Portakal Çekirdeği*], UFFA.
———, *The Hound of the Baskervilles* [*Baskerville'lerin Köpeği*; *Baskerville Tazısı*], BASKERVİLLE KONAĞI.
———, *The Lost World* [*Kayıp Dünya*], MAPLE WHITE ÜLKESİ.
———, *The Maracot Deep*, ATLANTIS.
———, *When the World Screamed*, CHALLENGER DÜZLÜĞÜ
"Döngüsel Yıkıntılar", bkz. Borges, Jorge Luis.
Dracula, bkz. Stoker, Bram.
Dralsé de Grandpierre [?], *Relation De Divers Voyages Faits dans L'Afrique, dans l'Amerique, & aux indes Occidentals* (*Chronicle of several voyages in Africa, America and to the West Indies*), İsle de la PİERRE BLANCHE.
"Dream-Quest of Unknown Kadath, The", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Dubois-Fontanelle, Jean Gaspard, *Aventures Philosophiques* (*Philosophical Adventures*), LEONARD'IN TOPRAKLARI, TEK GÖZLÜLER KRALLIĞI.
Duck Soup, bkz. McCarey, Leo.
Ducray-Duminil, François Guillaume, *Lolotte Et Fanfan, Ou Les Aventures De Deux Enfans Abandonnés Dans Une Isle Déserte* (*Lolotte and Fanfan, or the Adventures of two children abandoned on a desert island*), SAN VERRADO, YAMYAM ADASI.
Duemila leghe sotto l'America, bkz. Salgari, Emilio.
Duhamel, Georges, *Le dernier voyage de Candide* (*Candide's Last Voyage*), AUSPASİA.
———, *Lettres d'Auspasie* (*Letters from Auspasia*), AUSPASİA.
Du Laurens, Abbé H.L , *Le Compère Mathieu* (*Comrade Mathieu*), KEÇİYE TAPANLAR ÜLKESİ.
Dumas, Alexandre (*père*), *Histoire d'un casse-noisette* [*Fındıkkıran*], BEBEKLER ÜLKESİ.
Dunning, George, *Yellow Submarine* [*Sarı Denizaltı*], PEPPERÜLKESİ
"Dunwich Dehşeti", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
"Dunwich Horror, The", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Duperron de Castera, Louis Adrien, *Le Theatre Des Passions Et De La Fortune Ou Les Avantures Surprenantes de Rosamidor & de Theoglaphire* (*Theatre of Fortune and Passion, or The surprising*

adventures of Rosamidor and Theoglaphire), FERİSLAND, GENOTYA, JİNOPİREA, NEOPYA ADASI, PANDOKLİA, XİMEQUE.
Duplessis, Chevalier Pierre, *Mémoires De Sir George Wollap* (*Memoirs of Sir George Wollap*) KAYALIK ADA, MARBOTİKİN DULDA, RONDİSLE, YENİ BRITANYA.
"Duvardaki Kapı", bkz. Wells, H.G.
"Duvarların İçindeki Sıçanlar", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Dünyanın Merkezine Seyahat, bkz. Verne, Jules.

E

Earthly Paradise, The, A Poem, bkz. Morris, William.
Ecinniler, bkz. Dostoyevski, Fyodor Mihailoviç.
Eco, Umberto, *Il Nome della rosa* [*Gülün Adı*], MANASTIR.
———, *La isola del giorno primo* [*Önceki Günün Adası*], ÖNCEKİ GÜNÜN ADASI.
Ecuador, bkz. Michaux, Henri.
Eddison, E.R., *A Fish Dinner in Memison*, ARGYANNA, FİNGİSWOLD, LAİMAK, MEMİSON, MESZRİA, REREK, RİALMAR, ZAYANA.
———, *The Mezentian Gate*, AKKAMA, ARGYANNA, FİNGİSWOLD, LAİMAK, MEMİSON, MESZRİA, REREK, RİALMAR, SESTOLA, ZAYANA.
———, *Mistress of Mistresses, A Vision of Zimiamvia*, AKKAMA, ARGYANNA, FİNGİSWOLD, LAİMAK, MEMİSON, MESZRİA, REREK, RİALMAR, SESTOLA, ZAYANA.
Eirik's Saga, bkz. Anonim.
Elementals: Stories of Fire and Ice, bkz. Byatt, A.S.
"El informe de Brodie", bkz. Borges, Jorge Luis.
El ingenioso hidalgo Don Quijote de La Mancha, bkz. Cervantes.
"El Inmortal", bkz. Borges, Jorge Luis.
Eliot, T.S., *The Family Reunion*, HARİKALAR DİYARI.
"El mar del tiempo perdido", bkz. García Márquez, Gabriel.
"El monte de las ánimas", bkz. Becquer, Gustavo Adolfo.
El perjurio de la nieve, bkz. Casares, Adolfo Bioy.
"¿El primer cuento de Kafka?", bkz. Denevi, Marco.
"El Sur", bkz. Borges, Jorge Luis.
"El Zahir", bkz. Borges, Jorge Luis.
Emerald City of Oz, The, bkz. Baum, L. Frank.
Empire of the Zaziris, The, bkz. Tiphaigne de la Roche.
Enchanted Castle, The, bkz. Nesbit, Edith.
Ende, Michael, *Die unendliche Geschichte* [*Bitmeyecek Öykü*], FANTAZYA.
England, George Allan, *The Flying Legion*, CENNETİ ŞEHR.
England, England, bkz. Barnes, Julian.
English Philosopher, The, bkz. Prévost, Abbé.
En los labios del agua, bkz. Ruy-Sanchez, Alberto.
Ensaio sobre a cegueira, bkz. Saramago, José.
En Uzak Kıyı, bkz. Le Guin, Ursula K.
Erewhon, bkz. Butler, Samuel.
Erewhon Revisited, bkz. Butler, Samuel.
Escamez, Jose Munoz, *La Ciudad de los Suicidas* (*Suicide City*), İNTİHAR ŞEHRİ.
Esrarengiz Ada, bkz. Verne, Jules.
Essai sur l'histoire generate et sur les moeurs et l'esprit des nations depuis Charlemagne jusqu'a nos jours, bkz. Voltaire.
Essay on General History, bkz. Voltaire.
Etidorhpa or the End of the Earth, bkz. Lloyd, John Uri.
Euphonie, on la ville musicale, bkz. Berlioz, Hector
Evans, Ambrose [?], *The Adventures, and Surprizing Deliverances, of James Dubourdieu, And His Wife*, CENNET ADASI, VENDCHURCH'ÜN ADASI.
Expiation City, bkz. Ballanches, P.S.
Explorers of the Deep, bkz. Champagne, Maurice.

F

Fables choisies, mises en vers, bkz. La Fontaine, Jean de.
"Facts in the Case of Mr. Valdemar, The", bkz. Poe, Edgar Allan.
Family Reunion, The, bkz. Eliot, T.S.
Farther Adventures of Robinson Crusoe, The, bkz. Defoe, Daniel.
Farthest Shore, The, bkz. Le Guin, Ursula K.
Fellowship of the Ring, The, bkz. Tolkien, J.R.R.
Female American, The; Or The Adventures of Unca Eliza Winkfield, bkz. Winkfield, Unca Eliza.
Fernay, Roger, ve Kurt Weill, "Youkali: Tango Habanera", YOUKALİ.
Ferry, Jean, *L'Afrique des impressions* (*Africa of Impressions*), PONUKÉLE- DRELCHKAFF.
Féval, Paul, *La Ville vampire* (*The Vampire City*), SELENE
Fırtına, bkz. Shakespeare, William.
Fiabe italiane, bkz. Calvino, Italo.
Fifth and last book of the deeds and sayings of the good Pantagruel, The, bkz. Rabelais, François.
Figures of Earth. A Comedy of Appearances, bkz. Cabell, James Branch.
Findley, Timothy, *Not Wanted on the Voyage*, NUH'UN DİYARI.
Firbank, Ronald, *Prancing Nigger*, TACARİGUA.
Fish Dinner in Memison, A, bkz. Eddison, E.R.
Five Children and It, bkz. Nesbit, Edith.
"Five Orange Pips, The", bkz. Doyle, Sir Arthur Conan.
Flatland, bkz. Abbott, Edwin A
Flaubert, Gustave, *La Tentation de Saint Antoine* (*The Temptation of Saint Anthony*), ARİMASPEYA ÜLKESİ, BASİLİSK ÜLKESİ.
Fleischer, Johann Michael, *Der Nordische Robinson* (*The Northern Robinson*), FERDİNAND'IN ADASI.
Flight to Egypt, The, bkz. Jullian, Philippe.
Floating Island, The, bkz. Careless, Frank.
Flying Legion, The, bkz. England, George Allan.
Flying Train, The, bkz. Salgari, Emilio.
Foigny, Gabriel, *Les Aventures De Jacques Sadeur Dans La Découverte Et Le Voyage De La Terre Australe* (*The Adventures of Jacques Sadeur during the voyage to and the discovery of the Southern Lands*), TERRE AUSTRALE.

Fortunate Islands, The, bkz. Moutonnet de Clairfons.
Fourier, Charles, *Le Nouveau Monde Amoureux* (*The New World of Love*), HARMONYA (1).
———, *Le Nouveau Monde Industriel et Societaire* (*The New Communitarian and Industrial World*), HARMONYA (1).
———, *Theorie des Quatre Mouvements* (*Theory of the Four Movements*), HARMONYA (1).
———, *Traite de l'Association Domestique Agricole* (*Treatise on the Domestic Agricultural Association*), HARMONYA (1).
Fourth book of the deeds and sayings of the good Pantagruel, bkz. Rabelais, François.
France, Anatole, *L'Ile des pingouins* [*Penguenler Adası*], ALCA.
Fraser, George MacDonald, *Royal Flash*, STRACKENZ.
Freeland, bkz. Hertzka, Dr. Theodor.
"Free-shooter", The, bkz. Kind, Friedrich, ve Freiherr von Weber.
Freiland, bkz. Hertzka, Dr. Theodor.
French Adventurer, The, bkz. Lesuire, Robert-Martin.
French Manuscript, The, bkz. Ray, Jean.
Frisch, Max, *Andorra*, ANDORRA.
Frost, bkz. Bernhard, Thomas.

G

Gadda, Carlo Emilio, "La cognizione del dolore", *Letteratura* ("The Knowledge of Pain", *Literature*), MARADAGAL.
Gaddis, Vincent, *Invisible Horizons*, MAYDA.
Gaiman, Neil, *Neverwhere*, HİÇBİRYER.
Gamow, George, *Mr. Tompkins inside Himself, Adventures in the New Biology*, RÜYALAR GÖLÜ.
Gannet, Ruth Stiles, *My Father's Dragon*, YABANIL ADA.
García Márquez, Gabriel, *Cien años de soledad* [*Yüz Yıllık Yalnızlık*], MACONDO.
———, "El Mar del tiempo perdido", *La increible y triste historia de la cándida Erendira y de su abuela desalmada* ["Yitirilmiş Zamanların Denizi", *İyi Kalpli Erendira ile İnsafsız Büyükannesinin İnanılmaz ve Acıklı Öyküsü*], KAYIP ZAMAN.
Garcilasso de la Vega, El Inca (Gómez Suárez de Figueroa), *Comentarios reales que tratan del origen de los Incas* (*Royal and truthful commentaries on the origin of the Incas*), EL DORADO.
Garden of Marvels, bkz. Liu Ching-Shu.
Gargantua, bkz. Rabelais, François.
Garner, Alan, *The Weirdstone of Brisingamen*, ALDERLEY SIRTI, ALTINTAŞ, FUNDİNELVE, SVARTMOOT MAĞARASI.
G.A. úr X.-ben, bkz. Dery, Tibor.
Gedakht, bkz. Nister, Der.
Geoffrey of Monmouth, bkz. Monmouth, Geoffrey of.
Geography, bkz. Ptolemaios.
Gesamelte Shriften, bkz. An-Ski.
Gestes et Opinions du Docteur Faustroll, Pataphysicien, bkz. Jarry, Alfred.
Gilbert, Claude, *Histoire de Calejava* (*History of Calejava*), CALEJAVA.
Gilbert, Sir William Schwenck, ve Sir Arthur Sullivan, *The Mikado*, TİTİPU.
———, *Utopia Limited*, ZARA'NIN KRALLIĞI.
Gilman, Charlotte Perkins, *Herland*, HERLAND.
Giphantie, bkz. Tıphaigne de la Roche.
Glazewijn en het Schaakschandaal, bkz. Hulshof, Paul, ve Robert Vincent Schipper.
Goddess of Atvatabar, The, being the History of the Discovery of the Interior World and Conquest of Atvatabar, bkz. Bradshaw, William R.
Golden Flowerpot, The, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
Golding, William, *Lord of the Flies* [*Sineklerin Tanrısı*], SİNEKLERİN TANRISI'NIN ADASI.
Gómez Suárez de Figueroa, bkz. Garcilasso de la Vega.
Gormenghast, bkz. Peake, Mervyn.
Gothic War, The, bkz. Procopius.
Gott, Samuel, *Novae Solymae libri sex* (*The Six Books of Nova Solyma*), NOVA SOLYMA, PHİLOMELA'NIN KRALLIĞI.
"Gölge: Bir Mesel", bkz. Poe, Edgar Allan.
Görünmez Kentler, bkz. Calvino, Italo.
Graal Flibuste, bkz. Pinget, Robert.
Gracq, Julien, *Le Rivage des Syrtes* [*Sirte Kıyısı*], FARGESTAN, ORSENNA, VEZZANO
Graham, Mrs. E.S., *Voyage to Locuta; A Fragment by Lemuel Gulliver Junior*, LOCUTA.
Grahame, Kenneth, *The Wind in the Willows* [*Söğütlükte Rüzgâr*], KÖSTEBEK BURNU, KURBAĞA KONAĞI, NEHİR KIYISI, YABANIL ORMAN.
Grains et Issues, bkz. Tzara, Tristan.
Grave, Jean, *Terre Libre* (*Free Land*), TERRE LİBRE.
Great Secret, The, bkz. Barjavel, Rene.
Green Child, The, bkz. Read, Herbert.
Greene, Graham, "Under the Garden", *A Sense of Reality*, WİNTON GÖLETİ.
Grimm, Jakob ve Wilhelm, *Kinder- und Hausmarchen* [*Grımm Masalları*], UYUYAN GÜZEL'İN ŞATOSU.
Grimmelshausen, Johann Hans Jakob Christoffel von, *Continuatio des abentheurlichen Simplicissimi oder Schluss desselben* (*Sequel to the Adventurous Simplicissimus or Conclusion of the Same*), CENTRUM TERRAE, MUMMELSEE.
———, *Der abenteuerliche Simplicissimus Teutsch* (*The Adventurous Simplicissimus Teutsch*), CENTRUM TERRAE, MUMMELSEE.
Grimm Masalları, bkz. Grimm, Jakob ve Wilhelm.
Grivel, Guillaume, *L'Isle inconnue, ou Mémoires du chevalier de Gastines* (*The Unknown Island, or Memoirs of the Chevalier de Gastines*), MEÇHUL ADA.
Groc, Léon, *La Cité des tenebres* (*The City of Shadows*), GÖLGELER ŞEHRİ.
Guevara, Antonio de, *Libro llamado Relox de los Príncipes, en el cual va encorporado el muy famoso libro de Marco Aurelio* (*Book called The Hourglass of Princes in which is included the very famous book of Marcus Aurelius*), GARAMANTİ ÜLKESİ.
Guigonnat, Henri, *Démone en Lituanie* (*Demon in Lituania*), LİTVANYA.
Gulliver'in Gezileri, bkz. Swift, Jonathan.
Guyot, Charles, *La Légende de la ville d'Ys d'après les*

anciens textes (*The Legend of the city of Ys according to ancient texts*), YS.
Gülün Adı, bkz. Eco, Umberto.
Güneş Ülkesi, bkz Campanella, Tomaso.
"Güney", bkz. Borges, Jorge Luis.
Gürsel, Nedim, "Yazılmamış Kitaplar Mezarlığı Zincirli Kuyu", *Sorguda*, YAZILMAMIŞ KİTAPLAR MEZARLIĞI.
Gynographers, The, bkz. Restif de la Bretonne.

H

Hac Yolunda. Bu Dünyadan Öteki Dünyaya, bkz. Bunyan, John.
Haggard, Henry Rider, *Allan Quatermain*, MİLOSİS, ZUVENDİS.
———, *Ayesha. The Return of She*, HES, KALOON.
———, *King Solomon's Mines*, HAZRETİ SÜLEYMAN'IN HAZİNELERİ, KUKUANA ÜLKESİ.
———, *The People of the Mist*, SİS HALKI ÜLKESİ.
———, *She* [*Âyişe*], KOR.
———, *When the World Shook, Being an Account of the Great Adventure of Bastin, Bickley and Arbuthnot*, OROFENA.
Hall, Joseph, *Mundus alter et idem, sive Terra Australis ante hoc semper incognita*, YENİ GİNYA.
———, *Utopiae, Pars II. Mundus alter et idem. Die heutige neue alte Welt*, YENİ GİNYA.
Handel, George Friederic, ve A. Marchi, *Alcina*, ALCİNA'NIN ADASI.
Hannah Hewit; Or, The Female Crusoe, bkz. Dibdin, Charles.
Happy Prince and Other Tales, The, bkz. Wilde, Oscar.
Hardenberg, Friedrich von, bkz. Novalis.
Harington, James, *The Commonwealth of Oceana*, OCEANA (1).
Haroun and the Sea of Stories, bkz. Rushdie, Salman.
Harun ve Öyküler Denizi, bkz. Rushdie, Salman.
Harry Potter and the Chamber of Secrets, bkz. Rowling J.K.
Harry Potter and the Philosopher's Stone (ABD: *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*), bkz. Rowling, J.K.
Harry Potter ve Felsefe Taşı, bkz. Rowling, J.K.
Harry Potter ve Sırlar Odası, bkz. Rowling J.K.
Hartlib, Samuel, *A Description of the Famous Kingdom of Macaria*, MACARİA.
Hauff, Wilhelm, *Marchenalmanach*, HAYALGÜCÜ.
"Haunted Island, A", bkz. Blackwood, Algernon.
"Haunter of the Dark, The", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Hauptmann, Gerhart, *Die Insel der grossen Mutter oder das Wunder von lie des Dames. Eine Geschichte aus dem utopischen Archipelagus* (*The Island of the Great Mother, A Story from the Utopian Archipelago*), BÜYÜK ANNE ADASI.
Hausa Superstitions and Customs, bkz Tremearne, A.J.N.
Hawkins, Anthony Hope, bkz. Hope, Anthony.
Haywood, Eliza Fowler, *Philidore and Placentia: Or, L'Amour trop Delicat* (*Philidore and Placentia: or, A too delicate love*), LİPERDA.
Heart of Princess Osra, The, bkz. Hope, Anthony.
Heathen of Kummerow, The, bkz. Welk, Ehm.
Heine, Heinrich, "Die Lorelei", *Buch der Lieder* ["Lorelei", *Şarkılar Kitabı*], SİRENLER ADASI.
Heinrich of Ofterdingen, bkz. Novalis.
Heinrich von Ofterdingen, bkz. Novalis.
Hell House, bkz. Matheson, Richard.
Herland, bkz. Gilman, Charlotte Perkins.
Hermit, The: Or, the Unparalleled Sufferings And Surprising Adventures of Mr. Philip Quarll, bkz. Longueville, Peter.
Herodotos, *Herodot Tarihi*, ARİMASPEYA ÜLKESİ.
Hertzka, Dr. Theodor, *Freiland*, ÖZGÜRÜLKE.
High King, The, bkz. Alexander, Lloyd.
High Place, The. A Comedy of Disenchantment, bkz. Cabell, James Branch.
Hilton, James. *Lost Horizon*, SHANGRİ-LA.
His Royal Highness, bkz. Mann, Thomas.
Histoire de Calejava, bkz. Gilbert, Claude.
Histoire de saint Louis, bkz. Joinville, Sire de.
Histoire Des Galligenes, Ou Mémoires De Duncan, bkz. Tiphaigne de la Roche.
Histoire des Sevarambes, peuples qui habitent une partie du troiseme continent, communement appele la terre Australe, bkz. Veiras, Denis.
Histoire du grand et admirable royaume d'Antangil, bkz. Moulin, Joachim du.
Histoire d'un casse-noisette, bkz. Dumas, Alexandre (*père*).
Histoire du roi Kaboul 1er et du marmiton Gauwain, bkz. Jacob, Max.
Histoire ou Police du royaume de Gala, bkz. Brancas-Villeneuve.
Historia Regum Britanniae, bkz. Monmouth, Geoffrey of.
History of Autonous, The, bkz. Anonim.
History of Calejava, bkz. Moulin, Joachim du.
History of Campriano the Peasant, bkz. Anonim, *Storia del Campriano contadino.*
History of Saint Louis, The, bkz. Joinville, Sire de.
History of the Britons, The, bkz. Anonim.
History of the Galligenians, bkz. Tiphaigne de la Roche.
History of the great and admirable Kingdom of Antangil, bkz. Moulin, Joachim du.
History of the Kings of Britain, bkz. Monmouth, Geoffrey of.
History of the Sevarambes, bkz. Veiras, Denis.
"History of the Seven Families of the Lake Pipple-popple, The", bkz. Lear, Edward.
History or Administration of the Kingdom of Gala, bkz. Brancas-Villeneuve.
Hobbit, Oradaydık ve Şimdi Buradayız, bkz. Tolkien, J.R.R
Hobbit, The, or There and Back Again, bkz. Tolkien, J.R.R.
Hodgson, William, *The Commonwealth of Reason by William Hodgson now confined in the Prison of Newgate, London, for Sedition*, MANTIK MİLLETLER TOPLULUĞU.
Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus, *Der goldene Topf* (*The Golden Flowerpot*), BÜYÜK DÜKALIK.
———, *Die Bergwerke zu Falun* (*The Mines of Falun*), FALUN
———, *Die Elixiere des Teufels* (*The Devil's Elixir*), BÜYÜK DÜKALIK

———, *Klein Zaches genannt Zinnober* (*Little Zaches Surnamed Zinnober*), BÜYÜK DÜKALIK.
———, *Lebensansichten des Katers Murr* (*Kater Murr, the Educated Cat*), BÜYÜK DÜKALIK.
———, *Prinzessin Brambilla – Ein Capriccio nach J. Callot* (*Princess Brambilla*), BÜYÜK DÜKALIK.
Holberg, Baron Ludvig, *Nicolai Klimii Iter Subterraneum* (*Nicholas Klimius' underground journey*), NAZAR.
Holmesby, John, *The Voyages, Travels, And Wonderful Discoveries of Capt. John Holmesby*, NİMPATAN.
Homeros, *Odysseia*, AİAİE, AİOLOS, ÇARPIŞAN KAYALAR, KİKLOPLAR ADASI, LOTUS YİYENLER ADASI, OGYGİE, SİRENLER ADASI, SKYLLA VE KHARYBDİS, TALİHLİ ADALAR (2), TELEPİLUS LAİSTRYGONYA.
Hood, Tom, *Petsetilla's Posy*, APHANİA, NEXDOREA.
Hope, Anthony (Anthony Hope Hawkins), *The Heart of Princess Osra*, RURİTANİA, ZENDA.
———, *The Prisoner of Zenda*, RURİTANİA, ZENDA.
———, *Rupert of Hentzau*, RURİTANİA, ZENDA.
———, *Sophy of Kravonia*, KRAVONİA, SLAVNA.
Horse and His Boy, The, bkz. Lewis, C.S.
"Horses of Abdera, The", bkz. Lugones, Leopoldo.
Hound of the Baskervilles, The, bkz. Doyle, Sir Arthur Conan.
House of Games, The, bkz. Sorel, Charles,
Howells, William Dean, *Through the Eye of the Needle*, ALTRURİA.
———, *A Traveller from Altruria*, ALTRURİA.
How to succeed, bkz. Verville, Béroualde de.
Hudson, W.H., *A Crystal Age*, CORADİNE.
Hugo, Victor, "La Ville disparue", *La Légende des siècles* ("The Underwater City", *The Story of the Centuries*), YOKOLMUŞ.
Hulshof, Paul, ve Robert Vincent Schipper, *Glazewijn en het schaakschandaal* (*The Quest for the Missing Queen*), ANAHTAR ORMANI.
Hunting of the Snark, The, bkz. Carroll, Lewis.
Hurlubleu, Grand Manifafa d'Hurlubière, bkz. Nodier, Charles.
Huxley, Aldous, *Island* [*Ada*], PALA, RENDANG.
Hygeia, a City of Health, bkz. Richardson, Sir Benjamin Ward.
Hymnen, bkz. Stockhausen, Karlheinz.

İ

İbsen, Henrik, *Peer Gynt*, TROL KRALLIĞI.
Icosameron, bkz. Casanova di Seingalt.
Idee D'Un Regne Doux Et Heureux, Ou Relation Du Voyage du Prince de Montberaud dans l'Ile de Naudely, bkz. Lesconvel, Pierre de.
Idylls of the King, The, bkz. Tennyson, Alfred, Lord
İki Kule, bkz. Tolkien, J.R.R.
Il deserto dei Tartari, bkz. Buzzati, Dino.
Illuminations, bkz. Rimbaud, Arthur.
Il Milione, bkz. Polo, Marco.
Il Nome della rosa, bkz. Eco, Umberto.
Il treno volante, bkz. Salgari, Emilio.
Il tunnel sottomarino, bkz. Motta, Luigi.
"Imagination in Chains, The", bkz. Raimund, Ferdinand.
I misteri della Jungla Nera, bkz. Salgarı, Emilio.
Immerman, Karl, *Tulifäntchen*, MİCROMONA.
I Mondi, bkz. Doni, Anton Francesco.
Impressions d'Afrique, bkz. Roussel, Raymond.
İnanlı'nın Yolculuğu, bkz. Bunyan, John.
I naviganti della Meloria, bkz. Salgari, Emilio.
Incredible Adventure of the Barsac Mission, The, bkz. Verne, Jules.
In der Strafkolonie, bkz. Kafka, Franz.
Indian Mission in Europe, An, bkz. Alveydre, Saint-Yves d'.
Indiscreet Jewels, The, bkz. Diderot, Denis.
İngiltere İngiltere'ye Karşı, bkz. Barnes, Julian.
"Innsmouth Üzerindeki Gölge", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Institution del prencipe cristiano, bkz. Roseo, Mambrino.
Institutions of the Christian Prince, bkz Roseo, Mambrino.
In the Land of Harmony, bkz. Delbruck, Georges.
Introduction to the History of Great Britain and Ireland, An, bkz. Macpherson, James.
"Introductory· On Gargoyles", bkz. Chesterton, G.K.
Invasion of the Sea, The, bkz. Verne, Jules.
Inventorum Natura, bkz. Plinius, Yaşlı.
Investigation of Gondal, An, bkz. Paden, W.D.
Invisible Horizons, bkz. Gaddis, Vincent.
In Watermelon Sugar, bkz. Brautigan, Richard.
Iran, bkz. Anhar, Hirmiz bar.
Iron Mask, The, bkz. Mouhy, Charles Fieux de.
Irving, Washington, *The Alhambra*, MAYDA.
———, "The Legend of Sleepy Hollow", *The Sketch Book of Geoffrey Crayon, Gent.* [*Uykulu Kuytu Menkıbesi*], UYKULU KUYTU.
———, "Rip Van Winkle", *The Sketch Book of Geoffrey Crayon, Gent.* [*Rip Van Winkle*], RİP VAN WİNKLE'IN KÖYÜ.
Island, bkz. Huxley, Aldous.
"Island at noon, The", bkz. Cortázar, Julio.
Island Brazil, The, bkz. Dalorto, Angelinus.
Islandia, bkz. Wright, Austin Tappan.
Island of Captain Sparrow, The, bkz. Wright, S. Fowler.
Island of Doctor Moreau, The, bkz. Wells, H.G.
Island of Green Sand, The, bkz. Vallery, Tancrède.
Island of Happiness, The, bkz. Beauharnais, Fanny de.
Island of Philosophers, The, bkz. Balthazard, Abbé.
"Island of the Fay, The", bkz. Poe, Edgar Allan.
Island of the Great Mother, The, bkz. Hauptmann, Gerhart.
Island of the Nine Whirlpools, The, bkz. Nesbit, Edith.
Island of the Red Virgins, The, bkz. Iperine, Paul.
Islar, The, or Islandia Today – A Narrative of Lang III, bkz. Saxton, Mark.
Isles of Wisdom, The, bkz. Moszkowski, Alexander.
İstoriya odnogo gorodu, bkz. Saltikov-Şçedrin.
İsviçreli Robensonlar, bkz. Wyss, Johann David.
Italian Fables, bkz. Calvino, Italo.
Itinerary from Parhan, bkz. Bromberger, Dominique.
"Ivans, The", bkz. Zamyatin, Yevgeni İvanoviç.
"Ivany", bkz. Zamyatin, Yevgeni İvanoviç.

J

Jacob, Max, *Histoire de roi Kaboul 1^er^ et du marmiton Gauwain* (*The Story of King Kaboul I and of Gauwain the Scullion*), BALBRİGİA VE BOULOULABASSİA BİRLEŞİK CUMHURİYETİ.

Jacques le fataliste et son maître, bkz. Diderot, Denis.

Jansson, Tove, *Kuinkas sitten kävikään* (*Whatever Happened Next?*), DADDY JONES'UN KRALLIĞI, MOOMİN ÜLKESİ.

———, *Muumilaakson marraskuu* (*Moomin Valley in November*), MOOMİN ÜLKESİ.

———, *Muumipapan urotyöt* (*Moominpapa's Heroism*), MOOMİNPAPA'NIN ADASI, MOOMİN ÜLKESİ, YALNIZ ADA

———, *Muumipappa merellä* (*Moominpapa at Sea*), MOOMİNPAPA'NIN ADASI.

———, *Muumipeikko ja pyrstötähti* (*Moomintroll and the Shooting Star*), MOOMİN ÜLKESİ.

———, *Taikatalvi* (*Moominland Midwinter*), MOOMİN ÜLKESİ.

———, *Taikurin hattu* (*The Magician's Hat*), MOOMİN ÜLKESİ, YALNIZ ADA.

———, *Vaarallinen juhannus* (*Moominsummer Madness*), MOOMİN ÜLKESİ.

Jarry, Alfred, *Gestes et Opinions du Docteur Faustroll, Pataphysicien, Roman Néo-Scientifique* [*Patafizikçi Doktor Faustroll'un Davranış ve Görüşleri, Yeni-Bilimsel Roman*], BRAN ADASI, CYRİL ADASI, DANTELÜLKE, HER, MİS KOKULU ADA, MÜZİKAL ADA, PTYX ADASI, ŞEKİLSİZ ADA.

Jcosameron Ou Histoire D'Eouard, Et D'Elisabeth qui passèrent quatre vingts un ans chez les Mégamicres habitans aborigènes du Protocosme, bkz. Casanova di Seingalt.

Jean Paul (Johann Paul Friedrich Richter), *Leben des vergnügten Schulmeisterlein Maria Wuz in Auenthal* (*Life of the Cheerful Schoolmaster Maria Wuz in Auenthal*), AUENTHAL.

———, *Titan*, LİLAR, PESTİTZ, TARTARUS.

Joinville, Jean, Sire de, *Histoire de saint Louis* (*The History of Saint Louis*), HARİKA NEHİR.

Journey to the Underground World, bkz. Carter, Lin.

Joyce, James, *Ulysses* [*Ulysses*], SİRENLER ADASI.

Julian, Philippe, *La Fuite en Egypte* (*The Flight to Egypt*), İCİ.

Jünger, Ernst, *Auf den Marmorklippen* (*On the Marble Cliffs*), ALTA PLANA, BÜYÜK MARİNA, CAMPAGNA, MARMORKLİPPEN, MORİTANYA, TEUTOBURGER ORMANI.

Jungle Girl, The, bkz. Burroughs, Edgar Rice.

Jurassic Park, bkz. Crichton, Michael.

Jurgen, A Comedy of Justice, bkz. Cabel, James Branch.

Juster, Norton, *The Phantom Tollbooth*, CEHALET DAĞLARI, DURGUNLAR, GÖRME ORMANI, HİKMET KRALLIĞI, SAYIKENT, SES VADİSİ, SÖZLÜKKENT.

K

Kaderci Jacques ve Efendisi, bkz. Diderot, Denis.

Kafka, Franz, *Amerika* [*Amerika*], OKLAHOMA DOĞA TİYATROSU.

———, *Das Schloss* [*Şato*], ŞATO.

———, *In der Strafkolonie* [*Ceza Sömürgesi*], CEZA SÖMÜRGESİ.

"Kafka's First Story?", bkz. Denevi, Marco.

Kahanovitch, Pinhas, bkz. Nister, Der.

Kaptan Hatteras'ın Maceraları, bkz. Verne, Jules.

"Karanlığın Hayaleti", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.

Karaağaçlar Kralı, bkz. Tournier, Michel.

Karinthy, Frigyes, *Capillaria*, CAPİLLARİA.

"Karlar Kraliçesi", bkz. Andersen, Hans Christian.

Karpatlar Şatosu, bkz. Verne, Jules.

Karpuz Şekerinde, bkz. Brautıgan, Richard.

Kästner, Erich, *Die Schildbürger* (*Schilda*), SCHİLDA.

Kater Murr, the Educated Cat, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.

Kay, Guy Gavriel, *The Darkest Road*, FİONAVAR.

———, *The Summer Tree*, FİONAVAR.

———, *The Wandering Fire*, FİONAVAR.

Kayıp Dünya, bkz. Doyle, Sir Arthur Conan.

Keating, H.R.F., *The Strong Man*, OCEANA (2).

Kenin, Claire, *La Mer mystérieuse* (*The Mysterious Sea*), BELESBAT.

"Kızıl Ölümün Maskesi", bkz. Poe, Edgar Allan.

Kınd, Johann Friedrich, ve Carl Maria, Freiherr von Weber, *Der Freischütz* (*The "Free-shooter"*), KURT KOYAĞI.

Kinder- und Hausmärchen, bkz. Grimm, Jakob ve Wilhelm.

Kingdoms of Elfin, bkz. Warner, Sylvia Townsend.

King Kong, bkz. Cooper, Merian, ve Ernest Schoedsack.

King of Cockaigne, The, bkz. Le Grand, Marc-Antoine.

King of the Alps, The, bkz. Raimund, Ferdinand.

King of the Golden River, The, or The Black Brothers, bkz. Ruskin, John.

King of Ys, The, bkz. Blau, Edouard, ve Edouard Lalo.

Kingsley, Charles, The Water-Babies: A Fairy Tale for a Land-Baby [*Su Bebekleri*], ABURCUBUR BÖLGESİ, ALTIN EŞEKLER ADASI, ATIKKÂĞITÜLKESİ, AZİZ BRENDAN'IN PERİ ADASI, CENNETİRAHATBIRAK, HARTHOVER MALİKÂNESİ, HİÇBİR-YERİN-ÖBÜR-UCU, HUZURHAVUZU, KOCAKARIMASALLIĞI, KOTKAFALAR ADASI, POLUPRAGMOSYNE ADASI, RİVAYET ADASI, TÜMKUŞLARBURNU, YAPYALNIZTAŞI.

King Solomon's Mines, bkz. Haggard, Henry Rıder.

Kipling, Rudyard, "The Wish House", *Debits and Credits*, SMALLDENE.

Kitabı Mukaddes, OPHİR.

Klein Zaches genant Zinnober, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.

"Knowledge of Pain, The", bkz. Gadda, Carlo Emilio.

Königliche Hoheit, bkz. Mann, Thomas.

Kont Zaroff'un Köpekleri, bkz. Pichel, Irving, ve Ernest Schoedsack.

Köpan Avı, bkz. Carroll, Lewis.

Kral Babar, bkz. Brunhoff, Jean de.

Kralın Dönüşü, bkz. Tolkien, J.R.R.
Kritias, bkz. Platon.
Krleža, Miroslav, *Banket u Blitvi* (*A Banket in Blitva*), BLİTVA.
Kubin, Alfred, *Die andere Seite: Ein phantastischer Roman* [*Diğer Taraf*], PERLA, RÜYA KRALLIĞI.
"Kubilay Han", bkz. Coleridge, Samuel Taylor.
Kubla Khan, a Vision in a Dream, bkz. Coleridge, Samuel Taylor.
Kuinkas sitten kävikään, bkz. Jansson, Tove.
Kumsaati Burcundaki Sanatoryum, bkz. Schulz, Bruno.
Kuşlar, bkz. Aristophanes.
Kükreyen Fare, bkz. Arnold, Jack.

L

"La Barbe Bleue", bkz. Perrault, Charles.
La Belle et La Bête, bkz. Cocteau, Jean.
"La Belle et La Bête", bkz. Leprince de Beaumont, Mme.
"La Biblioteca de Babel", bkz. Borges, Jorge Luis.
Labours of Persiles and Sigismunda, The, bkz. Cervantes.
La Citadelle des glaces, bkz. Alperine Paul.
La Cité des dames, bkz. Pisan, Christine de.
La Cité des idoles, bkz. Chateau, Henri.
La Città del Sole, bkz. Campanella, Tomaso.
La Ciudad de los Suicidas, bkz. Escamez, José Munoz.
La Clélie, bkz. Scudéry, Madeleine De
"La cognizione del dolore", bkz. Gadda, Carlo Emilio.
La Découverte australe Par un Homme volant, ou Le Dédale français, bkz. Restif de la Bretonne.
La Découverte De L'Empire De Cantahar, bkz. Varennes de Mondasse, De.
La Destinée Ou Mémoires Du Lord Kilmarnoff, bkz. d'Orville, Contant.
La Fontaine, Jean de, *Fables choisies, mises en vers* [*Masallar*], MONOMOTAPA.
l'Afrique des impressions, bkz. Ferry, Jean.
La Fuite en Egypte, bkz. Jullian, Philippe.
L'Aiguille creuse, bkz. Leblanc, Maurice.
La invention de Morel, bkz. Casares, Adolfo Bioy.
Lair of the White Worm, The, bkz. Stoker, Bram.
"La isla a mediodia", bkz. Cortázar, Julio.
La isola del giorno primo, bkz. Eco, Umberto.
La Légende de la ville d'Ys d'apres les anciens textes, bkz. Guyot, Charles.
L'Algerie traditionelle, bkz. Certeux.
Lalo, Edouard, ve Edouard Blau, *Le Roi d'Ys* (*The King of Ys*), YS.
La Maison des jeux, bkz. Sorel, Charles.
La Mancha'lı Yaratıcı Asilzade Don Quijote, bkz. Cervantes.
Lamekis, bkz. Mouhy, Fieux de.
La Mer mystérieuse, bkz. Kenin, Claire.
La Mort le Roi Artu, bkz. Anonim.
"La Muerte y la Brujula", bkz. Borges, Jorge Luis.
Land of a Million Wishes, The, bkz. Maurois, André.
Land of Terror, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
L'Andrographe, bkz. Restif de la Bretonne.
Land that is never Reached, The, bkz. Dhôtel, André.
Land That Time Forgot, The, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Land under England, bkz. O'Neill, Joseph.
Lang, Andrew, *The Disentanglers*, CAGAYAN SALU.
Lang, Walter, *Call Me Madam*, LİCHTENBURG GRANDÜKALIĞI.
"La nina rosa", bkz. Denevi, Marco.
La Princesse de Babylone, bkz. Voltaire.
La Princesse de Paphlagonie, bkz. Montpensier, Duchesse de.
"Las Ruinas Circulares", bkz. Borges, Jorge Luis.
Last Battle, The, bkz. Lewis, C.S
Last Letter from Hav, bkz. Morris, Jan.
La Tentation de Saint Antoine, bkz. Flaubert, Gustave.
Latini, Brunetto, *Li Livres dou Tresor* (*The Treasure Books*), TAPROBANE.
Latin Physiologist, The, bkz. Anonim, *Physiologus latinus*.
L'Atlantiade, ou La Théogonie Newtonienne, bkz. Lemercier, Népoumucêné.
L'Atlantide, bkz. Benoit, Pierre.
L'Automne à Pékin, bkz. Vian, Boris.
La Vallée mystérieuse, bkz. Champagne, Maurice,
L'Aventurier Français, ou Mémoires de Gregoire Merveil, bkz. Lesuire, Robert-Martin.
La Vie, Les avantures, & le Voyage De Groenland Du Reverend Pére Cordelier Pierre de Mesange, bkz. Tyssot de Patot.
La Vie, mode d'emploi, bkz. Perec, Georges.
La Vie très horrifique du grand Gargantua, bkz. Rabelais, François.
La Ville des expiations, bkz. Ballanches, P.S.
"La Ville disparue", bkz. Hugo, Victor.
La Ville vampire, bkz. Féval, Paul.
Lear, Edward, "The Courtship of Yonghy-Bonghy-Bò", *Laughable Lyrics: A Fourth Book of Nonsens Poems, Songs, Botany, Music, etc.*, BONG-AĞACI ÜLKESİ, COROMANDEL.
———, *The Dong with a Luminous Nose*, BONG-AĞACI ÜLKESİ, GROMBOOLİA OVASI.
———, "The History of the Seven Families of the Lake Pipple-popple", *Nonsense Songs, Stories, Botany and Alphabets*, NEREZALET ÜLKESİ.
———, "The Owl and the Pussy Cat", *Nonsense Songs, Stories, Botany and Alphabets*, BONG-AĞACI ÜLKESİ.
———, "There was an Old Man with a beard", *A Book of Nonsense*, TUPİA.
Le avventure di Pinocchio, bkz. Collodi, Carlo.
Leben des vergnugten Schulmeisterlein Maria Wuz in Auenthal, bkz. Jean Paul.
Lebemansichten des Katers Murr, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
Leblanc, Maurice, *L'Aiguille creuse* [*Oyuk İğne'nin Esrarı*], OYUK İĞNE.
Le "Chancellor", bkz. Verne, Jules.
Le Chant de l'équipage, bkz. Orlan, Pierre-Mac.
Le Château des Carpathes, bkz. Verne, Jules.
Le cinquiesme et dernier livre desfaicts et dicts du bon Pantagruel, bkz. Rabelais, François.
Le città invisibili, bkz. Calvino, Italo.
Le Clézio, Jean-Marie-Gustave, *Voyages de l'autre côté* (*Voyages to the Other Side*), KİMSENİN-KONUŞMADIĞI-YER

Le Compère Mathieu ou les bigarrures de l'esprit humain, bkz. Du Laurens, Abbé.
Le dernier voyage de Candide, bkz. Duhamel, Georges.
Le Dit de Cocagne, bkz. Anonim.
Le Fanu, Joseph Sheridan, *The Siege of the Red House*, KIRMIZI EV.
Les Femmes Militaires. Relation Historique D'Une Isle Nouvellement Découverte, bkz. Rustaing de Saint-Jory.
"Légende Poldève", bkz. Aymé, Marcel.
"Legend of Sleepy Hollow, The", bkz. Irving, Washington.
Legend of the City of Ys according to ancient texts, The, bkz. Guyot, Charles.
Legends of the Sea, bkz. Savi-Lopez, Maria.
Leggende del mare, bkz. Savi-Lopez, Maria.
Le Grand, Marc-Antoine, *Le Roi de Cocagne* (*The King of Cockaigne*), COCKAİGNE.
Le Grand Secret, bkz. Barjavel, Rene.
Le Guin, Ursula K., *The Farthest Shore* [*En Uzak Kıyı*], EJDERHALAR DİYARI, ENLAD, GONT, HAVNOR, KARGAD İMPARATORLUĞU, LORBANERY, PENDOR, PINARSUYU ADASI, ROKE, SELİDOR, UZUN KUMUL, WATHORT, YERDENİZ.
———, *The Tombs of Atuan* [*Atuan Mezarları*], ENLAD, GONT, HAVNOR, KARGAD İMPARATORLUĞU, PENDOR, PINARSUYU ADASI, ROKE, SELİDOR, YERDENİZ.
———, *A Wizard of Earthsea* [*Yerdeniz Büyücüsü*], ASTOWELL, DOKSAN ADALAR, EJDERHALAR DİYARI, EL ADALARI, ENLAD, GONT, HAVNOR, HOSK, İFFİSH, KARGAD İMPARATORLUĞU, OSSKİL, PENDOR, PINARSUYU ADASI, ROKE, SELİDOR, UZUN KUMUL, VEMİSH, WATHORT, YERDENİZ.
Le isole piu' famose del mondo, bkz. Porcacchi, Tommaso.
Le Legislateur Aloderne, Ou Les Mémoires Du Chevalier De Meillcourt, bkz. Boyer, Jean Baptiste de.
Le livre de merveilles de l'Inde, bkz. Anonim.
"Le Maitre Chat ou Le Chat Botte", bkz. Perrault, Charles.
Le Mammouth Bleu, bkz. Alberny, Luc.
Le manuscrit français, bkz. Ray, Jean.
Le Masque de Fer, ou les Aventures Admirables du Pére et du Fils, bkz. Mouhy, Fieux de.
Lemercier, Népoumucène, *L'Atlantiade, ou La Théogonie Newtonıenne* (*The Atlantiad, or Newton's Theogony*), EUGEA.
Le Mont Analogue, bkz. Daumal, Rene.
Le Morte Darthur, bkz. Malory, Sir Thomas.
Le Moyen de parvenir, bkz. Verville, Béroualde de.
L'Empire des Zaziris sur les Humains ou La Zazirocratie, bkz. Tiphaigne de la Roche.
L'Enfant de la haute mer, bkz. Supervielle, Jules.
L'Enigme du "Redoutable", bkz. Rosny jeune, J.H.
Lennon, John, *Mind Games*, NUTOPYA.
Le Nouveau Gulliver, ou Voyage De Jean Gulliver, Fils Du Capitaine Gulliver, bkz. Desfontaines, Abbé.
Le Nouveau Monde Amoureux, bkz. Fourier, Charles.
Le Nouveau Monde Industriel et Societaire, bkz. Fourier, Charles.
"Leonce and Lena", bkz. Buchner, Georg.
"Leonce und Lena", bkz. Büchner, Georg.
Le Paysan Gentilhomme, Ou Avantures De M. Ransay: Avec Son Voyage Aux Isles Jumelles, bkz. Catalde, de.
Le Pays des trente-six mille volontés, bkz. Maurois, André.
Le Pays où l'on n'arrive jamais, bkz. Dhôtel, André.
Le Peuple du Pôle, bkz. Derennes, Charles.
Le Philosophe anglois, ou Histoire de Monsieur Cleveland, fils naturel de Cromwell, bkz. Prévost, Abbé.
Le Pornographe, bkz. Restif de la Bretonne.
Leprince de Beaumont, Marie, Mme., "La Belle et La Bête", *Magasin des enfants* ("Beauty and the Beast", *The Children's Store*), CANAVAR'IN ŞATOSU.
Le quart livre des faicts et dicts du bon Pantagruel, bkz. Rabelais, François.
Le Rivage des Syrtes, bkz. Gracq, Julien.
Le Roi Babar, bkz. Brunhoff, Jean de.
Le Roi de Cocagne, bkz. Le Grand, Marc-Antoine.
Le Roi des Aulnes, bkz. Tournier, Michel.
Le Roi d'Ys, bkz. Blau, Edouard, ve Edouard Lalo.
Les Aventures De Jacques Sadeur Dans La Découverte Et Le Voyage De La Terre Australe, bkz. Foigny, Gabriel.
Les Aventures du Roi Pausole, bkz. Louÿs, Pierre.
Les Bijoux indiscrets, bkz. Diderot, Denis.
"Les Captifs de Longjumeau", bkz. Bloy, Léon.
Les 120 Journées de Sodome, ou L Ecole du libertinage, bkz. Sade, Marquis de.
Les 500 millions de la Begum, bkz. Verne, Jules.
Les Conquerants d'Idoles, bkz. Derennes, Charles.
Les Contes populaires de l'Egypte ancienne, bkz. Maspero, George.
Lesconvel, Pierre de, *Idee D'Un Regne Doux Et Heureux, Ou Relation Du Voyage du Prince de Montberaud dans l'Ile de Naudely* (*Conception of a Sweet and Happy Kingdom, or Chronicle of the voyage of the Prince of Montberaud to the island of Naudely*), NAUDELY.
Les Gynographes, bkz. Restif de la Bretonne.
Les lies Fortunees, ou les Aventures de Bathylk et de Cleobuk, bkz. Moutonnet de Clairfons.
Les Illuminations, bkz. Rimbaud, Arthur.
Les Indes Noires, bkz. Verne, Jules.
Les Naufragés du "Jonathan", bkz. Verne, Jules.
Les Sept solitudes, poèmes, bkz. Milosz, Oscar Venceslas de Lubicz.
Le Soldat Parvenu, bkz. Mauvillon, Eleazar de.
Les Ondins, bkz. Robert, Marie Anne de Roumier.
Lessing, Doris, *Briefing for a Descent into Hell*, WATKİNS ÜLKESİ.
Les Sondeurs d'abimes, bkz. Champagne, Maurice.
Lester, Richard, *The Mouse on the Moon*, BÜYÜK FENWİCK DÜKALIĞI.
Lesuire, Robert-Martin, *L'Aventurier Français, ou Mémoires de Gregoire Merveil* (*The French Adventurer or Memoirs of Gregoire Merveil*), ALSONDON'LAR İMPARATORLUĞU, ANTARKTİK FRANSA
Les Visiteurs du soir, bkz. Carné, Marcel.
Le Theatre Des Passions Et De La Fortune Ou Les Avantures Surprenantes de Rosamidor & de Theoglaphire, bkz. Duperron de Castera.

Le Thesmographe, bkz. Restif de la Bretonne.
L'Etonnante Aventure de la Mission Barsac, bkz. Verne, Jules.
Letter from the Baladar Islands, bkz. Prévert, Jacques.
Letters from Auspasia, bkz. Duhamel, Georges.
Letters from Malaysia, bkz. Adam, Paul.
Letters to Atticus, bkz. Cicero, Marcus Tullius.
Lettre des îles Baladar, bkz. Prévert, Jacques.
Lettres d'Auspasie, bkz. Duhamel, Georges.
Lettres de Malaisie, bkz. Adam, Paul.
Lettres de mon moulin, bkz. Daudet, Alphonse.
Level, Maurice, *La Cité des voleurs* (*Thieves City*), HIRSIZLAR ŞEHRİ.
Levin, Ira, *The Stepford Wives*, STEPFORD.
Le Voyage de navigation que fist Panurge, disciple de Pantagruel, bkz. Anonim.
Lewis, C.S., *The Horse and His Boy* [*At ve Çocuk*], ARCHENLAND, CALORMEN, NARNİA, TEREBİNTHİA.
———, *The Last Battle* [*Son Savaş*], BATI YABANI, CALORMEN, NARNİA, TENHA ADALAR.
———, *The Lion, the Witch and the Wardrobe* [*Aslan, Dolap ve Cadı*], DÜNYANIN SONU ADASI, NARNİA.
———, *The Magician's Nephew* [*Büyücünün Yeğeni*], ARCHENLAND, BATI YABANI, DÜNYALAR ARASINDAKİ ORMAN, NARNİA.
———, *Prince Caspian* [*Prens Caspian*], DÜNYANIN SONU ADASI, NARNİA, TENHA ADALAR.
———, *The Silver Chair* [*Gümüş Sandalye*], ASLAN'IN ÜLKESİ, BİSM, ETTİNSMOOR, HARFANG, NARNİA.
———, *Surprised by Joy*, HİNDİSTAN.
———, *That Hideous Strength*, MERLİN'İN MEZARI.
———, *Till We Have Faces. A Myth Retold*, ESSUR, GLOME.
———, *The Voyage of the "Dawn Treader"* [*Şafak Yıldızı'nın Yolculuğu*], ARCHENLAND, ASLAN'IN ÜLKESİ, DÜNYANIN SONU ADASI, EJDER ADASI, GALMA, NARNİA, ÖLÜMSUYU ADASI, SESLER ADASI, TENHA ADALAR, TEREBİNTHİA, YANIK ADA, YEDİ ADALAR.
Liber monstrorum de diversis generibus, bkz. Anonim.
Library of History, The, bkz. Diodorus Siculus.
Libro llamado Relox de los Príncipes, en el cualva encorporado el muy famoso libra de Marco Aurelio, bkz. Guevara, Antonio de.
Lichtenberger, André, *Pickles ou récits à la mode anglaise* (*Pickles or Stories in the English Fashion*), CUFFYCOAT'UN ADASI, VİCHEBOLK ÜLKESİ.
Life, Adventures and Voyage to Greenland of Father Pierre de Mesange, The, bkz. Tyssot de Patot.
Life and Adventures of Peter Wilkins, a Cornish Man, The, bkz. Paltock, Robert.
Life and Strange Surprizing Adventures of Robinson Crusoe, The, bkz. Defoe, Daniel.
Life of Sortorius, bkz. Plutarkhos.
Life of the Cheerful Schoolmaster, bkz. Jean Paul.
L'Ile à hélice, bkz. Verne, Jules.
L'Ile au sable vert, bkz. Vallerey, Tancrède.
L'Ile des Femmes, bkz. Clauzel, Raymond.
L'Ile des pingouins, bkz. France, Anatole.
L'Ile des Vierges Rouges, bkz. Alperine, Paul.
L'Ile mystérieuse, bkz. Verne, Jules.
Li Livres dou Tresor, bkz. Latini, Brunetto.
Limanora, the Island of Progress, bkz. Sweven, Godfrey.
L'Invasion de la mer, bkz. Verne, Jules.
Lion, the Witch and the Wardrobe, The, bkz. Lewis, C.S.
L'Isle de la Felicité ou Anaxis et Théone, bkz Beauharnais, Fanny de.
L'Isle des Philosophes Et Plusieurs Autres, bkz. Balthazard, Abbé.
L'Isle inconnue, ou Mémoires du chevalier de Castings, bkz. Grivel, Guillaume.
L'Isola Brazil, bkz. Dalorto, Angelinus.
L'Itinéraire de Parhan au Château d'Alamut et au-delà, bkz. Bromberger, Dominique.
"Little Land, The", bkz. Stevenson, Robert Louis.
Little Mermaid, The, bkz. Andersen, Hans Christian.
Little Zaches Surnamed Zinnober, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
Liu Ching-Shu, *Garden of Marvels*, POYANG.
Lloyd, John Uri, *Etidorhpa or the End of the Earth*, ETİDORHPA'NIN ÜLKESİ.
Locus Solus, bkz. Roussel, Raymond.
Loen, Johann Michael, Freiherr von, *Der redliche Mann am Hofe, oder die Begebenheiten des Grafen von Rivera* (*The Virtuous Man at Court, or the Adventures of Count von Rivera*), HIRİSTİYAN ŞEHRİ.
Lofting, Hugh, *Doctor Dolittle and the Secret Lake*, FANTİPPO, JUNGANYİKA.
———, *Doctor Dolittle's Post Office*, FANTİPPO, HARMATTAN KAYALIKLARI, JUNGANYİKA, SAHİPSİZ TOPRAKLAR, STEPHEN BURNU.
———, *The Story of Doctor Dolittle*, JOLLİGİNKİ.
———, *The Voyages of Doctor Dolittle*, CAPA BLANCA ADALARI, ÖRÜMCEKMAYMUNU ADASI.
Lolotte Et Fanfan, Ou Les Aventures De Deux Enfans Abandonnes Dans Une Isle Deserte, bkz. Ducray-Duminil.
L'Ombilic des limbes, bkz. Artaud, Antonin.
Longueville, Peter, *The Hermit; Or, the Unparalelled Sufferings and Surprising Adventures Of Mr. Philip Quarll*, QUARLL ADASI.
Lope de Vega y Carpio, Félix, *Arcadia*, ARKADYA TÜNELİ.
Lord of the Flies, bkz. Golding, William.
"Lorelei", bkz. Heine, Heinrich.
"Los caballos de Abdera", bkz. Lugones, Leopoldo.
Los nombres del aire, bkz. Ruy-Sanchez, Alberto.
Los Novicios de Lema, bkz. Bonomini, Angel.
Lost Horizon, bkz. Hilton, James.
Los Trabajos de Persiles y Sigismunda, bkz. Cervantes.
Lost World, The, bkz. Doyle, Sir Arthur Conan
"Lotos-Eaters, The", bkz. Tennyson, Alfred, Lord.
Louÿs, Pierre, *Les Aventures du Roi Pausole* (*The Adventures of King Pausole*), TRYPHÊME.
Lovecraft, Howard Phillips, *Beyond the Wall of Sleep* ["Uyku Duvarının Ötesi", *Toplu Eserleri 2* içinde], ARKHAM.
———, "The Dream-Quest of Unknown Kadath", *Arkham Sampler* içinde ["Bilinmeyen Kadath'a Düş Yolculuğu", *Toplu Eserleri 1* içinde], BAHARNA, BÜYÜLÜ ORMAN, CELEPHAİS, DYLATH-LEEN, GUG KRALLIĞI, GÜNEY DENİZİ, HLANİTH, İNQUANOK, KADATH, KİRAN,

KLED, LENG, NGRANEK, PNOTH, RÜYADÜNYA, SARKOMAND, THRAN, ULTHAR, URG.
———, "The Dunwich Horror", *The Outsider and Others* içinde ["Dunwich Dehşeti", *Toplu Eserleri 3* içinde], DUNWİCH.
———, "The Haunter of the Dark", *The Outsider and Others* içinde ["Karanlığın Hayaleti", *Toplu Eserleri 3* içinde], FEDERAL TEPE.
———, *The Outsider and Others*, ARKHAM.
———, "The Rats in the Walls", *The Outsider and Others* içinde ["Duvarların İçindeki Sıçanlar", *Toplu Eserleri 3* içinde], EXHAM MANASTIRI.
———, "The Shadow over Innsmouth", *The Outsider and Others* içinde ["Innsmouth Üzerindeki Gölge", *Toplu Eserleri 3* içinde], İNNSMOUTH.
———, "The Statement of Randolph Carter", *Weird Tales* içinde ["Randolph Carter'ın İfadesi", *Toplu Eserleri 1* içinde], BÜYÜK SERVİ BATAKLIĞI.
Lucanus, *Pharsalia*, BASİLİSK ÜLKESİ, TAPROBANE.
Lugones, Leopoldo, "Los caballos de Abdera", *Las Fuerzas extrañas* ("The Horses of Abdera", *The Strange Forces*), ABDERA.
Lukianos, Samsatlı, *True History* ["Olmuş Bir Öykü", *Seçme Yazılar*], BALKABAĞI ADALARI, CEVİZ ADALARI, DİONYSOS ADASI, EMPİ TAKIMADALARI, KABALUSA, KASEOSA, MANTAR, MUTLULAR ADASI, RÜYA ADASI, SEBZE DENİZİ.
Lytton, Edward George Earle Lytton Bulwer, Lord, *The Coming Race*, VRİL-YA ÜLKESİ.

M

Mabinogion, The, bkz. Anonım.
Macaulay, Rose, *Orphan Island*, YETİMLER ADASI
Macdonald, George, *At the Back of the North Wind*, KUZEY RÜZGÂRI'NIN ARKASI.
———, *Phantasies*, PERİLER ÜLKESİ.
Macey, Elspeth Ann, "Awayday", *Absent Friends and Other Stories*, EVDEN-İŞE-İŞTEN-EVE ÜLKESİ.
Macpherson, James, *An Introduction to the History of Great Britain and Ireland*, TALİHLİ ADALAR (2).
Mad King, The, bkz. Burroughs, Edgar Rice
Maghrebinian Tales, bkz. Rezzori, Gregor von.
Maghrebinische Geschichten, bkz. Rezzori, Gregor von.
Magician's Hat, The, bkz. Jansson, Tove.
Magician's Nephew, The, bkz. Lewis, C.S.
Mahagonny, bkz. Brecht, Bertolt.
Malory, Sir Thomas, *Le Morte Darthur*, ARROY, AVALON, BEDEGRAİNE, BLANK, CAERLEON, CAMELERD, CAMELOT, CARBONEK ŞATOSU, CORBİN, JOYEUSE GARDE, KIZLAR ŞATOSU, KİNKENADON, NEŞELİ ADA, SERVAGE, SORHAUTE, TERRABİL ŞATOSU, VAGON.
Mandeville, Sır John, *Voiage de Sir John Maundevile* (*Voyage of Sir John Mandeville*), AMAZONYA, ARİMASPEYA ÜLKESİ, BRAGMAN, CAFFOLOS, CALONACK, CHANA, DONDUM TAKIMADALARI, LAMARY, LOMB, MABARON, MANCY, MİLK, NACUMERA, PATHAN, PENTİXORE, PİGME KRALLIĞI, SABA, SİLHA, TRACODA.
Mann, Thomas, *Konigliche Hoheit* (*His Royal Highness*), GRİMMBART GRANDÜKALIĞI, GRİMMBERG.
Mansk, Izaak, *The Ride of Enveric Olsen*, TØRRENDRU.
Man who Corrupted Hadleyburg and Other Stories, The, bkz. Twain, Mark.
Man without a Soul, A, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Maracot Deep, The, bkz. Doyle, Sir Arthur Conan.
Marchenalmanach, bkz. Hauff, Wilhelm.
Marchi, A., ve George Friederic Handel, *Alcina*, ALCİNA'NIN ADASI.
Marcolini, F., *Dello scoprimento dell'Isole Frislandia, Eslanda, Engrovelanda, Estotilanda e Icaria* (*Discovery of the Islands of Frislandia, Eslanda, Engrovelanda, Estotilanda, and Icaria*), ESTOTİLAND, FRİSLANDİA.
Mardi, and A Voyage Thither, bkz. Melville, Herman.
Marivaux, Pierre Carlet de Chamblain de, "Voyage au Monde Vrai", *Le Cabinet du Philosophe* ("Voyage to the True Land", *The Philosopher's Cabinet*), DOĞRUÜLKE.
Martigny, Comte de, *Voyage d'Alcimédon, ou Naufragé qui conduit au port* (*The Voyage of Alcimedon, or A Shipwreck leading to port*), PHİLOS.
Marvellous travels of Prince Fan-Peredin, bkz. Bougeant, Guillaume H.
Marvelous Land of Oz, The, bkz. Baum, L. Frank.
Masallar, bkz. La Fontaine, Jean de.
Maspero, George, *Les Contes populaires de l'Egypte ancienne* (*Popular Stories of Ancient Egypt*), İKİLİ ADA.
"Masque of the Red Death, The", bkz. Poe, Edgar Allan.
Masters, Edgar Lee, *Spoon River Anthology*, KAŞIK NEHRİ.
Matheson, Richard, *Hell House*, CEHENNEM EVİ.
Maturin, Charles Robert, *The Castle of Leixlip*, LEİXLIP.
Maurois, André, *Le Pays des trente-six mille volontés* (*The Land of a Million Wishes*), MİLYONLARCA DİLEK ÜLKESİ.
———, *Meïpe ou La Délivrance* (*Meïpe or Deliverance*), MEİPE.
———, *Patapoufs et Filifers* [*Şişkolarla Sıskalar*], GÖBEKİSTAN VE KEMİKİSTAN KRALLIKLARI.
———, *Voyage au Pays des Articoles* (*Voyage to the Land of the Articoles*), MAİNA.
Mauvillon, Eléazar de, *Le Soldat Parvenu* (*The Self-made Soldier*), KUŞLAR ADACIĞI.
"Mavisakal", bkz. Perrault, Charles.
May, Karl Friedrich, *Ardistan*, ARD, ARDİSTAN, CEBELULLAH, CİNİSTAN, CUNUBİSTAN, ÇOBANİSTAN, EL HADD, HATAR GEÇİDİ, KÂFİRLER ADASI, ÖLÜLER ŞEHRİ, SİTARA, USULA, USULİSTAN.
———, *Der Mir von Dschinnistan* (*The Mir of Djinnistan*), ARD, ARDİSTAN, CEBELULLAH, CİNİSTAN, CUNUBİSTAN, ÇOBANİSTAN, EL HADD, HATAR GEÇİDİ, KÂFİRLER ADASI, ÖLÜLER ŞEHRİ, SİTARA, USULA, USULİSTAN.
McCarey, Leo, *Duck Soup*, FREEDONİA, SYLVANİA.
Meccania, the Super-State, bkz. Owen, Gregory.
Meidosems, bkz. Michaux, Henri.
Meins, Gus, ve Charles Rogers, *Babes in Toyland*, OYUNCAK ÜLKESİ.

Meïpe or Deliverance, bkz. Maurois, André.
Meïpe ou La Délivrance, bkz. Maurois, André.
Melville, Herman, *Mardi, and A Voyage Thither*, DİRANDA, DOMİNORA, FLOZELLA-A-NİNA, HOOLOOMOOLOO, JUAM, MARAMMA, MARDİ TAKIMADALARI, MİNDA, NORA-BAMMA, ODO, OHONOO, PİMMİNEE, TUPİA, VALAPEE.
Mémoires De Sir George Wollap, bkz. Duplessis, Chevalier Pierre.
Memoirs of St. Gaudentio de Lucca, The, bkz. Berington, Simon.
Mendes Pinto, Fernão, *Peregrinação* (*Travels*), CALEMPLUİ.
Men of the Bronze Age, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Metamorphoses, bkz. Ovidius.
Meyer, Nicholas, *The Seven-Per-Cent Solution*, RURİTANİA.
Mezentian Gate, The, bkz. Eddison, E.R.
Michaux, Henri, *Ecuador*, BÜYÜK GARABAGNE.
———, *Meidosems*, BÜYÜK GARABAGNE.
———, *Voyage en Grande Garabagne* (*Voyage to Great Garabagne*), BÜYÜK GARABAGNE.
Midwich Cuckoos, The, bkz. Wyndham, John
Mikado, The, bkz. Gilbert, Sir William Schwenck, ve Sir Arthur Sullivan.
Military Women, The, bkz. Rustaing de Saint-Jory.
Million Dollar Legs, bkz. Cline, Edward.
Milne, A.A., *Once on a Time*, EURALİA.
Milosz, Oscar Venceslas de Lubicz, *Les Sept solitudes, poèmes* (*Seven Solitudes, Poems*), LOFOTEN.
Mind Games, bkz. Lennon, John.
Mines of Falun, The, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
Minnelli, Vincent, *Brigadoon*, BRİGADOON.
Miranda, Suarez, *Viajes de varones prudentes*'ten alıntı, Jorge Luis Borges ve Adolfo Bioy Casares'in *Cuentos breves y extraordinarios*'u içinde [*Viajes de varones prudentes*'ten alıntı, "Bilimde Kesinlik Üstüne" başlığıyla Jorge Luis Borges ve Adolfo Bioy Casares'in *Olağanüstü Masallar*'ı içinde], HARİTACILIK İMPARATORLUĞU.
Mir of Djinnistan, The, bkz. May, Karl Friedrich.
Miscellaneous and Unpublished Writings, The, bkz. Bronte, Charlotte ve Branwell.
Mission de l'Inde en Europe, bkz. Alveydre, Saint-Yves d'.
Mr. Blettsworthy on Rampole Island, bkz. Wells, H.G.
Mr. G.A. in the City of X, bkz. Dery, Tibor.
Mr. Tompkins inside Himself, Adventures in the New Biology, bkz. Gamow, George.
Mistress of Mistresses, A Vision of Zimiamvia, bkz. Eddison, E.R.
Modern Legislator, The, bkz. Boyer, Jean Baptiste de.
Monette, Paul, *Sanctuary*, ORMAN.
Monikins, The, bkz. Cooper, James Fenimore.
Monmouth, Geoffrey of, *Hıstoria Regum Brıtanniae* (*History of the Kings of Britain*), LEJYONLAR ŞEHRİ, LİN LİGURA.
Montpensier, Anne Marie Louise Henriette d'Orléans, Duchesse de, *La Princesse de Paphlagonie* (*The Princess of Paphlagonia*), MİSNİE.
———, *Relation de L'Isle Imaginaire* (*Chronicle of the Imaginary Island*), HAYALİ ADA.
Moominland Midwinter, bkz. Jansson, Tove.
Moominpapa, at Sea, bkz. Jansson, Tove.
Moominpapa's Heroism, bkz. Jansson, Tove.
Moominsummer Madness, bkz. Jansson, Tove.
Moomintroll and the Shooting Star, bkz. Jansson, Tove.
Moomin Valley in November, bkz. Jansson, Tove.
Mor, Jokai, *Vingt mille lieues sous les glaces* (*Twenty thousand leagues under the ice*), KUTUP AYISI KRALLIĞI
Morbus Kitahara, bkz. Ransmayr, Christoph.
More, Sir Thomas, *Utopia* [*Utopia*], AKHORİA, MAKARİA, POLYLERİT'LER ÜLKESİ, UTOPİA, ZAPOLET'LER ÜLKESİ.
Morelly, ———, *Code de la nature* (*The Code of Nature*), MORELLY'NİN ÜLKESİ.
Morel'in Buluşu, bkz. Casares, Adolfo Bioy.
Morris, Jan, *Last Letters from Hav*, HAV.
Morris, Ralph, *A Narrative of The Life and astonishing Adventures of John Daniel*, ANDERSON KAYASI, İNAYET ADASI.
Morris, William, *The Earthly Paradise, A Poem*, ALTIN ADA, GEZGİNLER ADASI, ORMAN ADASI.
———, *The Story of the Glittering Plain which has also been called the Land of Living Men or the Acre of the Undying*, FİDYE ADASI, PARILDAYAN OVA ÜLKESİ.
———, *The Sundering Flood*, AYIRAN SEL, LONGSHAW.
———, *The Water of the Wondrous Isles*, BÜYÜK SU, GRİ İĞDİŞ KOÇLAR VADİSİ.
———, *The Well at the World's End*, DÜNYANIN SONUNDAKİ KUYU ÜLKESİ, UPMEADS.
———, *The Wood Beyond the World*, AYI ÜLKESİ, ÇIPLAK-SUR, DÜNYANIN ÖTESİNDEKİ ORMAN.
Morse, Hollingsworth, *Pufnstuf*, YAŞAYAN ADA.
Most Amazing Voyages of Saturnin Farandoul, The, bkz. Robida, Albert.
"Most Dangerous Game, The", bkz. Connell, Richard.
Most Dangerous Game, The, bkz. Pichel, Irving, ve Ernest Schoedsack.
Most Famous Islands in the World, The, bkz. Porcacchi, Tommaso.
Moszkowski, Alexander, *Die Inseln der Weisheit, Geschichte einer abenteuerlichen Entdeckungsfahrt* (*The Isles of Wisdom. The Story of an Adventurous Voyage of Discovery*), BALEUTA, HELİKONDA, HİKMET ADALARI, KRADAK, SARRAGALLA, VLÉHA.
Motta, Luigi, *Il tunnel sottomarino* (*The Tunnel under the Sea*), ATLANTEJA, ATLANTİK TÜNELİ.
Mouhy, Charles Fieux de, *Lamekis*, ABDALLES KRALLIĞI, AMPHİCLEOCLES KRALLIĞI, TRİSOLDAY.
———, *Le Masque de Fer, ou les Aventures Admirables du Pére et du Fils* (*The Iron Mask, or Admirable Adventures of Father and Son*), KEÇİ ÜLKESİ, MASKE ADASI.
Moulin, Joachim du [?], *Histoire du grand et admirable royaume d'Antangil* (*History of the great and admirable Kingdom of Antangil*), ANTANGİL.
"Mountain of the Spirits, The", bkz. Becquer, Gustavo Adolfo.
Mount Analogue, bkz. Daumal, Rene.

Mouse on the Moon, The, bkz. Lester, Richard.
Mouse that Roared, The, bkz. Arnold, Jack.
Moutonnet de Clairfons, Julien-Jacques, *Les lies Fortunées, ou les Aventures de Bathylle et de Cléobule* (*The Fortunate Islands, or Adventures of Bathylle and Cleobule*), TALİHLİ ADALAR (2).
Mozart, Wolfgang Amadeus, ve Emanuel Schikaneder, *Die Zauberflote* [*Sihirli Flüt*], HELİOPOLİS.
Mucker, The, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Mundus alter et idem, sive Terra Australis ante hac semper incognita, bkz. Hall, Joseph.
Mutlu Prens, bkz. Wilde, Oscar.
Muumilaakson marraskuu, bkz. Jansson, Tove.
Muumipapan urotyöt, bkz. Jansson, Tove.
Muumipappa merella, bkz. Jansson, Tove.
Muumipeikko ja pyrstotahti, bkz. Jansson, Tove.
Mümin'in Yolculuğu, bkz. Bunyan, John.
My Father's Dragon, bkz. Gannet, Ruth Stiles.
My Heart's in the Highlands, bkz. Bulfinch, Sir Thomas.
Mysteries of the Black Jungle, The, bkz. Salgari, Emilio.
Mysteries of Udolpho, The, bkz. Radcliffe, Mrs. Ann.
Mysterious City, The, bkz. Bridges, T.C.
Mysterious North, The, bkz. Berton, Pierre.
Mysterious Sea, The, bkz. Kenin, Claire.
Mysterious Valley, The, bkz. Champagne, Maurice.
Mystery of the "Redoubtable", The, bkz. Rosny jeune, J.H.
Myths and Legends of Our Own Land, bkz. Skinner, Charles M.

N

"Nantucketlı Arthur Gordon Pym'in Öyküsü", bkz. Poe, Edgar Allan.
Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket, The, bkz. Poe, Edgar Allan.
Narrative Of The Life and astonishing Adventures of John Daniel, bkz. Morris, Ralph.
National Evils and Practical Remedies, with a Plan of a Model Town, bkz. Buckingham, James S.
Natural History, bkz. Plinius, Yaşlı.
Naturalis Historia, bkz. Plinius, Yaşlı.
Nature of Things Created, The, bkz. Plinius, Yaşlı.
Navel of Limbo, The, bkz. Artaud, Antonın.
Nesbit, Edith, *The Deliverers of Their Country*, EVRENSEL MUSLUK ODASI.
———, *The Enchanted Castle*, YALDİNG KULELERİ.
———, *Five Children and It*, BEYAZ EV.
———, *The Island of the Nine Whirlpools*, DOKUZ GİRDAP ADASI.
———, *The Phoenix and the Carpet*, AŞÇININ ADASI.
———, *Uncle James*, ROTUNDİA.
———, *The Wouldbegoods*, RAVENAL'İN KULESİ.
Neverwhere, bkz. Gaiman, Neil.
New Arabian Nights, bkz. Stevenson, Robert Louis.
New Atlantis, bkz. Bacon, Francis.
Newcastle Düşesi Margaret Cavendish, *Observations upon Experimental Philosophy. To which is added the Description of a New Blazing World. Written by the Thrice Noble, Illustrious and Excellent Princesse, The Duchess of Newcastle*, IŞILDAYAN DÜNYA.
New Communitarian and Industrial World, The, bkz. Fourier, Charles
New Gulliver, The, bkz. Desfontaines, Abbé.
New Voyage Round The World, By A Course never sailed before, A, bkz. Defoe, Daniel.
New World of Love, The, bkz. Fourier, Charles.
Nicolai Klimti Iter Subterraneum, bkz. Holberg, Baron Ludvig.
Nightmare Abbey, bkz. Peacock, Thomas Love.
Nister, Der (Pinhas Kahanovitch), *Gedakht* (*Thoughts*), NÖBETÇİNİN KÖŞESİ.
Noble Peasant, The, bkz. Catalde, de.
Noddy goes to Toyland, bkz. Blyton, Enid.
Nodier, Charles, *Hurlubleu, Grand Manifafa d'Hurlubière* (*Hurlubleu, Great Manifafa of Hurlubière*), HURLUBİÈRE, PATAGONE'LAR ADASI.
Northern Robinson, The, bkz. Fleischer, Johann Michael.
Not Wanted on the Voyage, bkz. Findley, Timothy.
Novae Solymae libri sex, bkz. Gott, Samuel.
Novalis (Friederich von Hardenberg), *Heinrich von Ofterdingen* (*Heinrich of Ofterdingen*), ARTHUR'UN SARAYI.
Novices of Lerna, The, bkz. Bonomini, Angel.
Nutcracker, The, bkz. Dumas, Alexandre (*père*).

O

O'Brien, Flann (Brian O'Nolan ya da O Nuallain), *The Third Policeman*, İHTİYAR MATHERS'IN EVİ.
Obrutçev, Vladimir, *Plutonia*, PLUTONYA.
Observations upon Experimental Philosophy. To which is added the Description of a New Blazing World, bkz. Newcastle Düşesi Margaret Cavendish.
Ocana, Fray Diego de, *Relacion del viaje a Chile, año de 1600* (*Chronicle of a Voyage to Chile in the Year 1600*), CESSARES CUMHURİYETİ.
Odysseia, bkz. Homeros.
"Olmuş Bir Öykü", bkz. Lukianos, Samsatlı.
Ombres sur le Thibet, bkz. Alperine, Paul.
Omeros, bkz. Walcott, Derek.
Once and Future King, The, bkz. White, T.H.
Once on a Time, bkz. Milne, A.A.
O'Neill, Joseph, *Land under England*, ROMA DEVLETİ.
O'Nolan, Brian, bkz. O'Brien, Flann.
O Nuallain, Brian, bkz. O'Brien, Flann.
On the Marble Cliffs, bkz. Jünger, Ernst.
Orlando furioso, bkz. Ariosto, Ludovico.
Orlando innamorato, bkz. Boiardo, Matteo Maria.
Orlan, Pierre-Mac, *Le Chant de l'équipage* (*The Song of the Crew*), CHİTA.
Oroonoko, or the Royal Slave, bkz. Behn, Aphra.
Orphan Island, bkz. Macaulay, Rose.
Ossendowski, Ferdinand, *Bêtes, Hommes et Dieux* (*Beasts, Men and Gods*), AGARTHA.
Otranto Şatosu, bkz. Walpole, Horace.
Ottoline Atlantica, bkz. Wykham, Helen.
Out of Time's Abyss, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Outsider and Others, The, bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Ovidius, *Metamorphoses*, SKYLLA VE KHARYBDİS.

Owen, Gregory, *Meccania, the Super-State*, MECCANİA.
"Owl and the Pussy Cat, The", bkz. Lear, Edward.
Oyuk İğne'nin Esrarı, bkz. Leblanc, Maurice.
Oz Büyücüsü, bkz. Baum, L. Frank.
Ozma of Oz, bkz. Baum, L. Frank.

Ö

"Ölüm ve Pusula", bkz. Borges, Jorge Luis.
"Ölümsüz", bkz. Borges, Jorge Luis.
Önceki Günün Adası, bkz. Eco, Umberto.

P

Paden, W.D., *An Investigation of Gondal*, GONDAL VE GAALDİNE.
Palace without Chairs: A Baroque Novel, bkz Brophy, Brigid.
Palm-Wine Drinkard and His Dead Palm-Wine Tapster in the Dead's Town, The, bkz. Tutuola, Amos.
Paltock, Robert, *The Life and Adventures of Peter Wilkins, a Cornish Man*, ALKOE, SAS DOOPT SWANGEANTİ.
Pantagruel roi des Dipsodes, bkz. Rabelais, François.
Patafizikçi Doktor Faustroll'un Davranış ve Görüşleri, bkz. Jarry, Alfred.
Patapoufs et Filifers, bkz. Maurois, André.
Patchwork Girl of Oz, bkz. Baum, L. Frank.
Pausanias, *Description of Greece*, SKYLLA VE KHARYBDİS.
Peacock, Thomas Love, *Crotchet Castle*, CROTCHET ŞATOSU, TOKATLAGÖTÜR KASABASI.
———, *Nightmare Abbey*, KÂBUS MANASTIRI.
Peake, Mervyn, *Captain Slaughterboard Drops Anchor*, GÜL.
———, *Gormenghast*, GORMENGHAST.
———, *Titus Alone*, GORMENGHAST, KARA EV, NEHİR ALTI.
———, *Titus Groan*, GORMENGHAST.
Peck, Bradford, *The World a Department Store. A Story of Life under the Cooperative System*, KOOPERATİF ŞEHİR.
Pedali sul Mar Nero, bkz. Tosetti, Amedeo.
Pedals on the Black Sea, bkz. Tosetti, Amedeo
Peer Gynt, bkz. Ibsen, Henrik.
Pekin'de Sonbahar, bkz. Vian, Boris.
Pellucidar, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Penguenler Adası, bkz. France, Anatole.
People of Schilda, The, bkz. Kästner, Erich.
People of the Mist, The, bkz. Haggard, Henry Rider.
People of the North Pole, The, bkz. Derennes, Charles.
"Perceval", bkz. Troyes, Chretien de.
"Perceval chez Blanchefleur", bkz Troyes, Chretien de.
Perec, Georges, *La Vie, mode d'emploi* [*Yaşam Kullanma Kılavuzu*], SİMON-CRUBELLİER.
Peregrinação, bkz. Mendes Pinto, Fernao.
Peretz, Isaac Lieb, *Ale Verk* (*The Complete Works*), HARİKALAR ÜLKESİ.
"Peri Adası", bkz. Poe, Edgar Allan.
Perjury of the Snow, The, bkz. Casares, Adolfo Bioy.
Perrault, Charles, "La Barbe Bleue", *Contes* ["Mavisakal", *Masallar*], MAVİSAKAL'IN ŞATOSU.
———, "Le Maitre Chat ou Le Chat Botte", *Contes* ["Çizmeli Kedi", *Masallar*], CARABAS ŞATOSU.
Peter and Wendy, bkz. Barrie, Sir James Matthew.
Peter Pan, bkz. Barrie, Sir James Matthew
Peter Pan in Kensington Gardens, bkz. Barrie, Sir James Matthew.
Peter Pan, or the Boy Who Wouldn't Grow Up, bkz. Barrie, Sir James Matthew.
Petsetilla's Posy, bkz. Hood, Tom.
Phantasies, bkz. Macdonald, George.
Phantom Tollbooth, The, bkz. Juster, Norton.
Pharsalia, bkz. Lucanus.
Philidore And Placentia: Or, L'Amour trop Delicat, bkz Haywood, Eliza Fowler.
Philosophical Adventures, bkz. Dubois- Fontanelle.
Phoenix and the Carpet, The, bkz. Nesbit, Edith.
Physiologus latinus, bkz. Anonim.
Pichel, Irving, ve Ernest Schoedsack, *The Most Dangerous Game*, [*Kont Zaroff'un Köpekleri*], ZAROFF'UN ADASI.
Pickles ou récits à la mode anglaise, bkz. Lichtenberger, André.
Picturesque and industrious voyage, bkz. Delmotte, Henry-Florent.
Pile. Petals from St. Klaed's Computer, bkz. Aldiss, Brian W., ve Mike Wilks.
Pilgrim's Progress from this world, to that which is to come, The, bkz. Bunyan, John.
Pilgrim's Progress from this world to that which is to come, The. The Second Part, bkz. Bunyan, John.
Pinget, Robert, *Graal Flibuste*, BACHEPOUSSE, GRAAL FLİBUSTE ÜLKESİ.
"Pink Child, The", bkz. Denevi, Marco.
Pinokyo, bkz. Collodi, Carlo.
Pisan, Christine de, *La Cité des dames* (*The City of Ladies*), İFFETLİ HANIMLAR ŞEHRİ.
Platon, *Kritias*, ATLANTİS.
———, *Timaios*, ATLANTİS.
Plinius, Yaşlı, *Inventorum Natura* (*The Nature of Things Created*), ARİMASPEYA ÜLKESİ, BASİLİSK ÜLKESİ, BLEMMYAE ÜLKESİ, HYPERBOREA, KEMGÖZ ÜLKESİ, KULAK ADALARI, LİKSUS, MELİTA, PYRALLİS, TAPROBANE.
———, *Naturalis Historia* (*Natural History*), ARİMASPEYA ÜLKESİ, BASİLİSK ÜLKESİ, HYPERBOREA, TALİHLİ ADALAR (2), TAPROBANE, URANOPOLİS.
Plutarkhos, *Life of Sortorious*, TALİHLİ ADALAR (2).
Plutonya, bkz. Obrutçev, Vladimir.
Poe, Edgar Allan, "The City Under the Sea", *The Raven and Other Poems* ["Denizdeki Kent", *Bütün Şiirleri*] DÜNYANIN SONU ADASI.
———, "The Devil in the Belfry", *Tales* ["Çan Kulesindeki Şeytan", *Bütün Hikâyeleri*], VONDERVOTTEİMİTTİSS.
———, *The Domain of Arnheim* ["Arnheim Arazisi", *Bütün Hikâyeleri*], ARNHEİM
———, "The Facts in the Case of Mr. Valdemar", *Tales of the Grotesque and Arabesque* ["Bay Valdemar

Vakasındaki Gerçekler", *Bütün Hikâyeleri*], SHANGRİ-LA.
———, "The Island of the Fay", *Tales* ["Peri Adası", *Bütün Hikâyeleri*], FAY ADASI.
———, "The Masque of the Red Death", *Tales of Mystery and Imagination* ["Kızıl Ölümün Maskesi", *Bütün Hikâyeleri*], PRENS PROSPERO'NUN ŞATOSU.
———, *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket* ["Nantucketlı Arthur Gordon Pym'in Öyküsü", *Bütün Hikâyeleri*], BENNET, ŞİMDİ ÜLKESİ, TSALAL.
———, "Shadow: a Parable", *Tales* ["Gölge: Bir Mesel", *Bütün Hikâyeleri*], PTOLEMAİS.
———, "Silence. a Fable", *Tales* ["Sessizlik: Bir Masal (Siope)", *Bütün Hikâyeleri*], SESSİZLİK.
"Poldev Masalı", bkz. Aymé, Marcel.
Polo, Marco, *Il Milione* [*Marco Polo'nun Geziler Kitabı*], ARİMASPEYA ÜLKESİ.
Popular Stories of Ancient Egypt, bkz. Maspero, George.
Porcacchi, Tommaso, *Le isole piu' famose del mondo* (*The Most Famous Islands in the World*), DEVLER DENİZİ, HEKLA.
Pornographer, The, bkz. Restif de la Bretonne.
Powell, Anthony, *Venusberg*, VENUSBERG (2).
Prancing Nigger, bkz. Firbank, Ronald.
Prévert, Jacques, *Lettre des îles Baladar* (*Letter from the Baladar Islands*), ÖNCEKİGİBİ ADASI.
Prévost, Abbé Antoine François, *Le Philosophe anglois, ou Histoire de Monsieur Cleveland, fils naturel de Cromwell* (*The English Philosopher, or History of Mr. Cleveland, bastard son of Cromwell*), DREXARA, KOLONİ ADASI, NOPANDES TOPRAKLARI.
Prince Caspian, bkz. Lewis, C.S.
Princess Brambilla, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
Princess of Babylon, The, bkz. Voltaire.
Princess of Paphlagonia, The, bkz. Montpensier, Duchesse de.
Prinzessin Brambilla — Ein Capriccio nach J. Callot, bkz. Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus.
Prisoner of Zenda, The, bkz. Hope, Anthony.
Procopius, *The Gothic War*, THULE.
Propeller Island, bkz. Verne, Jules.
Psalmanaazaar, George, *Description de l'isle Formosa* (*Description of the Island of Formosa*), FORMOSA.
Ptolemaios, *Geography*, TALİHLİ ADALAR (2).
Pufnstuf, bkz. Morse, Hollingsworth.
Purple Cloud, The, bkz. Shiel, Matthew Phipps.
Purple Island, The, bkz. Bulgakov, Mikhail.
Puşkin, Aleksandr, *Skazka o zolotom petushke* [*Altın Horoz ve Diğer Masallar*], DODON'UN KRALLIĞI

Q

Queen Zixi of Ix, or The Story of the Magic Cloak, bkz. Baum, L. Frank.
Quest for the Missing Queen, The, bkz. Hulshof, Paul, ve Robert Vincent Schipper.

R

Rabelais, François, *La Vie très horrifique du grand Gargantua* [*Gargantua*], THELEME.
———, *Le cinquiesme et dernier livre des faicts et dicts du bon Pantagruel* (*The fifth and last book of the deeds and sayings of the good Pantagruel*), ALET ADASI, BOSSARD, CAHİLLER ADASI, ÇAN ADASI, ÇOK-ÇOK-FAZLA, DAVALAR ADASI, EKMEKSİZGÜN, ENTELEKİ, FENERÜLKE, ODES ADASI, OUT, SANDALETLER ADASI, SATENÜLKE, SHARPİNG ADASI, ŞİŞENİN KÂHİNİNİN ADASI, WICKET.
———, *Le quart livre des faicts et dicts du bon Pantagruel* (*The fourth book of the deeds and sayings of the good Pantagruel*), ALPAPA ADASI, CHANEPH ADASI, CHELİ, DONMUŞ SÖZCÜKLER DENİZİ, ENNASİN, GANABİN ADASI, GASTER'İN ADASI, KÂTİPLİK, MACREONS ADASI, MEDAMOTHY, PAPAMANYA, RUACH, SİNSİLER ADASI, TELENİABİN VE GENELİABİN, TOHU VE BOHU, VAHŞİ ADA.
———, *Pantagruel roi des Dipsodes, restituté à son naturel avec ses faictz et prouesses espouvantables* (*Pantagruel, King of the Dipsodes*), UTOPİA.
Radcliffe, Mrs. Ann, *The Mysteries of Udolpho*, UDOLPHO ŞATOSU.
Raimund, Ferdinand, *Der Alpenkonig und der Menschenfeind* (*The King of the Alps and the Enemy of Men*), ASTRAGALUS DİYARI.
———, "Der Barometermacher auf der Zauberinsel", *Sämtliche Werke* ("The Barometer-maker on the Magic Island", *Collected Works*), TUTU ÜLKESİ.
———, "Die gefesselte Phantasie", *Sämtliche Werke* ("The Imagination in Chains", *Collected Works*), FLORA.
Raindame, The, bkz. Storm, Theodor.
Raleigh, Sir Walter, *The Discoverie of the lovlie, rich and beautiful Empyre of Guiana*, AMAZONYA, EL DORADO, EWAİPANOMA.
Ralston, Karl, "Buyanka", *The Songs of the Russian People*, BUYAN ADASI.
"Randolph Carter'ın İfadesi", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Ransmayr, Christoph, *Morbus Kitahara*, MOOR.
Rappaport, Solomon Samuel, bkz. An-Ski.
Raspe, Rudolf Erich, *Baron Munchausen's Narrative Of His Marvellous Travels and Campaigns In Russia*, HIYAR ADASI.
"Rats in the Walls, The", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
"Raw Materials", bkz. Atwood, Margaret.
Ray, Jean, *Le Manuscrit français* (*The French Manuscript*), SAİNTE BEREGONNE.
Read, Herbert, *The Green Child*, RONCADOR, YEŞİL ÜLKE.
Reipublicae Christianapolitanae descriptio, bkz Andreae, Johann Valentin.
Relacion del viaje a Chile, año de 1600, bkz. Ocana, Fray Diego de.
Relation De Divers Voyages Fails Dans L'Afrique, dans l'Amerique, & aux Indes Occidentals, bkz. Dralsé de Grandpierre.

Relation de L'Isle Imaginaire, bkz. Montpensier, Duchesse de.
Relation du pays de Jansénie, bkz. Zacharie de Lisieux.
Relation très veritable d'une isle nouvellement découverte, bkz. Beauharnais, Fanny de.
Restif de la Bretonne, Nicolas Edme, *La Découverte australe Par un Homme-volant, ou Le Dédale français* (*Discovery of the Southern Lands by a flying man, or the French Daedalus*), MEGAPATAGONYA.
———, *L'Andrographe* (*The Andrographer*), ANDROGRAFYA.
———, *Le Pornographe* (*The Pornographer*), PARTHENİON KENTİ.
———, *Les Gynographes* (*The Gynographers*), JİNOGRAFYA.
———, *Le Thesmographe* (*The Thesmographer*), THESMOGRAFYA.
Return of Tarzan, The, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Return of the King, The, bkz. Tolkien, J.R.R.
Return to Pellucidar, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Rezzori, Gregor von, *Maghrebinische Geschichten*, MAGHREBİNİA.
Riallaro, the Archipelago of Exiles, bkz. Sweven, Godfrey.
Richardson, Sir Benjamin Ward, *Hygeia, a City of Health*, HİJYA.
Richter, Johann Paul Friedrich, bkz. Jean Paul.
Ride of Enveric Olsen, The, bkz. Mansk, Izaak.
Rimbaud, Arthur, *Les Illuminations* [*Illuminations*], BURUN SARAYI.
"Rip Van Winkle", bkz. Irving, Washington.
Rip Van Winkle, bkz. Irving, Washington
Road to Oz, The, bkz. Baum, L. Frank.
Roadtown, bkz. Chambless, Edgar.
Robert, Marie Anne de Roumier, *Les Ondins* (*The Undines*), BEZGİNLİK ADASI, CASTORA, DENİZ KRALİ'NİN KRALLIĞI, FUTURA.
Robida, Albert, *Voyages Trés Extraordinares de Saturnin Farandoul* (*The Most Amazing Voyages of Saturnin Farandoul*), FARANDOULYA, MAKALOLO.
Robinson Crusoe, bkz Defoe, Daniel.
Rochefort, Christiane, *Archaos ou Le jardin étincelant* (*Archaos or The Glittering Garden*), ARCHAOS.
Rogers, Charles, ve Gus Meins, *Babes in Toyland*, OYUNCAK ÜLKESİ.
Romanoff and Juliet, bkz. Ustinov, Peter.
Romanoff ve Juliet, bkz. Ustinov, Peter.
Romans des anciens Bretons, bkz. Villemarque, Hersart de.
Rootabaga Stories, bkz. Sandburg, Carl.
"Rose and the Ring, The", bkz. Titmarsh, M.A.
Roseo, Mambrino, *Institutions del prencipe cristiano* (*Institutions of the Christian Prince*), GARAMANTİ ÜLKESİ.
Rosny, J.H. jeune, *L'Enigme du "Redoutable"* (*The Mystery of the "Redoutable"*), LE DOUAR.
Rossetti, Dante Gabriel, "Sudden Light", *Poems*, DÜNYALAR ARASINDAKİ ORMAN.
Roussel, Raymond, *Impressions d'Afrique* (*Impressions of Africa*), PONUKÉLE-DRELCHKAFF.
———, *Locus Solus* [*Locus Solus*], LOCUS SOLUS.
Rowling, J.K., *Harry Potter and the Chamber of Secrets* [*Harry Potter ve Sırlar Odası*], HOGWARTS.
———, *Harry Potter and the Philosopher's Stone* [*Harry Potter ve Felsefe Taşı*], HOGWARTS, YASAK ORMAN.
Royal and truthful commentaries on the origin of the Incas, bkz. Garcilasso de la Vega.
Royal Flash, bkz. Fraser, George MacDonald.
"Runenberg", bkz. Tieck, Ludwig.
Rupert of Hentzau, bkz. Hope, Anthony.
R.U.R., bkz. Capek, Karel.
Rushdie, Salman, *Haroun and the Sea of Stories* [*Harun ile Öyküler Denizi*], ELİFBA, GEV ŞEHRİ, KEYFİ ÜLKE, ÖYKÜ IRMAKLARI OKYANUSU.
Rushing to Paradise, bkz. Ballard, J.G.
Ruskin, John, *The King of the Golden River or The Black Brothers. A Legend of Stiria*, HAZİNE VADİSİ.
Rustaing de Saint-Jory, Louis, *Les Femmes Militaires. Relation Historique D'Une Isle Nouvellement Découverte* (*The Military Women. Historical Account of a Newly Discovered Island*), GROENKAAF, MANGHALOUR.
Ruy-Sánchez, Alberto, *Cuentos de Mogador*, MOGADOR.
———, *En los labios del agua*, MOGADOR.
———, *Los nombres del aire*, MOGADOR.

S

Sackville-West, Victoria, *The Dark Island*, STORN.
Sade, Donatien-Alphonse-François, Marquis de, *Aline et Valcour* (*Aline and Valcour*), BUTUA, TAMOE.
———, *Les 120 Journées de Sodome, ou l'Ecole du libertinage* [*Sodom'un 120 Günü*], SİLLİNG.
Sailors of Meloria, The, bkz. Salgari, Emilio.
Salgari, Emilio, *Duemila leghe sotto l'America* (*Two thousand leagues under the American Continent*), İNKA TÜNELİ.
———, *Il treno volante* (*The Flying Train*), ALTIN DAĞ.
———, *I misteri della Jungla Nera* (*The Mysteries of the Black Jungle*), KARA CENGEL.
———, *I naviganti della Meloria* (*The Sailors of Meloria*), MELORİA KANALI.
Saltikov, Mihail Yevgrafoviç, bkz. Saltikov-Şçedrin.
Saltıkov-Şçedrin (Mikhail Yevgrafoviç Saltikov), *Istoriya odnogo goroda* (*Story of a Small Town*), GLUPOV.
Samuel, Vikont Herbert Louis, *An Unknown Land*, BENSALEM.
Sanatorium pod Klepsydra, bkz Schulz, Bruno.
Sanctuary, bkz Monette, Paul.
Sandburg, Carl, *Rootabaga Stories*, BALON TOPLAYICILAR ÜLKESİ, BAŞPARMAKLAR YUKARI, BEZELER, BOŞ ŞAPKALAR, CİĞER-SOĞAN, ÇATLAK KAFALAR SARAYI, İLAÇ ŞAPKASI, KARKUŞU VADİSİ, KESEKÂĞITLARI SARAYI, PATATES BÖCEĞİ ÜLKESİ, PATLAYAN MERDANELER, SARIŞALLIGAM ÜLKESİ, ŞAPKA İĞNELERİ, ÜSTTEN-ALTTAN ÜLKESİ, YUMURTALAR HAVAYA, YÜKSÜK ÜLKESİ.
Sannazaro, Jacopo, *Arcadia*, ARKADYA TÜNELİ.
Saramago, Jose, *Ensaio sobre a cegueira* [*Körlük*], KÖRLER ŞEHRİ.
Sarı Denizaltı, bkz. Dunning, George.
Savage Pellucidar, bkz. Burroughs, Edgar Rice.

Savi-Lopez, Maria, *Leggende del mare* (*Legends of the Sea*), CANAVARLAR PARKI, DEVLER DENİZİ, MAGMELL, RAKLMANİ.
Saxton, Mark, *The Islar, or Islandia Today – A Narrative of Lang III*, İSLANDİA, KARAİN KITASI.
Schikaneder, Emanuel, ve Wolfgang Amadeus Mozart, *Die Zauberflote* [*Sihirli Flüt*], HELİOPOLİS.
Schipper, Robert Vincent, ve Paul Hulshof, *Glazewijn en het schaakschandaal* (*The Quest for the Missing Queen*), ANAHTAR ORMANI.
Schoedsack, Ernest, ve Merian Cooper, *King Kong*, KAFATASI ADASI.
———, ve Irving Pichel, *The Most Dangerous Game* [*Kont Zaroff'un Köpekleri*], ZAROFF'UN ADASI.
Schulz, Bruno, *Sanatorium pod Klepsydra* [*Kumsaati Burcundaki Sanatoryum*], KLEPSYDRA.
Scoop, a Novel about Journalists, bkz. Waugh, Evelyn.
Scott, Paul, *The Birds of Paradise*, JUNDAPUR, MANOBA.
Scott, Sir Walter, *Count Robert of Paris*, TALİHLİ ADALAR (2).
Scudéry, Madeleine De, *La Clélie* (*Clelia*), ŞEFKAT ya da MUHABBET.
Seabourn, Kaptan Adam, *Symzonia, A Voyage of Discovery*, SYMZONİA.
Searle, Charles [?], *The Wanderer: Or, Memoirs of Charles Searle, Esq.*, YLUANA.
"Selfish Giant, The", bkz. Wilde, Oscar.
Self-made Soldier, The, bkz Mauvillon, Eleazar de.
Sequel to Lucian's "True History", bkz. Ablancourt, Jean Jacobé de Frémont d'.
Sequel to the Adventurous Simplicissimus, bkz. Grimmelshausen, von.
"Sessizlik: Bir Masal (Siope)", bkz. Poe, Edgar Allan.
Seven-Per-Cent Solution, The, bkz. Meyer, Nicholas.
Seven Solitudes, Poems, bkz. Milosz, Oscar Venceslas de Lubicz.
Seven Worlds to Conquer, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
"Shadow: a Parable", bkz. Poe, Edgar Allan.
"Shadow over Innsmouth, The", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Shadows across Tibet, bkz. Alperine, Paul.
Shakespeare, William, *The Tempest*, PROSPERO'NUN ADASI.
Shardik, bkz. Adams, Richard.
She, bkz. Haggard, Henry Rider.
Shelley, Percy Bysshe, *Alastor or The Spirit of Solitude* [*Yalnızlığın Ruhu*], ALASTOR'UN MAĞARASI.
Shiel, Matthew Phipps, *The Purple Cloud*, GERÇEK KUZEY KUTBU.
"Short commentary on the Eudaemon Republic", bkz. Stiblinus, Caspar.
Shuo Tung-Fang, *Accounts of the Ten Continents*, HSUAN.
———, *The Book of Deities and Marvels*, GÜNEYBATI YABANI.
Siege of the Red House, The, bkz. Le Fanu, Joseph Sheridan.
Sihirli Flüt, bkz. Mozart, Wolfgang Amadeus, ve Emanuel Schikaneder.
"Silence: a Fable", bkz. Poe, Edgar Allan.
Silmarillion, bkz. Tolkien. J.R.R.
Silmarillion, The, bkz Tolkien, J.R.R.
Silver Chair, The, bkz. Lewis, C.S.
Sineklerin Tanrısı, bkz Golding, William.
Sir Gawain and the Green Knight, bkz. Anonim.
Sirte Kıyısı, bkz. Gracq, Julien.
Six Books of Nova Solyma, The, bkz. Gott, Samuel.
Skazka o zolotom petushke, bkz. Puşkin, Aleksandr.
Skinner, Charles M., *Myths and Legends of Our Own Land*, KANADA YÜZEN ADALARI.
Snedronningen, bkz. Andersen, Hans Christian.
Snow Queen, The, bkz. Andersen, Hans Christian.
Sodom'un 120 Günü, bkz. Sade, Marquis de.
Something About Eve, bkz. Cabell, James Branch.
Song of the Crew, The, bkz. Orlan, Pierre-Mac.
Son of Tarzan, The, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Sorguda, bkz. Gürsel, Nedim.
Sophy of Kravonia, bkz. Hope, Anthony.
Sorel, Charles, *La Maison des jeux* (*The House of Games*), BRİSEVENT.
South Wind, bkz. Douglas, Norman.
Söğütlükte Rüzgâr, bkz. Grahame, Kenneth.
Spence, Thomas, *The Constitution of Spensonia: A Country in Fairyland situated between Utopia and Oceana*, SPENSONİA.
———, *A Description of Spensonia*, SPENSONİA.
Spoon River Anthology, bkz. Masters, Edgar Lee.
"Statement of Randolph Carter, The", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Steinbeck, John, *The Acts of King Arthur and His Noble Knights From the Winchester Manuscripts of Sir Thomas Malory and Other Sources*, ARROY, BEDEGRAİNE, FERGUS, KIZLAR ŞATOSU, MERLİN'İN MEZARI.
Stepford Wives, The, bkz. Levin, Ira.
Stephens, James, *The Crock of Gold*, CAGNY VADİSİ, ERİNN UYURLARI MAĞARASI, GORT NA CLOCA MORA.
Stevenson, Robert Louis, "The Little Land", *A Child's Garden of Verses*, OYUN ÜLKESİ.
———, *Treasure Island* [*Define Adası*], DEFİNE ADASI, KARA TEPE KOYU.
———, *New Arabian Nights*, İNTİHAR ŞEHRİ.
Stiblinus, Gaspar, "Commentariolus de Eudaemonensium Republica", *Coropaedia* ("Short commentary on the Eudaemon Republic", *Coropaedia*), EUDAEMON.
Stifter, Adalbert, "Abdias", *Oesterreich-Novellenalmanack içinde* ("Abdias", *Austrian Storybook* içinde), ÇÖL KENT.
Stockhausen, Karlheinz, *Hymnen*, HARMONDİYA.
Stoker, Bram, *Dracula*, DRAKULA'NIN ŞATOSU.
———, *The Lair of the White Worm*, DİANA'NIN KORUSU.
Storia del Campriano contadino, bkz. Anonim.
Storm, Theodor, *Die Regentrude* (*The Raindame*), REGENTRUDE'NİN DİYARI.
Story of a Small Town, bkz. Saltikov-Şçedrin.
Story of Doctor Dolittle, The, bkz. Lofting, Hugh.
Story of King Kaboul I, The, bkz Jacob, Max.
Story of the Glittering Plain which has also been called the Land of Living Men or the Acre of the Undying, The, bkz. Morris, William.

Strabon, *Geography* [*Coğrafya*], LEUKE, THULE.
Strange Manuscript found in a Copper Cylinder, A, bkz. De Mille, James.
Strassburg, Gottfried von, *Tristan*, ÂŞIKLAR MAĞARASI.
Strong Man, The, bkz. Keating, H.R.F.
"Sudden Light", bkz. Rossetti, Dante Gabriel.
Suicide City, bkz. Escamez, Jose Munoz.
Sullivan, Sır Arthur, ve Sir William Schwenck Gilbert, *The Mikado*, TİTİPU.
———, *Utopia Limited*, ZARA'NIN KRALLIĞI.
Summer Tree, The, bkz. Kay, Guy Gavriel.
Sundering Flood, The, bkz. Morris, William.
Sunless City, The, bkz. Bonneau, Albert.
Supervielle, Jules, *L'Enfant de la haute mer* (*The Child of the High Sea*), ÇAĞILDAYAN KRALLIK, DENİZ ÇOCUĞUNUN ŞEHRİ.
Supplément de l'Histoire Véritable de Lucien, bkz. Ablancourt, Jean Jacobé de Frémont d'.
Surprised by Joy, bkz. Lewis, C.S.
Survivors of the "Jonathan", The, bkz. Verne, Jules.
Sweven, Godfrey, *Limanora, the Island of Progress*, ALEOFANE, BROOLYİ, COXURİA, FANATTİA, FENERALİA, FİGLEFİA, HACİOCRAM, KLORİOLE, LİMANORA, LOONARİE, MESKEETA, RİALLARO, SPECTRALİA, SWOONARİE, THANASİA, TİRRALARİA.
———, *Riallaro, the Archipelago of Exiles*, ALEOFANE, BROOLYİ, COXURİA, FANATTİA, FENERALİA, FİGLEFİA, HACİOCRAM, KLORİOLE, LİMANORA, LOONARİE, MESKEETA, RİALLARO, SPECTRALİA, SWOONARİE, THANASİA, TİRRALARİA.
Swift, Jonathan, *Travels Into Several Remote Nations Of The World. In Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of several Ships* [*Gulliver in Gezileri*], BALNİBARBİ, BLEFUSCU, BROBDINGNAG, GLUBBDUBDRİB, HOUYHNHNM'LER ÜLKESİ, LAPUTA, LİLLİPUT, LUGGNAGG.
Symzonia, A Voyage of Discovery, bkz. Seabourn, Kaptan Adam.

Ş

Şato, bkz. Kafka, Franz.
Şişkolarla Sıskalar, bkz. Maurois, André.

T

Taikatalvi, bkz. Jansson, Tove.
Taikurin hattu, bkz. Jansson, Tove.
Tai-Ping Geographical Record, bkz. Anonim.
Tales far Late-Night Drinkers, bkz. Tremblay, Michel.
Tales of the ancient Bretons, bkz. Villemarque, Hersart de.
Tanar of Pellucidar, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tannhauser, bkz. Wagner, Richard.
Taran Wanderer, bkz. Alexander, Lloyd.
Tarih, bkz. Herodotos.
Tartar Steppe, The, bkz. Buzzati, Dino.
Tarzan and the Ant Men, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan and the Castaways, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan and the City of Gold, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan and the Forbidden City, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan and the Jewels of Opar, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan and the Lion Man, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan and the Lost Empire, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan at the Earth's Core, bkz Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan Lord of the Jungle, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan of the Apes, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan the Invincible, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan the Magnificent, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan the Terrible, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan the Untamed, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tarzan Triumphant, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Tatar Çölü, bkz. Buzzati, Dino.
Tempest, The, bkz. Shakespeare, William.
Temptation of Saint Anthony, The, bkz. Flaubert, Gustave.
Tenenbaum, Samuel, *The Wise Men of Chelm*, CHELM.
Tennyson, Alfred, Lord, *The Idylls of the King*, AVALON, BROCÉLİANDE, CAMELERD, CAMELOT, CARBONEK CASTLE, ESCALOT, MERLİN'İN MEZARI.
———, "The Lotos-Eaters", *Poems*, LOTUS YİYENLER ADASI.
Terre Libre, bkz. Grave, Jean.
Thackeray, William Makepeace, bkz. Titmarsh, M.A.
That Hideous Strength, bkz. Lewis, C.S. *Theatre of Fortune and Passion*, bkz. Duperron de Castera.
Theorie des Quatre Mouvements, bkz. Fourier, Charles.
Theory of the Four Movements, bkz. Fourier, Charles.
"There was an Old Man with a beard", bkz. Lear, Edward.
Thesmographer, The, bkz. Restif de la Bretonne.
Thieves City, bkz. Level, Maurice.
Third Policeman, The, bkz. O'Brien, Flann.
Thomas, Dylan, *Under Milk Wood, a Play for Voices*, LLAREGYB.
Thomson, James, *The City of Dreadful Night*, GECE ŞEHRİ.
Thoughts, bkz Nister, Der.
Through the Eye of the Needle, bkz. Howells, William Dean.
Through the Looking-Glass, and What Alice Found There, bkz. Carroll, Lewis.
Tieck, Ludwig, "Der Runenberg", *Taschenbuch für Kunst und Laune* ("Runenberg", *A Pocketbook for Art and Fancy*), RUNENBERG.
Tiger Girl, bkz. Burroughs, Edgar Rice.
Till We Have Faces. A Myth Retold, bkz. Lewis, C.S.
Timaios, bkz. Platon.
Tiphaigne de la Roche, Charles François, *L'Empire des Zaziris sur les Humains* (*The Empire of the Zaziris over human beings*), GİPHANTİA.
———, *Giphantie*, GİPHANTİA.
———, *Histoire Des Galligènes, Ou Mémoires De Duncan* (*History of the Galligenians, or Duncan's Memoirs*), GALLİGENİA.

Titan, bkz. Jean Paul.
Titmarsh, M.A. (William Makepeace Thackeray), "The Rose and the Ring", *Christmas Books* içinde, KARAASA, KIRIM TATARİSTANI, PAFLAGONYA.
Titus Alone, bkz. Peake, Mervyn.
Titus Groan, bkz. Peake, Mervyn.
Tolkien, J.R.R., *The Fellowship of the Ring* [*Yüzük Kardeşliği*], AK DAĞLAR, ANDUİN VADİLERİ, ANGMAR, ARNOR, AYRIKVADİ, BREE ELİ, CARAS GALADHON, DAGORLAD, DALE, DEMİR TEPELER, DUMANLI DAĞLAR, DUNLAND, EDORAS, EMYN MUİL, ERDİYARI, ERED LİTHUİ, ERİADOR, ETTENAVLAKLARI, FANGORN ORMANI, FERAH ÇAYIRLAR, FIRTINA TEPELERİ, FORNOST, FOROCHEL, GONDOR, GORGOROTH, GÖLGE DAĞLARI, GÖLGELİDERE VADİSİ, GRİ DAĞLAR, GRİ LİMANLAR, HARAD, HOLLİN, HÖYÜKTEPE YAYLALARI, İTHİLİEN, KULE DAĞLAR, KUYTUORMAN, KUYTUORMAN'IN ELFSARAYLARI, LÓRİEN, MİNAS MORGUL, MİNAS TİRİTH, MORDOR, MORIA, NAN CURUNİR, NEN HİTHOEL, ORODRUİN, ORTA DÜNYA, OSGİLİATH, ÖLÜ BATAKLIKLAR, RHUDAUR, RHÛN, ROHAN, SHİRE, SİRANNON, TİTRERSİNEKSU BATAKLIĞI, TOL ERESSËA, ULU NEHİR, VALİNOR, YALNIZ DAĞ, YAŞLI ORMAN.
———, *The Hobbit, or There and Back Again* [*Hobbit, Oradaydık ve Şimdi Buradayız*], ANDUİN VADİLERİ, ARNOR, AYRIKVADİ, DALE, DEMİR TEPELER, DUMANLI DAĞLAR, GONDOR, GÖL-KENT, GRİ DAĞLAR, KUYTUORMAN, KUYTUORMAN'IN ELFSARAYLARI, MORDOR, MORİA, ORTA DÜNYA, SHİRE, ULU NEHİR, YALNIZ DAĞ.
———, *The Return of the King* [*Kralın Dönüşü*], AGLAROND, AK DAĞLAR, AMAN, ANDUİN VADİLERİ, ANGMAR, ARNOR, AYRIKVADİ, CAİR ANDROS, CARAS GALADHON, CELEBRANT OVASI, CİRİTH GORGOR, CİRİTH UNGOL, DAGORLAD, DALE, DEMİR TEPELER, DRUADAN ORMANI, DUMANLI DAĞLAR, DUNHARROW, DUNLAND, EDORAS, ELENNA, ERDİYARI, ERED LİTHUİ, ERİADOR, ETTENAVLAKLARI, FANGORN ORMANI, FERAH ÇAYIRLAR, FIRTINA TEPELERİ, FORNOST, FOROCHEL, GONDOR, GORGOROTH, GÖLGE DAĞLARI, GÖLGELİDERE VADİSİ, GRİ DAĞLAR, GRİ LİMANLAR, HARAD, HENNETH ANNÛN, HOLLİN, HÖYÜKTEPE YAYLALARI, İMLAD MORGUL, İSENMOUTHE, İTHİLİEN, KAVŞAK, KULE DAĞLAR, KUYTUORMAN, KUYTUORMAN'IN ELFSARAYLARI, LİNDON, LÓRİEN, MİĞFER DİBİ, MİNAS MORGUL, MİNAS TİRİTH, MORDOR, MORGAİ, MORİA, NAN CURUNİR, ORODRUİN, ORTA DÜNYA, OSGİLİATH, ÖLÜ BATAKLIKLAR, ÖLÜLERİN PATİKALARI, PELARGİR, PELENNOR ÇAYIRLARI, RHUDAUR, RHÛN, ROHAN, SHİRE, TAPANVADİ, TOL ERESSËA, UDÛN, ULU NEHİR, VALİNOR, YALNIZ DAĞ.
———, *The Silmarillion* [*Silmarillion*], AGLAROND, AK DAĞLAR, AMAN, ARNOR, AYRIKVADİ, DUMANLI DAĞLAR, ELENNA, ERİADOR, FANGORN ORMANI, FERAH ÇAYIRLAR, FORNOST, GONDOR, GORGOROTH, GRİ LİMANLAR, HOLLİN, İMLAD MORGUL, KULE DAĞLAR, LİNDON, LÓRİEN, MİNAS MORGUL, MİNAS TİRİTH, MORDOR, MORİA, NAN CURUNİR, ORODRUİN, ORTA DÜNYA, OSGİLİATH, PELARGİR, PELENNOR ÇAYIRLARI, SHİRE, TOL ERESSËA, ULU NEHİR, VALİNOR.
———, *The Two Towers* [*İki Kule*], AGLAROND, AK DAĞLAR, ARNOR, CELEBRANT OVASI, CİRİTH GORGOR, CİRİTH UNGOL, DAGORLAD, DUMANLI DAĞLAR, DUNHARROW, DUNLAND, EDORAS, EMYN MUİL, FANGORN ORMANI, GONDOR, GORGOROTH, GÖLGE DAĞLARI, HARAD, HENNETH ANNÛN, İMLAD MORGUL, İTHİLİEN, KAVŞAK, KULE DAĞLAR, LÓRİEN, MİĞFER DİBİ, MİNAS MORGUL, MİNAS TİRİTH, MORDOR, MORİA, NAN CURUNİR, OSGİLİATH, ORTA DÜNYA, ÖLÜ BATAKLIKLAR, ÖLÜLERİN PATİKALARI, ROHAN, SHELOB'UN İNİ, SHİRE, ULU NEHİR, YAŞLI ORMAN.
Tombs of Atuan, The, bkz. Le Guin, Ursula K.
Tosetti, Amedeo, *Pedalı sul Mar Nero* (*Pedals on the Black Sea*), MALACOVİA.
Toto, bkz. Zavattini, Cesare.
Totò il Buono, bkz. Zavattini, Cesare.
Tournier, Michel, *Le Roi des Aulnes* [*Karaağaçlar Kralı*], ROMİNTEN.
———, *Vendredi ou Les Limbes du Pacifique* [*Cuma ya da Pasifik Arafı*], CRUSOE'NUN ADASI.
Town of the Gold-maker, The, bkz. Zschokke, Johann Heinrich Daniel.
"Town Where No One Got Off, The", bkz. Bradbury, Ray.
Traditional Algeria, bkz. Certeux.
Traite de l'Association Domestique Agricole, bkz. Fourier, Charles.
Traveller from Altruria, A, bkz. Howells, William Dean.
Travels, bkz. Pinto, Fernao Mendes.
Travels And Adventures Of William Bingfield, Esq., The, bkz. Bingfield, William.
Travels by sea of Panurge, The, bkz. Anonim, *Le Voyage de navigation que fist Panurge.*
Travels Into Several Remote Nations Of The World. In Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of several Ships, bkz. Swift, Jonathan.
Travels of Marco Polo, The, bkz. Polo, Marco.
Treasure Books, The, bkz. Latini, Brunetto.
Treasure Island, bkz. Stevenson, Robert Louis.
Treatise on the Domestic Agricultural Association, bkz. Fourier, Charles.
Tremblay, Michel, *Contes pour buveurs attardés* (*Tales for Late-Night Drinkers*), KUŞLAR ADASI.
Tremearne, A.J.N., *Hausa Superstitions and Customs*, ONAR ŞEHRİ, UYKUSUZ ŞEHİR
Trimm, Thomas, bkz. Welk, Ehm.
Trionfo dei poltroni, bkz. Anonim.
Tristan, bkz. Strassburg, Gottfried von.
Triumph of the Idle, bkz. Anonim, *Trionfo dei poltroni.*
Troyes, Chretien de, "Perceval chez Blanchefleur", *Le Conte du Graal* ("Perceval", *The Story of the Grail*), BEAUREPAİRE.
True History, bkz. Lukianos, Samsatlı.
Tulifäntchen, Ein Heldengedicht in drei Gesagen, bkz. Immermann, Karl.
Tunnel under the Sea, The, bkz. Motta, Luigi.

Tutuola, Amos, *The Palm-Wine Drinkard and His Dead Palm-Wine Tapster in the Dead's Town*, GERİ DÖNÜLMEZ CENNET, HAYALET ADASI, ÖLÜLER KENTİ.
Twain, Mark (Samuel Langhorne Clemens), *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*, CAMELOT.
———, *The Curious Republic of Gondour*, GONDOUR.
———, *The Man who Corrupted Hadleyburg and Other Stories*, HADLEYBURG.
Twenty thousand leagues under the American Continent, bkz. Salgari, Emilio.
Twenty thousand leagues under the ice, bkz. Mor, Jokai
Two Towers, The, bkz. Tolkien, J.R.R.
Tyssot de Patot, Simon, *La Vie, Les avantures, & le Voyage De Groenland Du Reverend Pere Cordelier Pierre de Mesange* (*The Life, Adventures and Voyage to Greenland of Father Pierre de Mesange*), RUFFAL.
———, *Voyages Et Avantures De Jaques Masse* (*Voyages and Adventures of Jaques Masse*), BUSTROL, SATRAPYA.
Tzara, Tristan, *Grains et Issues*, FLUORESCENTE.

U

Uçan Hollandalı, The, bkz. Wagner, Richard.
Ulysses, bkz. Joyce, James
Ulysses, bkz. Joyce, James.
Uncle James, bkz. Nesbit, Edith.
Under Milk Wood, a Play for Voices, bkz. Thomas, Dylan.
"Under the Garden", bkz. Greene, Graham
Under the Hill, bkz. Beardsley, Aubrey.
"Underwater City, The", bkz. Hugo, Victor.
Undines, The, bkz. Robert, Marie Anne de Roumier
"Undr", bkz. Borges, Jorge Luis.
Une Fantaisie du Docteur Ox, bkz. Verne, Jules.
Une Ville de verre, bkz. Brown, Alphonse.
Unknown Island, The, bkz. Grivel, Guillaume.
Unknown Land, An, bkz. Samuel, Vikont Herbert Louis.
Updike, John, *The Witches of Eastwick*, EASTWİCK.
Ustinov, Peter, *Romanoff and Juliet* [*Romanoff ve Juliet*], CONCORDİA.
Utopia, bkz. More, Sir Thomas.
Utopia, bkz. More, Sir Thomas.
Utopiae, Pars II. Mundus alter et idem. Die heutige neue alte Welt, bkz. Hall, Joseph.
Utopia Limited, bkz. Gilbert, Sir William Schwenk, ve Sir Arthur Sullivan.
"Uyku Duvarının Ötesi", bkz. Lovecraft, Howard Phillips.
Uykulu Kuytu Menkıbesi, bkz. Irving, Washington.

V

Vaarallinen juhannus, bkz. Jansson, Tove.
Vallerey, Tancrède, *L'Ile au sable vert* (*The Island of Green Sand*), YEŞİL KUM ADASI.
"Valley of the Beasts, The", bkz. Blackwood, Algernon.
Vampire City, The, bkz. Féval, Paul.
Varennes de Mondasse, De, *La Découverte De L'Empire De Cantahar* (*The Discovery of the Cantahar Empire*), CANTAHAR.
Varia Historia, bkz. Aelianus, Claudius.
Vathek, bkz. Beckford, William.
Vathek, bkz. Beckford, William.
Veiras, Denis, *Histoire des Sevarambes, peuples qui habitent une partie du troisème continent. communement appelé la terre Australe* (*History of the Sevarambes, people who inhabit part of the third continent, commonly known as Southern Lands or Australia*), AVUSTRALYA, SEVARAMBİA, SEVARİNDİA, SPOROUMBİA.
Vendredi ou Les Limbes du Pacifique, bkz. Tournier, Michel
Venusberg, bkz. Powell, Anthony.
Vergilius, *Aeneid*, RÜYA ADASI.
Verne, Jules, *Le "Chancellor"* (*The "Chancellor"*), JAMBON KAYASI.
———, *Le Château des Carpathes* [*Karpatlar Şatosu*], KARPATHENBURG
———, *Les 500 millions de la Begum* [*Begüm'ün 500 Milyonu*], FRANCE-VILLE, STAHLSTADT.
———, *L'Etonnante Aventure de la Mission Barsac* (*The Incredible Adventure of the Barsac Mission*), KARAÜLKE.
———, *L'Ile mystérieuse* [*Esrarengiz Ada*], LİNCOLN.
———, *L'Ile à hélice* (*Propeller Island*), STANDART ADA.
———, *Les Indes Noires* (*The Black Indies*), DUNDONALD ŞATOSU, KÖMÜR ŞEHRİ.
———, *L 'Invasion de la mer* (*The Invasion of the Sea*), SAHRA DENİZİ.
———, *Les Naufragés du "Jonathan"* (*The Survivors of the "Jonathan"*), LİBERYA
———, *Une Fantaisie du Docteur Ox* [*Dr. Ox'un Deneyi*], QUIQUENDONE.
———, *Vingt mille lieues sous les mers* [*Denizler Altında Yirmi Bin Fersah*], ARAP TÜNELİ, NAUTİLUS LİMANI.
———, *Voyage au centre de la terre* [*Arzın Merkezine Seyahat*; *Dünyanın Merkezine Seyahat*], AXEL ADASI, GRAUBEN LİMANI, HANS-BACH, LİDENBROCK DENİZİ, SAKNUSSEMM BURNU, SAKNUSSEMM KORİDORU.
———, *Voyages et aventures du Capitaine Hatteras* [*Kaptan Hatteras'in Maceraları*], KRALİÇE ADASI.
Verville, Béroualde de, *Le Moyen de parvenir* (*How to succeed*), LUBEC, PAPEFİGUİERA.
Very true chronicle of a newly discovered island, bkz. Beauharnais, Fanny de.
Viaggio in Drimonia, bkz. Wainstein, Lia.
"Viajes de varones prudentes", bkz. Miranda, Suarez.
Vian, Boris, *L'Automne à Pékin* [*Pekin'de Sonbahar*], EGZOPOTAMYA.
Viceroy of Ouidah, The, bkz. Chatwin, Bruce.
Villemarque, Hersart de, *Romans de anciens Bretons* (*Tales of the ancient Bretons*), BEYAZ ADAM'IN ÜLKESİ.
Villiers de L'Isle-Adam, Philippe-Auguste, Comte de, *Axel*, AUËRSPERG ŞATOSU.
Vingt mille lieues sous les glaces, bkz. Mor, Jokai
Vingt mille lieues sous les mers, bkz. Verne, Jules.

Virtuous Man at Court, The, bkz. Loen, Freiherr von.
Voiage de Sir John Maundevile, bkz. Mandeville, Sir John.
Voltaire (François Marie Arouet), *Candide, ou l'Optimisme* [*Candide, ya da İyimserlik*], EL DORADO.
———, *Essai sur l'histoire générale et sur les moeurs et l'esprit des nations depuis Charlemagne jusqu'à nos jours* (*Essay on General History and on the customs and spirit of nations from Charlemagne to our time*), ALBİNO ÜLKESİ, EL DORADO.
———, *La Princesse de Babylone* ["Babil Prensesi", *Zadig ve Başka Hikâyeler*], GANGARİDYA.
Voyage au centre de la terre, bkz. Anonim
Voyage au centre de la terre, bkz. Verne, Jules.
"Voyage au Monde Vrai", bkz. Marivaux, Pierre Carlet de Chamblain de.
Voyage au Pays des Articoles, bkz. Maurois, André.
Voyage Curieux d'un Philadelphe dans des Pays nouvellement Decouverts, bkz. Anonim.
Voyage d'Alcimédon, ou Naufrage qui conduit au port, bkz. Martigny, Comte de.
Voyage en Grande Garabagne, bkz. Michaus, Henri.
Voyage en Icarie, bkz. Cabet, Etienne.
Voyage Merveilleux de Prince Fan-Feredin dans la Romancie, bkz. Bougeant, Guillaume H.
Voyage of Alcimedon, The, bkz. Martigny, Comte de.
Voyage of Sir John Mandeville, bkz. Mandeville, Sir John.
Voyage of the "Argos", The, bkz. Apollonios, Rodoslu.
Voyage of the "Dawn Treader", The, bkz. Lewis, C.S.
Voyage pittoresque et industriel dans la Paraguay-Roux et la Palingenesis Australe, bkz. Delmotte, Henry-Florent.
Voyages and adventures of Captain Hatteras, bkz. Verne, Jules.
Voyages and Adventures of Jaques Masse, bkz. Tyssot de Patot.
Voyages de l'autre cote, bkz. Le Clezio, Jean-Marie-Gustave.
Voyages Et Avantures De Jaques Masse, bkz. Tyssot de Patot.
Voyages et aventures de Capitaine Hatteras, bkz. Verne, Jules.
Voyages of Doctor Dolittle, The, bkz. Lofting, Hugh.
Voyages to the Other Side, bkz. Le Clezio, Jean-Marie-Gustave.
Voyages, Travels, And Wonderful Discoveries of Capt. John Holmesby, bkz. Holmesby, John.
Voyages Trés Extraordinaires de Saturnin Farandoul, bkz. Robida, Albert
Voyage to Cacklogallinia, A, bkz. Brunt, Samuel.
Voyage to Drimonia, bkz. Wainstein, Lia.
Voyage to Icaria, bkz. Cabet, Etienne.
Voyage to Locuta, A Fragment by Lemuel Gulliver Junior, bkz. Graham, Mrs. E.S.
Voyage to Portiuncula, The, bkz. Andres, Stefan.
Voyage to the centre of the earth, bkz. Anonim, *Voyage au centre de la terre.*
Voyage to the Centre of the Earth, bkz. Verne, Jules.
Voyage to the Land of the Articoles, bkz. Maurois, André.
Voyage To The New Island, Fonseca, Near Barbados, A, bkz. Anonim.
"Voyage to the True Land", bkz. Marivaux, Pierre Carlet de Chamblain de.
Vulgar Errors, bkz. Browne, Sir Thomas.

W

Wagner, Richard, *Der Fliegende Hollander* [*Uçan Hollandali*], DALAND'IN KÖYÜ.
———, *Tannhauser*, VENUSBERG (1).
Wainstein, Lia, *Viaggio in Drimonia* (*Voyage to Drimonia*), CİTTABELLA, DRİMONİA
Walcott, Derek, *Omeros*, İOUNALAO.
Wailed Towns, bkz. Cram, Ralph Adams.
Walpole, Horace, *The Castle of Otranto* [*Otranto Şatosu*], OTRANTO ŞATOSU.
Walsh, Jill Paton, *Knowledge of Angels*, İSLA.
Wanderer, The; Or, Memoirs of Charles Searle, Esq., bkz. Searle, Charles.
Wandering Fire, The, bkz. Kay, Guy Gavriel.
Warner, Sylvia Townsend, *Kingdoms of Elfin*, BLOKULA, BROCELİANDE, CATMERE, DİŞBUDAK KORUSU ŞATOSU, Schloss DREİVIERTELSTEİN, ELFHAME, ELFWİCK, FOXŞATOSU, PERİ KRALLIĞI, POMACE, RİNGS, TİSHK, ZUY.
Water-Babies, The, bkz. Kingsley, Charles.
Water of the Wondrous Isles, The, bkz. Morris, William.
Waugh, Evelyn, *Black Mischief*, AZANYA İMPARATORLUĞU.
———, *Scoop, a Novel about Journalists*, İSHMAELİA.
We are Utopia, bkz. Andres, Stefan.
Weber, Carl Maria, Freiherr von, ve Johann Friedrich Kind, *Der Freischütz* (*The "Free-shooter"*), KURT KOYAĞI.
Weill, Kurt, ve Roger Fernay, "Youkali: Tango Habanera", YOUKALİ.
Weirdstone of Brisingamen, The, bkz. Garner, Alan.
Welk, Ehm [Thomas Trimm], *Die Heiden von Kummerow* (*The Heathen of Kummerow*), KUMMEROW.
Well at the World's End, The, bkz. Morris, William.
Well-organized State of Ophir, The, bkz. Anonim, *Der Wohleingerichtete Staat.*
Wells, H.G., "Aepyornis Island" ("Aepyornis Adası", *The Stolen Bacillus and Other Incidents*), AEPYORNİS.
———, *The Country of the Blind*, KÖRLER ÜLKESİ.
———, "The Door in the Wall", *The Country of the Blind* ["Duvardaki Kapı", *Duvardaki Kapı*], DUVARDAKİ KAPI.
———, *The Island of Doctor Moreau* [*Doktor Moreau'nun Adası*], NOBLE'IN ADASI.
———, *Mr. Blettsmorthy on Rampole Island*, RAMPOLE ADASI.
Whatever Happened Next?, bkz. Jansson, Tove.
When the World Screamed, bkz. Doyle, Sir Arthur Conan.
When the World Shook, Being an Account of the Great Adventure of Bastin, Bickley and Arbuthnot, bkz. Haggard, Henry Rider.
White, T.H., *The Once and Future King*, BEDEGRAİNE,

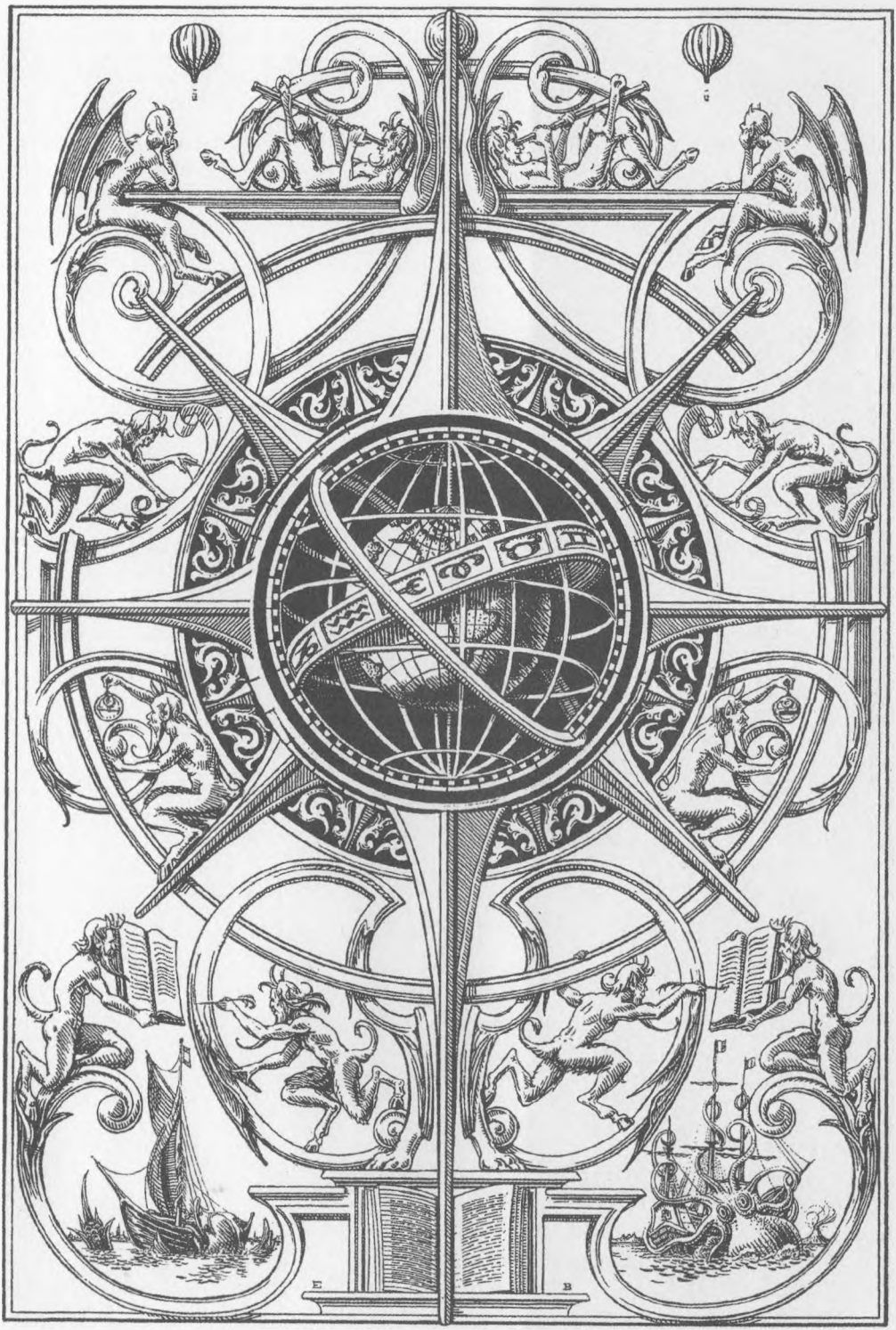
CAERLEON, CAMELOT, CARBONEK ŞATOSU, CHARİOT, CORBİN, JOYEUSE GARDE.
Wieland, Christoph Martin, *Die Abderiten* [*Abderalılar*], ABDERA.
Wieland or The Transformation: An American Tale, bkz. Brown, Charles Brockden.
Wilde, Oscar, *The Happy Prince and Other Tales* [*Mutlu Prens*], MUTLU PRENS'İN ŞEHRİ.
———, "The Selfish Giant", *The Happy Prince and Other Tales* ["Bencil Dev", *Mutlu Prens*], DEV'İN BAHÇESİ.
Wilkins, Vaughan, *The City of Frozen Fire*, QUİVERA.
Wilks, Mike, ve Brian W. Aldiss, *Pile. Petals from St. Klaed's Computer*, PİLE.
Wind in the Willows, The, bkz. Grahame, Kenneth.
Winkfield, Unca Eliza [?], *The Female American; Or The Adventures of Unca Eliza Winkfield. Compiled by Herself*, PUT ADASI, WİNKFİELD'İN ADASI.
Wir sind Utopia, bkz. Andres, Stefan.
Wise Men of Chelm, The, bkz. Tenenbaum, Samuel.
"Wish House, The", bkz. Kipling, Rudyard
Witches of Eastwick, The, bkz. Updike, John.
Wizard of Earthsea, A, bkz. Le Guin, Ursula K.
Women's Island, bkz. Claudel, Raymond.
Wonderful Wizard of Oz, The, bkz. Baum, L. Frank.
Wood Beyond the World, The, bkz. Morris, William.
World a Department Store, The. A Story of Life under the Cooperative System, bkz. Peck, Bradford.
Worlds, The, bkz. Doni, Anton Francesco.
Wouldbegoods, The, bkz. Nesbit, Edith.
Wright, Austin Tappan, *Islandia*, İSLANDİA, KARAİN KITASI.
Wright, S. Fowler, *The Island of Captain Sparrow*, KAPTAN SPARROW'UN ADASI.
Wykham, Helen, *Ottoline Atlantica*, COİMHEADACH.
Wyndham, John, *The Midwich Cuckoos*, MİDWİCH.
Wyss, Johann David, *Der schweizerische Robinson* [*İsviçreli Robensonlar*], YENİ İSVİÇRE.

Y

Yalnızlığın Ruhu, bkz. Shelley, Percy Bysshe.
Yaşam Kullanma Kılavuzu, bkz. Perec, Georges.
Yawning Heights, bkz. Zinovyev, Aleksandr.
"Yazılmamış Kitaplar Mezarlığı Zincirli Kuyu", bkz. Gürsel, Nedim.
Yellow Submarine, bkz. Dunning, George.
Yerdeniz Büyücüsü, bkz. Le Guin, Ursula K.
"Yitirilmiş Zamanların Denizi", bkz. García Márquez, Gabriel.
"Youkali: Tango Habanera", bkz. Weill, Kurt, ve Roger Fernay.
Yüzük Kardeşliği, bkz. Tolkien. J.R.R.
Yüz Yıllık Yalnızlık, bkz. García Márquez, Gabriel.

Z

Zacharie de Lisieux, Père, *Relation du pays de Jansenie* (*A Chronicle of Jansenia*), DESPAİRİA, JANSENİA, LİBERTİNİA.
"Zâhir", bkz. Borges, Jorge Luis.
Zamyatin, Yevgeni İvanoviç, "Ivany", *Dva Rasskaza dlja vzroslych detej* ("The Ivans", *Two Tales for Adult Children*), İVANİKHA.
Zavattini, Cesare, *Toto il Buono* [*Toto*], ZAVATTİNİA.
Zinovyev, Aleksandr, *Ziyayushchie Vysoty* (*Yawning Heights*), İBANSK.
Ziyayushchie Vysoty, bkz. Zinovyev, Aleksandr.
Zschokke, Johann Heinrich Daniel, *Der Goldmaherdorf* (*The Town of the Gold-maker*), GOLDENTHAL.







"Narin harikaların diyarı, kimsenin binemeyeceği kadar hafif atlarıyla Havaiyat; kendilerinden daha küçük ve savunmasız, erkek cinsel organlarına benzeyen yaratıklar olan *bullpop*'ları yiyen dev sarışın kadınların yaşadığı Capillaria; dünyadaki ünlü yolların tatil yaptığı, ancak kötü şöhret sahibi Yol-döverlerin vahşi saldırılarına uğradığı Odes Adası; yaşlı bir goril olan Sekizinci Henry ve onun goril karılarının Afrika-Tudor karışımı bir konakta yaşadığı Thames –üzerindeki– Londra; tek sakini devasa bir örümcek olan boş oda Pauk; tasnif edilmiş çöplerin oluşturduğu sonsuz sayıda muazzam çemberle çevrili, ulaşılması çok güç X; Jacqueline Susann'ın bütün eserleri ve Pierre Cardin'in gardrobu gibi insan ruhunun en harikulade ürünlerinin saklandığı Nimpatan; demirden yapılma, yumurta biçiminde bir şehir olan, bisikletli Tatar'ların kalesi Malacovia."

Alberto Manguel (*Okumanın Tarihi, Borges'in Evinde, Palmiyelerin Altında Stevenson*) ve Gianni Guadalupi'den (*Ekvator Hikâyeleri*) hayal gezginleri için ideal bir gezi rehberi: Arkham, Babil, Camelot, Düzülke, El Dorado, Erewhon, Hogwarts, Jurassic Park, Kopan Adası, Lilliput, Mahagonny, Narnia, Orta Dünya, Oz, Stepford, Şato, Tatar Çölü, Utopia, Yerdeniz, Zincirlikuyu...

Çin'den Peru'ya bütün dünyadan, bütün çağlardan, yazıdan, perdeden ve sahneden seçilmiş 1200'den fazla ülke, ada, yapı, yer; 220'den fazla harita ve resim.

Takım ISBN 975-08-0974-2
ISBN 975-08-0976-9
9 789750 809743
50 YTL
(2 cilt birlikte)

